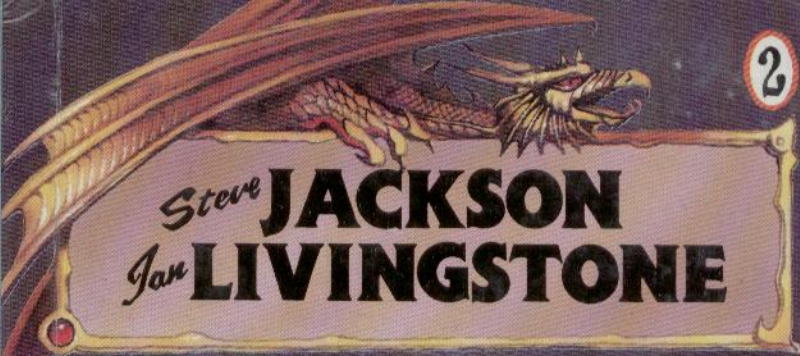


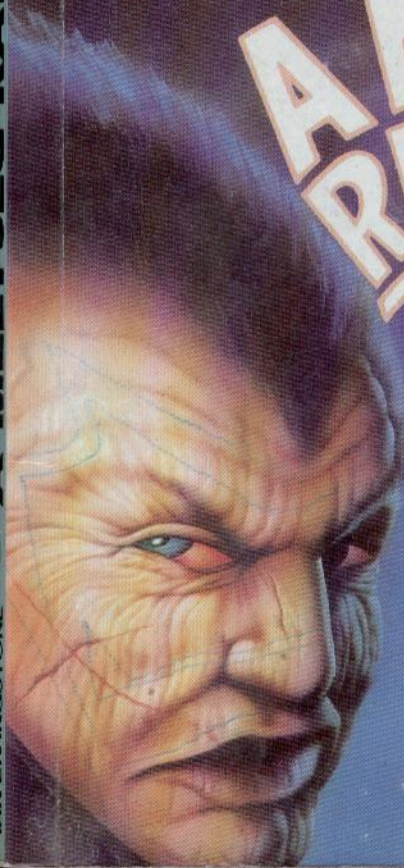


Steve **JACKSON**
Ian **LIVINGSTONE**

2

IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND
AMELYNEK HŐSE TE VAGY!

A MÉLYSÉG RABSZOLGÁI



VÉNUSZ

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:
Steve Jackson-Ian Livingstone:
SLAVES OF THE ABYSS
PUFFIN BOOKS 1988

Fordította: **SERFLEK SZABOLCS**

Ötlet copyright © Steve Jackson-Ian Livingstone, 1988
Szöveg copyright © Paul Mason-Steve Williams, 1988
Illusztráció copyright © Bob Marvey, 1988
Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1992

ISBN 963 7755 39 X
ISSN 1216 6758

Olvasószerkesztő:
SZABADI SÁNDOR
Művészeti vezető:
GÁL LÁSZLÓ
Művészeti szerkesztő:
DOBOS ISTVÁN
Borító terv:
BOROS ATTILA

Kiadja:
ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
Felelős kiadó:
SZÜCS RÓBERT
ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia:
ÚJ VÉNUSZ kft
Nyomtatta és kötötte:
DABASI NYOMDA Rt., 1993
Felelős vezető:
BÁLINT CSABA
vezérigazgató
Munkaszám: 92-0841

BEVEZETÉS

Ebben a könyvben egy híres kalandozó szerepét játszod el. Egész Allansiában jól ismernek, számos harcból kerültél már ki győztesen, és számos nemes cselekedetet hajtottál már végre. A felszerelésed egy strapabíró hátizsák, és egy, a legjobb fanghtanei acélból kovácsolt kard. Mielőtt azonban nekivágnál, meg kell határozni az erősségeidet és gyengéidet.

Két kockára lesz szükséged, hogy meghatározd a kezdeti **ÜGYESSÉG** és **ÉLETERŐ** pontjaidat. A hátrébb található *kalandlapon* nyilvántarthatod a felszerelésedet. Ugyanitt találod azokat a rublikákat, ahová a kezdeti **ÜGYESSÉG** és **ÉLETERŐ** pontjaidat írhatod be.

Mivel lehetséges, hogy elsőre nem tudod teljesíteni a küldetést, célszerű ceruzával írni a *kalandlapodra*, vagy fénymásolatokat készíteni róla.

Ügyesség, Életerő és Szerencse

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az **ÜGYESSÉG** rovatba.

Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az **ÉLETERŐ** rovatba.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* a **SZERENCSE** rovatba.

Különféle okok miatt (melyeket alább ismertetünk) az **ÜGYESSÉGED**, **ÉLETERŐD** és **SZERENCSED** állandóan változni fog a kalandod során. Ezeket mindig nyilván kell tartanod, ezért azt tanácsoljuk, hogy vagy kis számokkal írd, vagy tarts kéznél egy radírt. De soha ne töröld ki a *kezdeti* értékeket. Nővekedhet ugyan játék közben az **ÜGYESSÉGED**, az **ÉLETERŐD** és a **SZERENCSED**, de ezek soha

nem haladhatják meg a *kezdeti* értéket, csak igen ritka alkalmakkor, amelyekre majd külön figyelmzettetni fogunk.

Az ÜGYESSÉGED a kardvívó képességedet és a harcban való jártasságodat jelképezi. Minél magasabb ez az érték, annál képzetebb vagy. Az ÉLETERŐ pontjaid az egészségi állapotodat, az életősztönödet, az általános kondíciódát jelölik. Minél nagyobb az ÉLETERŐ pontjaid száma, annál jobb esélyeid vannak a túlélésre. Ha az ÉLETERŐD nullára csökken, meghaltál; hagyd abba a játékot, csukd be a könyvet, és kezd ismét előlről az egészet. A SZERENCSE pontjaid azt jelképezik, mennyire vagy szerencsés. A szerencse – és a mágia – fontos részei annak a fantáziavilágnak, amelyet épp most készülsz felfedezni.

Harc

Gyakran érsz majd a könyvben olyan részekhez, ahol valamiféle lénnel kell megküzdened. Néha lehetőség van a menekülésre, de ha nincs erre mód – vagy ha te magad döntesz úgy, hogy inkább állod a sarat –, akkor harcolnod kell. A harc szabályait alább olvashatod.

Először is jegyezd fel az ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait a következő üres Találkozás Szörnyekkel rovatba a *kalandlapodon*. Ezek az értékek minden egyes szörnyre meg lesznek adva, ha harcra kerül a sor. A harc menete a következő:

1. Dobj két kockával az ellenfelednek. Add a dobáshoz az ÜGYESSÉG pontjait. Az összeg az ellenfeled támadóereje.
2. Dobj két kockával magadnak. Add hozzá a saját ÜGYESSÉGEDET. Az összeg a te támadóerőd.
3. Ha a támadóerőd nagyobb, mint az ellenfélé, megsebezted őt: ugorj a 4-es pontra. Ha az ellenfeled támadóereje

nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged: ugorj az 5-ös pontra. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen kivédtek egymás támadását. Folytassátok tovább a harcot a következő körrel (1. pont).

4. Megsebezted az ellenfeled, vonj le 2 pontot az ÉLETE-REJÉBŐL. (Használhatod a SZERENCSEDET is, hogy még nagyobb sebet okozz – lejjebb részletesen leírjuk, hogyan.)
5. Az ellenfeled eltalált, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐD-BŐL. (Ismét használhatod a SZERENCSEDET – lejjebb elolvashatod, hogyan.)
6. Jegyezd fel az ÉLETERŐ pontok megváltozását. (Ha használtad a SZERENCSEDET, jegyezd fel a SZERENCSE pontok megváltozását – lásd alább)
7. Kezdj újabb kört az akkor éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ismételd az 1-6. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek.



Menekülés

Ha a dolgok rosszul alakulnak, és a szövegben is engedélyt kapsz rá, elmenekülhetsz a harcból. A gyávaságnak azonban ára van – ha elfutsz, az ellenfeled automatikusan sebez rajtad 2 ÉLETERŐ pontot. (Megjegyezzük, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSEDET, hogy csökkentsd a sebesülés mértékét – lejjebb elolvashatod, hogyan). Azonban csak akkor menekülhetsz el a harcból, ha a könyv megfelelő helyén ezt konkrétan megemlíti.

Küzdelem egynél több ellenféllel

Ha egynél több ellenféllel kerülsz szembe a kalandod során, a megfelelő helyen el fogjuk mondani, hogyan küzdj meg velük. Néha úgy, mintha egyetlen ellenféllel küldenél (sorjában), néha pedig úgy, hogy mindnyájan egyszerre támadnak rád.

Azonnali halál

A legjobb fanghtanei acélból készült kardod valóságos csodafegyver a te avatott kezeidben. Ha a harcban dupla 6-ost dobasz, ez azt jelenti, hogy *halálos ütést* mértél ellenfeledre. A harc azonnal végetér, te vagy a győztes!

Csak akkor mérhetsz *halálos ütést* az ellenfeledre, ha a kardodat használod. Ha elveszted a kardodat, vele együtt elveszted ezt a képességedet is.

Szerencse

Kalandod során néha olyan helyzetben találod magad, hogy eldőlj, szerencséd van-e vagy sem (ilyen alkalmakkor felszólítást kapsz majd, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*). Ha szerencsés vagy, a történesek számodra kedvezően alakulnak. De vigyázz! A SZERENCSERE hagyatkoznival kockázatos, és ha nem jön be, az eredmény könnyen tragikus lehet.

Ha felszólítunk, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, a következőket kell tenned: Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*, mint az éppen akkori SZERENCSE pontjaid száma, akkor sikerrel jártál, *szerencséd volt*. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az aktuális SZERENCSED, nem jártál sikerrel, *peched volt*.

Minden alkalommal, amikor *próbára teszed a szerencsedet*, csökkentsd a SZERENCSE pontjaid számát 1-gyel. Így hamar rájössz, hogy minél többször hagyatkozol a szerencsére, a dolog annál kockázatosabb lesz.

A szerencse próbája harcban

A történet egyes pontjain felszólítást kapsz, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, így hamar fel fogod mérni, milyen következményekkel jár, ha szerencsés vagy peches vagy. Emellett a lehetőség mindig nyitva áll előtted, hogy harc közben is tedd próbára a SZERENCSEDET, vagy azért, hogy egy találattal nagyobb sebet okozz az ellenfélnek, vagy azért, hogy egy elszenvedett találat káros hatását csökkentsd.

Ha a harc során valamikor eltaláltad az ellenfeledet, a fentebb leírt módon *próbára teheted a SZERENCSEDET*. Ha szerencsés vagy, súlyos sebet ütöttél az ellenfeleden, és 2 ráadás pontot vonhatsz le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha viszont peched volt, a bevitt találatból mindössze csak

egy karcolás lett, így 1 ÉLETERŐ pontot vissza kell adnod az ellenfélnek (magyarán csak 1 pontnyi sebzést okoztál, ahelyett, hogy 2 pontnyi sebzést okoztál volna).

Ha a harc során te szenvedtél találatot, akkor is *próbára teheted a SZERENCSEDET*, hogy csökkentsd a sebesülé- sed mértékét. Ha szerencsés vagy, félig sikerült elkerülnöd a csapást, és 1 ÉLETERŐ ponttal kevesebbet sebződtél (va- gyis csak 1 pontnyit sebződtél a szokásos 2 pontnyi he- lyett). Ha azonban peched volt, a csapás mélyen ült, és 1 rá- adás pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDBŐL.

Ne feledd el: minden egyes alkalommal, amikor *próbára teszed a SZERENCSEDET*, 1-gyel csökkentened kell a SZERENCSE pontjaid számát.



Az ügyesség, életerő és szerencse visszanyerése

Ügyesség

Az ÜGYESSÉGED nem sokat fog változni a kalandod során. Néha előfordulhat, hogy a szöveg úgy rendelkezik, hogy növelned vagy csökkentened kell az ÜGYESSÉG pontjaidat. Egy különleges fegyver például megnövelheti az ÜGYESSÉGED; de ne felejtsd el, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz! Nem nyerhetsz két ÜGYESSÉG pontot csak azért, mert két varázskard van nálad.

Életerő és táplálék

Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kalandjaid során, mivel nehéz feladatokat hajtasz végre, és szörnyekkel küz- desz meg. Vigyázz! Előfordulhat, hogy mire a célodhoz kö- zel érsz, az ÉLETERŐD annyira lecsökken, hogy esetleg egy gyengébb ellenfél is könnyűszerrel elbánik veled.

A hátizsákodban öt étkezésre elegendő élelmet találsz. A harc kivételével bármikor lepihenhetsz és elfogyaszthatsz néhány adagot. Egy adag élelem 4-gyel növeli az ÉLET- ERŐ pontjaid számát. Tehát, ha elfogyasztasz egy adag élelmet, adj 4-et az ÉLETERŐDHÖZ, és csökkentsd 1-gyel az élelmedet. A *kalandlapodon* külön rovatot találsz az élelmiszercsomagjaid számának nyilvántartására. Ne fe- ledd el, hogy hosszú kaland vár rád, használd hát bölcsen a készleteidet!

És ne feledkezz el arról sem, hogy az ÉLETERŐD nem mehet a *kezdeti* értéke fölé.

Szerencse

A SZERENCSE pontjaid száma akkor növekedhet a ka- landod során, ha egy helyzetben egészen kivételesen szeren- csés voltál. Ha ilyesmi történik, a szövegből megfelelő tájé- koztatást fogsz kapni. Ne feledd: az ÉLETERŐHÖZ hason- lóan, a SZERENCSED sem növekedhet a *kezdeti* értéke fölé.

Felszerelés

A kalandodat csak a legszükségesebb felszereléssel kez- ded, később nagy valószínűséggel más tárgyakra is fogsz bukkani. Kezdetben hű kardod mellett egy kopott, sok harcban helytállt bőrpáncél van rajtad. A legutóbbi kalan-

dodból 5 aranypénzed maradt meg, no meg a hátizsákod, melybe az élelmedet is pakoltad. Ide készülsz pakolni a kalandjaid során beszerzendő újabb tárgyakat és kincseket is.

Az idő nyilvántartása

Az előtted álló kaland nagy versenyfutás lesz az idővel. Nagy veszély fenyegeti Kallamehrt, és csak egy gyors és hatásos akció mentheti meg a várost.

Ahogy előrehaladsz a könyvben, időről időre felszólítunk majd, hogy *jelölj be egy időkockát!*. Ha ezzel találkozol, egy x-et kell tenned a belső borítón látható *időlap*on sorakozó kis kockák közül a soron következőbe. Kezdd a bal felső sarokban, és haladj balról jobbra, valamint a felső soroktól az alsó sorok felé. A kis kockák a Kallamehr számára még rendelkezésre álló időt jelképezik; az egyes kockák nem feltétlenül ugyanannyi időt jelentenek. Két kockában számot találsz. Amikor ezeket eléred (vagyis amikor bejelölöd őket), írd fel azt a lapszámot, ahol éppen tartasz a könyvben, és lapozz arra a lapra, amelyet a kis időkockában megadtunk. Ha végrehajtottad a leírtakat, lapozz vissza oda, amelyet feljegyeztél magadnak.

Hamarosan rá fogsz jönni a kalandod során, hogy igen könnyű letérni az optimális útról. Első alkalommal valószínűleg ki fogsz futni az időből – ha ugyan előbb nem ér el a végzeted, pl. egy csúnya szörny formájában. Ahhoz, hogy sikerrel járj, minden választásodat alaposan meg kell fontolnod. Csak akkor teljesítheted a küldetést, ha a *megfelelő* dolgokat hajtod végre a *megfelelő* időben. Nem számít, ha esetleg alacsonyak a *kezdeti* képességeid, a feladatot viszonylag könnyen teljesítheted – ha megtalálod az igazi utat!



KALANDLAP

ÜGYESSÉG Kezdeti ügyesség =	ÉLETERŐ Kezdeti életerő =	SZERENCSE Kezdeti szerencse =
--	--	--

FELSZERELÉSI TÁRGYAK	ARANY
	ÉKSZEREK
	ITALOK
	ÉLELEM

DAA MAFT, TETM
 011 3142 2120
 2 7 5

TALÁLKOZÁSOK 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 =

HÁTTÉR

Kallamehr kemény időket él. Uralkodója, Lady Carolina nemrég tette túl magát férje halálán, és országa máris háborúba keveredett a szomszédos kereskedőállammal, Alkessimssel. Egy rengeteg áldozatot követelő tengeri ütközet után úgy tűnt, Kallamehr győzedelmeskedik. De a bajok nem értek véget. Az emberek az északi határoknál mozgó ellenséges seregekről suttognak. Bei-Han soha nem volt baráti szomszéd, és úgy hírlík, most invázióra készül. Lady Carolina döntött, és az északi határhoz rendelte a seregeit. Az ottani hegyszorosokat könnyen meg lehet védeni. Ha azonban Bei-Han seregei elérik a kallamehri síkságokat, hatalmas pusztítást képesek véghez vinni.

Éppen akkor érkezel Kallamehrbe, amikor az utolsó seregek indulnak. Egy furcsán elhagyatott városban találsz magad. Az élet a szokásos kerékvágásban megy tovább, de Kallamehr szellős utcáiról hiányoznak a fényes páncélú, büszkén masírozó harcosok. És amint elmentek a katonák, megérkeztek a bűnözők. Éjszakára el kell barikádoznod a szobád ajtaját, és a párnád mellett kell tartanod a kardodat.

Eltelik néhány hét. Aztán egyik reggel egy vad tekintetű hírnök érkezik, és mindenféle összefüggéstelen dolgokat kiabál valami keletről érkező invázióról. Nem telik el egy óra sem, hogy a hírnök eltűnik a palota kapui mögött, máris egy szolga jelentkezik nálad. Kezében egy tekercs, melyen a Rangor Ház pecsétje díszel. Lady Carolina személyesen kíván látni! Úgy tűnik, hírneved az ő fülébe is eljutott, és ezekben a sötét időkben a ladynek rettenthetetlen harcosokra van szüksége.

Amikor a palotába érkezel, tíz másik kalandozót pillantasz meg. Legtöbbjüket látásból ismered, sőt egyikükkel, Feketehomok Sophiával már több veszélyes kalandban is részt vettél. Nincs időd megismerni a többieket, mert egy

szolga beljebb kíséri a társaságot. Egy díszes terembe vezetnek, ahol egy hatalmas, fekete faasztal mögött öt főnemes vár rátok. Lady Carolina közepén ül, ünnepi ruházatán ragyognak az ékszerek. Előtte az asztalon a hivatalt jelképező kard fekszik. Balján kövér unokatestvére, Madhaerios ül, aki néha idegesen fintorgatja az orrát. Bal szélén egy alacsony hölgy ül, ő Ikhtiyani Dunyazad, Kallamehr leggazdagabb embere. Carolina jobbán egy ősi arcélú, tündöklő hölgy, Csöndes Sige foglal helyet, míg jobb szélről Asiah Albudur, a szigorú arcú bíró zárja a sort. Kallamehr öt legfontosabb emberével álsz szemközt!

Meghajoltok, és Lady Carolina gyorsan elmagyarázza a szituációt. Kallamehr védtelen most, hogy a hadsereg sok mérföldnyire északra tartózkodik. Egy hírnök érkezett a keleti határvidékről, és elmondta, hogy a falvak elhagyatottak. Úgy tűnik, keleti irányból egy hadsereg masírozik a város felé – valószínűleg a Kulak szigetek barbárai azok. Egy lovast kell kiküldeni azonnal, hogy visszahozza az északra kiküldött sereg egy részét. Ezenközben a várost is meg kell védeni valahogyan. Carolina elmondja, hogy királyi bajnoka, a déli földek legvakmerőbb harcosa, Ramedes, a Győzhetetlen éppen egy ősi ereklje után kutat valahol. A lady felemlíti eddigi hőstetteiteket, és kéri, hogy segítetek neki – mellyel az egész tartomány megbecsülését is kívívnátok –, és vállaljátok el a város védelmének megszervezését. Lehet, hogy a számatok csekély, de a diadal annál fényesebb lesz.

ÉS MOST LAPOZZ!



1

Hogyan is utasíthatnál vissza egy ilyen felkérést? A másik tíz kalandozó is azonnal jelentkezik. Szinte egyszerre ajánljátok fel szolgálataitokat Lady Carolinának. Mindnyájatok számára itt a lehetőség, hogy egyszerű vándor kalandozóból igazi hőssé váljatok – a legendák rettenthetetlen hőségé! Figyelemmel hallgatjátok, amint az öt főnemes a terveket ismerteti. Egyikőtöknek az északi hágókhoz kell lovagolnia, és értesíteni a hadsereget, egy másikótoknak kelet felé kell vennie az útirányt, és felderíteni az ellenség hadmozdulatait. A többieknek itt kell maradniuk Kallamehrben, és minden erejükkel és tudásukkal azon kell lenniük, hogy a város védelmét megszervezzék. Melyiket választod:

Jelentkezel, hogy északra

lovagolj a hadseregért?

Lapozz a 92-re

Jelentkezel, hogy keletre

menj kémkedni?

Lapozz a 104-re

Itt maradsz, hogy védelmezd a várost?

Lapozz a 288-ra

2

Megfogod Mema ragacsos kezét, és visszasétáltok a lovadhoz. Vissza kell vinned őt a szüleihez. Mema elmondja, hogy ismeri a falujukba vezető utat. Az ugyan ellenkező irányba esik, mint amerre menni akarsz, de hát igazán nem lenne hőshöz méltó cselekedet csak úgy itthagyni védtelenül egy kislányt. Nem is beszélve arról, hogy még mindig ragacsos massa borítja. Ha úgy döntesz, hogy lemosod róla a ragacsot, lapozz a 170-re. Egyébként lapozz a 396-ra.



3

Ahogy haladsz, a kristálytalaj egyre jobban megszilárdul a lábad alatt, és enyhén emelkedni kezd. Egyre több ektovult suhan sikoltozva a levegőben. Egy kráter peremére érsz. A salátás tál formájú kráter tükörsima alján aranyhomok csillog. Ha lemész a kráterbe, lapozz a 103-ra. Ha inkább itt vársz, hátha történik valami, lapozz a 330-ra.



4

Fourga a gőg és büszkeség istene, amelyből (úgy tűnik) az itteni papjainak is alaposan kijutott! Az öregember, aki beengedett a templomba, tetőtől talpig hűvösen végigmér, de nem szól egy szót sem. A főpaphoz vezetnek. A ráncos, aszott öregember úgy néz rád, mint egy gusztustalan varangyra. – Szóval a magányos kutya most ismét árnyat mer vetni a küszöbünkre! – veti oda a korához képest meglepően erős hangon. – Bizonyára gondod lesz rá, hogy kiürítsd a hátizsákodat a számunkra, he? – Ha egyetértesz, és kiüríted nekik a zsákodat, lapozz a 15-re. Ha megtagadod, lapozz a 390-re.

Északnak lovagolsz a hegyek felé. Száraz, kifehéredett füves térségen át vezet az utad. Nincs semmilyen ösvény, és a fű alatt gödrök és kerékvágások rejtőznek. Térkép, jelzés, vagy jól látható tájékoztató pont hiányában fogalmad sincs, hogy a jó irányba haladsz-e. Mindössze annyit tehetsz, hogy bízol a jó ösztönödben, és úgy mész, hogy mindig a bal oldaladon legyen a nap. Végül felkapaszkodsz egy hegytetőre, és körbenézel. A füves térség lassan eltűnik. A szíved összeszorul, amikor csupasz, kietlen földeket pillantasz meg mindenfelé, szinte ameddig a szem ellát. Aztán a síkság közepén észreveszel valamit. Megerőlteted a szemed – az a kis pötty talán egy kunyhó vagy valami egyéb civilizált hely lehet. Megsarkantyúzod a lovad, és levágtatsz a lejtőn. Néhány óra lovaglás után kiérsz a kietlen síkságra. Rémülten veszed észre, hogy a szél egyre erősebben fúj. Nincs növényzet, ami megköthetné a port és homokot, mely így hamarosan felhőként kezd örvényleni körülötted, eltakarván mindenféle kilátást. A lovad ágaskodik, nyerít. Lekászálódasz a nyeregből, de az egyik lábad beakad a kengyelbe. *Tedd próbára a szerencséd!* Ha nincs szerencséd, lapozz az 54-re. Ha szerencsés vagy, lapozz a 77-re.

Ahogy megrohanod, a troll kihúzza a facsemetét a lyukból, és bunkóként használja ellened.

TROLL

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a 207-re.

Úgy tűnik, az életed hátralévő részében már le sem fogsz szállni a nyeregből. Az időjárás az évszakhoz képest meglehetősen páras, nyirkos, és az időnként kelet felől fújó szelek sem túl kellemesek; valami bűdös, émelyítően édeskés szagot hoznak. Az út hatalmas sziklák között vezet, balról pedig egy barázdált, hasadozott hegyoldal emelkedik. Kicsit előrébb egy kiálló sziklára épült települést veszel észre. Furcsa módon semmilyen füst nem száll fel a kéményekből. Ahogy közelebb érsz, az úton különféle tárgyak hevernek szanaszét: cipők, tányérok és különböző szerszámok. Leszállsz a nyeregből, és óvatosan megközelíted a falut. Az utcák koszosak, elhagyatottak, mindenféle hulladék borítja őket. Schol sem találsz embert. Jobbkéz felől az egyik házból azonban halk, kopogó hangot hallasz. Mit teszel:

Megnézed, mi ez a kopogás?

Lapozz a 349-re

Átkutatod a bal oldali házakat?

Lapozz a 128-ra

Elhagyod a falut, és továbblovagolsz?

Lapozz a 22-re

Felnyitod a varázsamulettet, és kiszeded belőle a növényeket. A szádba tömködöd őket. Elfacsarodsz az ízüktől, de a testedben szétterjedő melegség kárpótol. Jegyezd fel a *kalandlapodra*, hogy megetted a növényeket. Ha megvizsgálod a szanaszét heverő tárgyakat, lapozz a 87-re. Ha elindulsz a ködben, lapozz a 116-ra.

9

Szinte azonnal mély álomba zuhansz. Egy fekete köpnyes alakról álmodsz. Az alak fölötted lebeg, majd lassan rád ereszkedik. Hátraveti a fejéről a csuklyát, és a kocsmáros kövér, vidám arca bukkan fel alóla. Karmos kezeivel azonban az arcához nyúl, és lassan letépi róla a húst, mint-ha csak valami maszk lenne. A maszk mögül Feketehomok Sophia arca tűnik elő. Aztán az ő vonásait is leszaggatják, és máris apád éles tekintetével találkozol! A karmos kezek hangtalanul dolgoznak, újabb és újabb arcokat fednek fel, és tépnek le, Madhaeriosét, Carolináét, Dunyazadét, és még sok más, általad ismert emberét. Aztán megállnak egy pillanatra. Az utolsó maszkot is letépték. A saját arcod néz le rád. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 28-ra.

10

Miközben te még a földön lihegsz a megpróbáltatástól, Ramedes magában morog, és megvonja izmos vállait. – Egyszerűen nem értem a dolgot – mondja, és megrázza bikafejét. – Három hónappal ezelőtt a Lady megbízott ezzel a küldetéssel ... hogy hozzak vissza egy értékes varázstárgyat. Erőmmön felül teljesítettem, mindent megpróbáltam, hogy megtaláljam a tárgyat ... és erre mi a jutalmam? Elkábítottak, megverték, és bezártak ide, ehhez az ocsmány szörnyeteghez. Castisnak hála, sikerült elrejtennem a tárgyat ezek elől a gyáva, színjászó alakok elől. És most megyek, és átadom Lady Carolinának. – Rádöbbsz, hogy Ramedes nem is tud a Lady haláláról. Finoman elmeséled neki a szomorú hírt. Ramedes ökölbe szorítja a kezét, és felkiált: – Ezt meg fogom bosszulni! Mégpedig most! – Felpattan, ki-

kap egy fáklyát a fali tartóból, és nagy lendülettel megindul a sötét folyosón. Követed őt ki az épületből, át az udvaron, egészen egy kúthoz. Ott Ramedes megáll, lenyúl a víz alá, és előhúzza egy bőrzacskót. – Úgy vélem, benned megbízhatok – mondja, és a kezébe nyomja a zacskót. – Én most megyek, és leszámolok az árulóval, aki meggyilkolta Lady Carolinát. Ezt őrizd meg, és ha meghalnék, add át Kallamehr új uralkodójának. – Ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és eltűnik a vár kapujának irányában. Ha követed Ramedest, lapozz a 224-re. Ha elbújsz az istállóban, és kivárod, hogy mi történik, lapozz a 359-re.

11

Letépsz egy csíkot a takaródból, és beletűzöd a leveleket. Leecsapsz egy kisebb ágat egy közeli fáról, és körétekered a levéllel töltött rongyot. Szorosan megkötöd. Ha úgy döntesz, hogy most meg is gyújtod a jheera fáklyát, lapozz a 34-re. Ha lelovagolsz a hadsereghez, úgy, hogy nem gyújtod meg a fáklyát, lapozz a 368-ra.

12

Beljebb nyomulsz az erdő szíve felé. A fák egészen közel nőttek egymáshoz, szinte kizárnak minden napfényt. A talajt puha, rothadó levélszönyeg borítja. Csak lassan tudsz haladni ezen a szivacszerű terepen. A levegő füledt és párák, nemsokára lihegni kezdesz még a sima gyaloglástól is. Rettenetesen fárasztó ilyen körülmények között a haladás. Órákig tart ez a fullasztó küzdelem az előrejutásért (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Az ösvény aztán kettéágazik.

Ha jobbra mész, lapozz a 366-ra. Ha balra mész, lapozz a 273-ra.



13

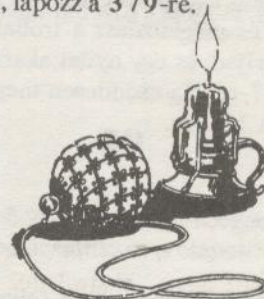
A földön heverő ökör szörnyű módon múlt ki: valami szürkés kocsonyaszerű anyag marta magát a testébe, és emésztette el, amit talált. Akaratlanul is hányingered támad, és elfordulsz a szörnyű látványtól. Észreveszel valamit a fűben – egy rózsaszín tárgyat, amely mintha valamiféle lapos, felfordított tál lenne. Kíváncsian felemeled, és rájössz, hogy ez egy maszk. Amikor megfordítod, eláll a lélegzeted a meglepetéstől. A saját, puha viaszból formázott arcod bámul rád vissza! Összetöröd a maszkot, és mérgesen bevágod a fák közé. Lapozz a 139-re.

14

A gyomrodban éles fájdalmat érzel. A nehéz, nyúlós lé már a torkodon is nehezen csúszott le, és ráadásul a gyomrodban kezd megszilárdulni. Öklendezni kezdesz, és heves remegés fog el. Aztán a földre rogyasz, és nem kelsz fel többé. A kalandod véget ért.

15

Fourga papjai nem szoktak ilyen arrogánsak lenni. De nincs mit tenni, kipakolod az összes felszerelésedet a templom padlójára, kíváncsian, vajon melyiket választja az öreg bolond. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a 73-ra. Ha nincs nálad az Ököl, lapozz a 379-re.



16

Mema sikítani kezd, amint a felhő felemelkedik, és fekete fátyolként lebegve felétek úszik a levegőben. Pánik ömlik el rajtad, amikor valami erőteljesen megránt a csípőd környékén. Mema majdnem lepottyan, ahogy vadul megfordítod a lovadat, és vágtazni kezdesz visszafelé. Amikor már azt hiszed, hogy biztonságos távolságra jutottál, kemény, fémcsúgást hallasz. Összeszeded minden bátorságodat, és hátrapillantasz: a fekete felhő már egészen közel van. Egy pillanat múlva már be is borít a sötétség. Lapozz a 336-ra.



17

Az ösvény lejteni kezd, és folyóvíz zaját halod előről. Kis idő múlva el is éred a gyors sodrású patakot. Hirtelen zörgést hallasz a szemközti partról. Egy hatalmas, undorító troll csörtet a növények között, párhuzamosan a folyóval. Egy zöld, még élő facsemetét vonzol maga után. Ha átúszod a folyót, és megküzdesz a trollal, lapozz a 233-ra. Ha van számszeríjad, és egy nyilat akarsz a trollba eresztetni, lapozz a 147-re. Ha csöndesen megvárod, amíg a troll elhalad, lapozz a 180-ra.

18

Tíz körmőddel kétségbeesetten felkapaszkodsz a falon, közben magad mögött halod a quagrant undorító szürcsölését. Kis idő múlva Ramedeshez hasonlóan te is a rácsos csüngsz. Ramedes azonban túl fáradt – sőt valószínűleg el is kábíthatták -, így neked kell kinyitnod lentről a csapóajtót. Felcsapod a rácsos ajtót, és éppen fel akarsz húzódzkodni, amikor egy csizmás láb tapos az ujjaidra. Felkiáltasz fájdalommal, és lezuhansz ... egyenesen bele az alattad tángoló förtelmes torokba. A kalandod itt ér szörnyű véget.

19

Kallamehr kevesebb, mint egy napi lovaglásra van csak, ezért úgy döntesz, hogy a nagy sietségben van egy kis idő a lovad számára is. Az istállómeister 1 aranyat kér a szolgálatiért (húzd le a *kalandlapod*ról), de a lovad jóllakottan és kipihenten vár rád. Mielőtt még elindulnál, Barolo átad

egy kis csomagot. – Fogadd el ezt a kis csecsebecsét, hogy legyen valami a kardod mellé – mondja. Kibontod a csomagot, és egy kis csuklópajzsot találsz benne. Mintha kimonodottan a kardod mellé tervezték volna – tökéletes kiegyensúlyozottsága 1-gyel növeli az ÜGYESSÉGEDET. Ha viszont valakit Barolónak ajándékozol, lapozz a 134-re. Ha nem, megköszönöd az ajándékot, búcsút intesz régi mesterednek, és útnak indulsz. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 290-re.

20

Nem bírod tovább visszatartani a lélegzetedet. Az olajos, fekete víz a tüdődbe áramlik, és a csápok végeznek áldozatukkal.



21

Továbbmenvén az aljnövényzet átnyúlik az üsvényen is, így egyre nehezebb az előrehaladás. Csak kemény munkával tudod átvágni magad (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot), de végül kiérsz egy tisztásra, ahonnan két másik ösvény indul

ki. Ha a bal oldalit választod, lapozz a 366-ra. Ha a jobb oldali ösvényen folytatod az utadat, lapozz a 221-re.

22

Elhagyod a sziklára épült falut, és továbblovagolsz az úton. Néhány mérföld megtétele után ismét egy faluhoz érsz, ám ez is ugyanolyan elhagyatott, mint az előző. Átkutatod, de itt sem találsz semmi magyarázatot a hirtelen elnéptelenedésre. Szemmel láthatóan küzdelem folyt – törött bútorok, az utca porában kavargó lábnyomok –, de semmi jele vérontásnak, és egyetlen holttestet sem látsz. A küldetésed az volt, hogy fedezd fel az ellenség gyenge pontjait, de idáig csak egyre több rejtéllyel találkoztál. *Jelölj be egy időköcköt.* Ha folytatod az utad kelet felé, lapozz a 91-re. Ha inkább megfordulsz, és visszamész az úton, lapozz a 223-ra.

23

Észrevétlenül a zsebedbe csúsztatod a cetlit. Közben feszülten figyelsz Dunyazadra, aki éppen azt magyarázza, hogy a legjobb az lesz, ha az utat követed. Bár így kerülőt kell tenned, mégis sokkal gyorsabban tudsz mozogni, mint ha csak úgy átvágnál a földeken. Amikor az eligazításnak vége, és magad vagy, előveszed a cetlit, és elolvasod. Ez áll rajta: – Vigyázz! Ezer szem figyel. – Lapozz a 140-re.

24

Nem könnyű dolog ár ellen úszni. Végül kiküzdöd magad a folyó szélére, és ázott patkányként mászol ki a vízből. Lerázod magadról a víz egy részét, és megpróbálkozol az alagúttal. Lapozz a 362-re.

25

Éppen le akard tekerni a kötelet az egyik tetődíszről, amikor egy őrt pillantasz meg a falon. Még nem vett észre ugyan, de egyenesen feléd masírozik. Ha gyorsan a tetőhöz lapulsz, abban a reményben, hogy nem vesz észre, lapozz a 272-re. Ha van nálad számszerű, és le akard löni az őrt, lapozz a 39-re. Ha gyorsan lecsúszol a kötélén az udvarra, lapozz a 99-re.

26

Már jó pár órája lovagolsz, amikor kénytelen vagy megállni, mert az útmenti bokrok közül egy szakadt ruhát viselő ember támológ ki eléd az útra, és ott összeroskad. Leszállsz a nyeregből, hogy megnézd, mi a baja. Kapkodva szedett, ziháló lélegzetvételek közepette elmondja, milyen szerencsétlenség érte. – Én, a legendás Tasbadh, nagy cselekedetek véghezvivője, a gonosz pusztítója, az igazság keresője hirtelen a Halállal találtam szemközt magam. Soha nem kellett volna magamra vonni Sötét Jester haragját azal, hogy keresztülhúztam gonosz terveit. Ami igaz, a földdel tettem egyenlővé a palotáját, és kiűztem ocsmány szolgáit ebből a világból. Micsoda ostobaság volt azt hinni, hogy



ezzel végleg leszámoltam ezzel a velejéig gonosz lénnel. Még amikor a romok közül sétáltam ki, éreztem, hogy rosszindulatának csápjai át akarnak fonni. Az életem legnagyobb szerelmén keresztül állt rajtam bosszút, azon keresztül, amelyben feltétel nélkül hittem. Halálvarázslata itt lüktet a testemben, és még az én vaseszségem sem tud sokáig ellenállni neki. Az egyetlen reményem a Gebaani Gyógyító, de hát élelem nélkül nem tudok útra kelni – és még a Gyógyító sem dolgozik ingyen. Így hát én, Forznak Végzetének Hordozója, meghalok, ha nem könyörülsz rajtam négy aranypénzzel! – A fejét fáradtan a vállaira hajtja, és fájdalmasan felzokog. *Jelölj be egy időköckát!* Mit teszel:

Megadod-neki a pénzt
és az élelmet, amit kért?
Sorsára hagyod,
és továbblovagolsz?
Először kikérdezed?

Lapozz a 177-re

Lapozz a 308-ra

Lapozz a 88-ra

27

Úgy tűnik, a hintó az egyetlen eszköz, amelynek segítségével elkerülhetsz erről a vidékről. De hogyan jutsz el a hintóig? Ha felveszed a Begyűjtő köpenyét, kezvedbe veszed a selyemzsákját, és úgy közelíted meg a hintót, lapozz a 212-re. Ha megküzdesz a Kristály Szellemmel, lapozz a 179-re.

28

Felriadsz az álmodból. A szobában sűrű, fanyar szagú füst gomolyog. A füstön át látod, hogy az ajtó körvonalai

vörösen izzanak. A lepedőt az arcod elé szorítod, és a kitört ablakhoz botorkálsz. Kinyitod, és rémülten hőkölsz hátra. Odakint egy fekete csuklyás árnyalak lebeg. A csuklyájára alól a hátad mögött izzó ajtó fénye tükröződik vissza ezer csillogó vörös drágakőként. A füledet hangos zúgás tölti be. Öklöddel a figura felé ütsz, mire az villámgyorsan felfelé libben, és eltűnik. Mit teszel:

Az ajtóhoz rohansz?	Lapozz a 61-re
Kimászol az ablakon?	Lapozz a 304-re
Valami más menekülési utat keresel?	Lapozz a 167-re

29

Ahogy ülsz, és vársz, az álmoság egyre jobban elhatalmasodik rajtad. Amikor felébredsz, a nap már ereszkedőben van. *Jelölj be egy időköckét.* Bárki is mászott be a kunyhóba, vagy mászott ki belőle, biztos, hogy elmulasztottad. Úgy döntesz, nem vesztegeted tovább az idődet. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a 254-re. Ha fel akarsz mászni az egyik lábon, lapozz a 202-re.

30

Amikor közlöd, hogy bemennél, az örök ismét elállják az utadat. Másodszor is azt tanácsolják, hogy majd másnap gyere vissza. Letagadják, hogy pénzt kaptak volna tőled. Ha még több aranyat adsz nekik, írd le a számot a *kalandlapodra*, és lapozz a 327-re. Ha mérgesen kirántod a kardodat, lapozz a 210-re. Ha felhagysz a próbálkozással, és visszamész a városba, lapozz a 130-ra.

31

Nézd meg, milyen növények voltak a varázsamulettben (fel vannak írva a *kalandlapodra*). Minden betű helyébe írd az alábbi listában látható megfelelő számot. Aztán szavanként add össze a betűk helyére beírt számokat. Ha abban a sorrendben veszed a szavakat, ahogyan leírtad őket, és így egymás mellé leírod a három eredményt, egy háromjegyű számot kapsz. Lapozz arra az oldalra.

P = 0	A = 1	T = 2	E = 1
U = 2	H = 0	M = 3	Q = 4

Ha akarod, el is menekülhetsz (lapozz a 335-re).



32

Az ösvény a fák között húzódik. Egy egész órán át követed, mikor is, a monotóniát feloldandó, egy elágazáshoz érsz. Ha jobbra mész, lapozz a 123-ra. Ha balra mész, lapozz a 312-re.

33

Reménytelenül küzdesz az agyadat megszálló rémlátomások ellen. Úgy érzed, mintha vér helyett olvadt fém folyna az ereidben. Ezen az éjjelen sem pihensz. Csökkentsd 2 ponttal az ÉLETERŐDET és 1 ponttal az ÜGYESSÉGEDET. Másnap reggel fáradtan búcsút intesz Barolónak, elhozod a lovad az istállóból (a lovásznak 1 aranyat kell fizetned), és ismét úton vagy. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 290-re.

34

A taplódból szikrát pattintasz a fáklyára. A szövet felparászik. Nemsokára felszáll a jheera kesernyész illata. Ily módon előkészülve, előrelovagolsz. Lapozz a 368-ra.

35

Mema kétségbeesetten kapaszkodik, ahogy vágta kezdesz. Amikor megközelíted a kerítést, a hatalmas kapu kitér. Egy aggódó falubeli jön eléd, és bekísér. Mema leugrik a lóról, és a szülei karja közé veti magát. Nem vesztegeted az időt azzal, hogy elmagyarázd az embereknek, milyen veszély leselkedik rájuk. Mindenki gyorsan összecsomagolja a holmiját, és menekülnek, amerre látnak. Végül egyedül maradsz egy elhagyatott faluban. A hatalmas, fekete sereg már a látóhatáron van, lassú, de töretlen tempóban hömpölyög előre a völgyben. Ideje megszervezned a saját meneküléset. Lapozz az 53-ra.



36

Egy edényforma kráterben landolsz. A különös élmények hatására szinte mozdulni sem tudsz. Látod, amint hat kristályharcos mászik át a kráter peremén. Hatalmas kalapácsaikkal egyenesen feléd tartanak. Ha nálad van a kardod, lapozz a 201-re. Ellenkező esetben lapozz a 168-ra.

37

Visszahőkölsz, amikor a szekrényben egy zöldes, nyálkás tömeget pillantasz meg. A lény egy keskeny csövet tart a szájában, melynek a vége egyenesen az arcodra irányul. Ahogy jobban megnézed, rémült tekintetet látsz a szemeidbe meredni. Ez nem egy gonosz lény, csak egy kislány, akit tetőtől talpig beborított valami zöld, ragacsos trutymó. Biztatóan a kislányra mosolyogsz, mire ő, felismervén, hogy nem akarsz neki ártani, leengedi apró fúvócsövét. Finoman kinyúlsz, és elveszed tőle a fúvócsövet. Zsebrerakod, hogy semmi baj ne származzon tőle. – Hát te ki vagy? – kérdezed a kislányt. Lapozz a 315-re.

38

Kirontasz a fák közül, majd visszahőkölsz, amikor rádöbbsz, hogy egy völgyszurdok szélén állsz. Kicsit megizzadva pillantasz le a mélybe, amikor érzed, hogy a hegyoldal leomlik a lábad alatt. Kétségbeesetten hadonászol körbe-körbe a kezeddél, miközben egyre gyorsabban zuhansz lefelé, a haláloed felé. Szerencsére azonban sikerült megragadnod egy kiálló gyökeret. Erősen a szakadék falának ütödsz

(2 ÉLETERŐ pontot vesztettél), de sikerül megkapaszkodnod. Egy kis erőlködéssel sikerül felhúznod magad a szakadék szélére. A földre rogysz pihenni egy kicsit. A feketeruhás alak ezalatt nyomtalanul felszívódott. Lapozz a 139-re.

39

Gyorsan visszatekered a madzagot, és betöltesz egy nyílveessőt. Vársz, amíg az őrkörvonalai tisztán kirajzolódnak a hold előtt. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 118-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 84-re.

40

Halkan a kráter másik oldalára lopódzol. Nem messze tőled egy két ektovult vontatta kristályhintó áll, mellettük egy türelmesen várakozó kristályszellemmel. Elbújsz egy kristályhalom mögé, és vársz, amíg a Begyűjtő fel nem bukkan. Ha most előugrasz, és rátámadsz a kardoddal, lapozz a 85-re. Ha előbb megmutatod magad, lapozz a 154-re.

41

Két kézzel megmarkolod a kardodat, és körbepördülsz, mintha kaszálnál. Két pap elterül, a többiek pedig hátrahúzódnak. Az ajtó felé igyekszel, de a papok botjaikkal elállják az utadat. Kétségbeesetten küzdesz, de sajnos túl sokan

vannak. Egyre több botütés csattan a fejedén. Az egyiktől hirtelen elsötétedik előtted a világ.

42

A darazsakkal a nyomodban levágtatsz a folyóig, majd hangos csobbanással a habok közé ugratsz. Sajnos a vízbe érkezéskor kiesel a nyeregből, és a jheera fáklya is kialszik. Vadul kapálódzol, hogy a felszínen maradj, de a darazsak körülvesznek. Kénytelen vagy lebukni a víz alá, és odébbúszni. De a te lélegzeted sem tarthat örökké. Amikor lihegve a felszínre bukkansz, ismét körülzsongnak a darazsak... Lapozz a 336-ra.

43

Felpattansz az emelvényre, és szembefordulsz a négy főnemessel. Elkezded magyarázni, hogy mi történt, hogyan vezette félre őket egy áruló – de egy éles kiáltás szakítja félbe a mondandódat. – Vigyázz, gyilkos! – kiáltja Luthaur, és kivont karddal rád ront. A nemesek visszahuppannak díszes székeikbe. Védened kell magad Luthaur vad támadása ellen.

LUTHAUR

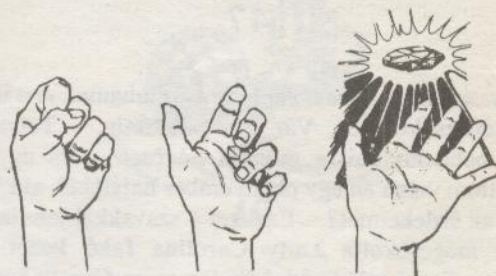
ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 17

Ha megkapod az első sebet a küzdelem során, lapozz a 143-ra. Ha sebesülés nélkül tudod legyőzni Luthaurt, lapozz a 169-re.

44

Halálosan fáradt vagy, mégsem tudsz aludni. Eszedbe jut, mit mondott Sige az amuletről. Ha viseled, nem kell sohasem aludnod. Ki gondolta volna, hogy egyszer ez a hátrányodra is válhat? A tested igazi pihenésért kiált, a tudatod lassan kezd elhomályosulni az alváshiánytól. Ha úgy döntesz, hogy leveszed az amulettet, hátha úgy már fogsz tudni aludni, lapozz a 382-re. Ha nem így teszel, lapozz a 278-ra.



45

A förtelmes ízű folyadék lassan csúszik le a torkodon. A serlegnek dőlsz, és mélyeket lélegzel. Ha az „Arahl” feliratú varázsitalt ittad meg vagy adtad a léhez, lapozz a 14-re. Ha a „Zazzaz” feliratú varázsitalt öntötted hozzá, lapozz a 90-re. Ellenkező esetben lapozz a 68-ra.

46

Villámgyorsan jobbra hengeredsz, közben a hátaddal érzed, merre fekszik a kardod. Ahogy befejezed a mozdula-

tot, már oda is nyúlsz, és a penge megvillan a kezedben. Épp idejében, hogy kivédd az első csapást. Az ellenfeled egy árnytünde. Két másik társa egy kicsit távolabb leselkedik.

Első ÁRNYTÜNDE ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 120-ra.

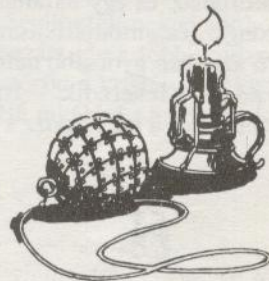
47

Dunyazad előredől a székében, és rád bámul. Aztán feláll, és a koporsóhoz lép. Vár egy pillanatig. – Tudom, mit akarsz bizonyítani – mondja hűvösen –, de ugyan mit nyerhettem volna én egy olyan ember halálából, aki jól képviselte az érdekeimet? – Ezekkel a szavakkal lehajol, és finoman megcsókolja Lady Carolina fakó kezét. Néma csöndben figyel mindenki. Minden szem Carolinára szegeződik, de a kéz színe nem változik. Dunyazad az örökhöz fordul, és csöndesen megszólal: – Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót, – Mielőtt még megmozdulhatnál, az örök letepernek. Lapozz a 355-re.

48

Csatlakozol a murkuronokhoz, és te is az ajtnak feszülsz. A negyedik murkuron hirtelen elkiáltja magát: – Isbech Pinzha! – A társai elugranak az ajtóból. Te is így teszel. Az ajtó kivágódik, és zömök, hullószerű lények özönlenek be a szobába. Egy villanás, majd egy erős hófuvallat, és amikor kinyitod a szemed, a padlón összeégett kokomoko-

ák tetemeit pillantod meg. A murkuronok felpattannak, és berohannak az ajtón. A varázsló udvariasan feléd biccent, majd ő is csatlakozik a társaihoz. Végigrohannak előtted az alagúton, hogy aztán másodpercekkel később kiáltozva jelenek vissza. Félrehúzódsz előlük, ahogy elrohannak melletted, majd (egy kicsit idegesen) te is elindulsz az alagútban. Az alagút egy nagy terembe torkollik. Lapozz a 82-re.



49

Amikor elmagyarázod nekik, hogy téged Lady Carolina személyesen bízott meg a feladatoddal, az örök felvonják a szemöldöküket, és tetőtől talpig végigmérnek. Egyikük megfordul, és eltűnik a palotában, de a másik még mindig elállja az utadat. Kis idő múlva megjelenik az első ör. – Most mindenki Lady Carolina temetésének előkészületeivel van elfoglalva. Azt javasoljuk, gyere vissza holnap ... és előbb vegyél egy kiadós fürdőt, ha be akarsz ide jutni. – Ha meg akarod vesztegetni az öröket, írd fel, mennyi pénzt szánsz rá, és lapozz a 387-re. Ha kirántod a kardodat, és erővel akarsz bemenni, lapozz a 210-re. Ha egyiket sem teszed, megfordulsz, és visszamész a városba. Lapozz a 130-ra.

50

A nő felkacag, a látomás pedig eltűnik a kezei közül. – Nem, én nem ő vagyok, bár ismerem az urat. Ő volt az utolsó látogatóm, és az ő látomása is hasonló volt a tiédhez. Az én nevem Aletheia. – Közben beszél, finom nyomást érezel a válladon. Odafordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Megborzongsz, és automatikusan kinyúlsz, hogy megragadd. A kígyó azonban gyorsabb nálad. Egy szempillantás alatt a nyakad köré tekeredik. – Hát akkor ismerd meg Caduceust – szólal meg a nő. Lapozz a 307-re.

51

Előhúzod a számszeríjadat, és betöltesz egy nyílveesszőt. Nem tudod egészen tisztán kivenni a szörnyeteg körvonalait, így csak nagyjából tudsz célozni. Szerencsére a húr patтанását ocsmány üvöltés követi odalentről; megsebesülhetett, de biztos, hogy még életben van. A kapaszkodó ember fájdalmasan felnyög, és látod, hogy a szorítása enyhülni kezd a rácson. Ha még egy nyilat lősz a lényre, lapozz a 303-ra. Ha inkább megpróbálsz kinyitni a csapóajtót, lapozz a 162-re.



52

Az emberek többsége már régóta halott lehet, mumifikálódott arcukra örök időkre bevésve a fájdalom. Amint a suttogás forrása felé haladsz, a bal kezed bizseregni kezd. Az egyik kristálysoborban Sige ismerős arcvonásait pillantod meg. Közel hajolsz, így tisztán hallhatod suttogását: – Szabadíts meg! Segíthetek neked Bythost legyőzni. Becsapott engem, és bezárt ide a többi kudarcot vallott ügynöke közé. – Ha összetöröd a kristályt, és kiszabadítod Sigt, lapozz a 286-ra. Ha inkább itt hagyod a fogságában, lapozz a 75-re.

53

A fekete horda a nyomodban van. Több mérföldre van még Kallamehrtől, de máris mindent elemésztett, ami az útjába került. Bár fogalmad sincs, miféle erő állíthatná meg ezt az áradatot, mégis figyelmeztetned kell Kallamehrt: az evakuáció az egyetlen módja a túlélésnek. *Jelölj be egy időköckét.* Mit teszel:

Kallamehrbe lovagolsz?

Lapozz a 129-re

Megpróbálsz még több információt

megtudni az ellenségről?

Lapozz a 325-re

Megkeresed Enthymesist, a varázslót

(ha mond neked valamit ez a név)?

Lapozz az 5-re



54

A lovad vágatni kezd, és téged is maga után vonszol. Egy idő múlva a sok ütődéstől elveszted az eszméletedet. 2 ÉLETERŐ pontot veszítettél, és *jelölj be egy időköckét*. Amikor magadhoz térsz, látod, hogy a homokvihar már alábbhagyott. Lapozz a 98-ra.

55

Ahogy benyúlsz a zsákodba, és előhúzd a hal formájú üveget, az ellenfeled hátrál egy lépést. Feléd nyújtja a karját, és felnyög: – Ne! Ne! Csak azt ne! – Te rá sem hederítesz, és kihúzd a dugót. Az üvegből halk kuncogáshoz hasonló hang hallatszik, és az ellenséges sereg imént még büszke vezére rázkódó, örült kacagásba kezd. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a 255-re. Ha előrántod a kardodat, és nekirontasz ellenfelednek, lapozz a 324-re.

56

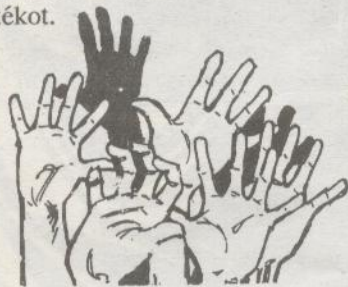
– Bölcs vagy, hogy meggondoltad magad – szólal meg a főpap. – Bár már öregek vagyunk, még mindig van hatalmunk. És most lássuk, mi van a hátizsákodban. – Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a 73-ra. Ha nincs nálad, lapozz a 379-re.



Hirtelen egy feketeköpenyes árny ugrik a hátadra, és mélyeszi beléd körmeit. Megperdülsz, hogy lerázd magadról a figurát, amikor valami a lábadba szúr. Az éles fájdalom végiglüktet a testeden. 3 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lerázod magadról az árnyat, és felkészülsz a harcra. Ellenfeled hátracsapja a csuklyáját. Egy hatalmas darázssal találod magad szemközt, sokszorosán osztott szemei gonosan csillognak. Rovarszerű, szögletes mozdulatokkal rád támad.

DARÁZS ORGYILKOS ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha nincs nálad a kardod, 2-vel gyengébben támadsz, és nem tudsz *halálos ütést* mérni ellenfeledre. Ha legyőzted az orgyilkost, lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál, és folytasd tovább a játékot.



Két út vezet tovább a tisztásról, az egyik balra, a másik jobbra. Éppen mikor elindulnál, megzörren mögötted az egyik bokor. Egy hangyaevő ront ki az orchideák közül, és egyenesen a dombocskára felé veszi az útját. Tiszta szívből jó étvágyat kívánsz neki, és folytatod az utadat. Ha már három szám van felírva a *kalandlapodra*, akkor lapozz arra a

lapra, amit a három szám egybeolvasva kiad. Ellenkező esetben, ha jobbra akarsz menni, írd fel egy 1-est a *kalandlapodra*, és lapozz a 17-re. Ha balra mész, egy 2-es felírása után lapozz a 388-ra. Ha valamelyik szám már fel van írva a *kalandlapodra*, akkor a másik lehetőséget kell választanod.

Félrehengeríted a hordót, és megmarkolod a csapóajtón lévő vasgyűrűt. Amint felrántod a csapóajtót, két kar nyúlik ki alulról, és ragadja meg keményen a lábadat. Lerántanak, végigbukdácsolsz egy kölépcsőn, és tompán a pince padlójára puffansz. Elsötétül előtted a világ. Egy fejre mért fájdalmas ütéstől térsz magadhoz. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. A szád langyos borral van tele. Egy valóságos bortó közepén ülsz (lehet vagy fél méter mély). Egy szakadt öregemberrel állsz szemközt, aki korát meghazudtoló fürgeséggel ismét feléd sújt. A bortól fuldokolva félreugrasz, majd feltápáskodsz. Védened kell magadat!

ÖREGEMBER

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 222-re.

Sikerült hatásos módon megoldani a troll emésztési problémáit – holtan fekszik előtted a földön. Nem foglalkozol vele többet, megfordulsz, és folytatod az utadat azon az ösvényen, mely a folyóparton halad. Lapozz a 133-ra.

61

Sietve magadhoz veszed a felszerelésedet. Káromkodva veszed tudomásul, hogy az ajtó zárva van. Magpróbálsz berúgni, mire azonnal darabokra szakad. De nem örülhetsz sokáig átmeneti sikerednek: a nyitott ajtón hatalmas lángnyelvek csapnak át, és egy pillanat alatt égő rongybabává változtatnak. A kalandod véget ért.

62

A fegyvered lehetővé teszi, hogy sebesülést okozz a harcosnak, aki azonban még így is igen kemény ellenfélnek ígérkezik. Ellene nincs lehetőség *halálos ütésre*.

KRISTÁLYHARCOS ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 13

Egy kör után *elmenekülhetsz*, ha akarsz (lapozz a 346-ra). Ha legyőzted a kristály harcost, lapozz a 398-ra.

63

Zabot adsz a lovadnak, és nézed, ahogy eszik. Védelmezésül tüzet gyújtasz, és berendezkedsz éjszakára. A fejed fölött szikrázó csillagokat fürkészed, közben lassan telnek az órák. Visszaemlékezel, mit mondott Sige a varázssamulettről. Örülsz neki, hogy alvás nélkül is kipihenheted magad. Hirtelen néhány árnyat veszel észre, amint lopakodva közelednek. Moccanás nélkül fekszel, mintha aludnál, de a kezed csak centiméterekre tartod a kardod markolatától. Ha vársz, amíg a támadók már majdnem rád vetik magu-

kat, lapozz a 214-re. Ha felpattansz, még mielőtt közelebb érhetnének, lapozz a 348-ra.

64

Felpillantasz, és a fejed fölött, a rácson megpillantod az apró börtönört, amint kacagva előveszi a zsebéből a kulcsokat, és letérdel a zárhoz. Gyorsan ártalmatlanná kell tenned, ha valaha is ki akarsz kerülni ebből a veremből. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a 259-re. Ha van nálad számszeríj, és le akarod lőni a börtönört, lapozz a 186-ra. Ha van nálad fúvócső, és még nem használtad, most megteheted (lapozz a 197-re). Ellenkező esetben lapozz a 352-re.



65

Vad csatakiáltással nekirontasz. Az első csapásodat könnyedén félrecsapja, majd ő is meglendíti a kardját. Csak félig vagy képes hárítani az iszonyatos erejű ütest. Ellenfeled sokkal képzetesebb nálad – minden csapásodat azonnal kivédi, a rád meredő acélos szemekből pedig lehetetlen kiolvasni, mikor következik az övé. Rövid küzdelem után térdre rogyasz, képtelen vagy ellenállni neki. – Én leszek az úr ezen a földön, mint ahogy én vagyok a Mélység

Ura is – kiáltja. – És nincs már, aki megállíthatna. – És a kardja lecsap.

66

Odakint már sötétedik. A homályban látod, amint a falusiak egy éles, magas hangon beszélő valakit állnak körül, és hallgatják. Valószínűleg valami bölcs anyóka, esetleg valamiféle boszorkány lesz, mivel a falusiak igen figyelmesen és odaadón figyelik a beszédet. Aztán a nő hirtelen megperdül, piszkos kezével pedig egyenesen rád mutat. – Ő az! – rikoltja. – A szárnyas hírnökről szóló prófécia beteljesedett! A Megmentőnk eljött, hogy megóvjon minket a közeledő áradattól! Mondd hát, hogy itt maradsz velünk, és elűzöd tőlünk a gonoszt. – Ha beleegyezel az öreganyó kérésébe, lapozz a 208-ra. Ha közlöd vele, hogy valami tévedésről lehet szó, lapozz a 160-ra.

67

Belovagolsz Kallamehr kapuján. Végigügetsz a Kova utcán, mely egyenesen a palotához vezet. A palota bejáratánál két palotaőr állja el az utadat. A palotaőrség az egyetlen fegyveres testület, mely a városban maradt a vész idejére. – Mit akarsz itt, paraszt? – mordul rád az egyik. – Most nem kell segítség a konyhába – Ettől a bárdolatlanságtól meglepődsz. Lehet, hogy nem ismernek téged? Ha elmagyarázod, hogy életbevágóan fontos küldetést teljesítesz, lapozz a 49-re. Ha kirántod a kardodat, és követeled, hogy azonnal engedjenek be, lapozz a 210-re.



68

A terem túlsó végében fülsiketítő csattanással feltárul az ajtó, és Bythos lép be rajta. Ez nem az a Bythos, akit egyszer már megöltél: ez egy irtózatos, tizenöt méter magas óriás. Hatalmas, díszes köpenye vakítóan szikrázik, kemény, rosszindulatú pillantásától végigfut a hideg a hátadon. Ha feldöntötted a serleget, lapozz a 149-re. Ellenkező esetben lapozz a 225-re.

69

Mema sikítani kezd, amint a felhő felemelkedik, és fekete fátyolként felétek úszik a levegőben. Pánik ömlik el rajtad, amikor valami erőteljesen megránt a csípőd környékén. Mema majdnem lepottyan, ahogy vadul megfordítod a lovadat, és vágtazni kezdesz visszafelé. Amikor már azt hiszed, hogy biztonságos távolságra jutottál, kemény, fémcsúgást hallasz. Összeszeded minden bátorságodat, és hátrapillantasz: a fekete felhő sáska méretű fekete darazsakból áll. A darazsak körülrajanak benneteket. Felkészülsz a fullánkcsapások fájdalmas szúrására, de nem történik semmi. Feléledő reménnyel továbblovagolsz. Talán még sikerül megmentened a falubelieket, mielőtt a darazsak megérkeznének. Lapozz a 35-re.

70

Vigyázva, nehogy észrevegyenek, követed az ellenséget, amint végigözlök a földiken. Mielőtt elérnék a következő falut, a fekete felhő felemelkedik a gyaloghíntő fölül, előre-

lebeg, és beborítja a települést. Kis idő múlva a falusiak kigyulognak a kapun, és szótlanul csatlakoznak a hatalmas sereghez. Hasonló dolog történik az útba eső többi faluval is, míg végül Kallamehr tűnik fel a láthatáron. A küldetésed kudarccal végződött – gyávaságod miatt nem tudtad megakadályozni a pusztulását.

71

Végigmész a járdán, mígnem elérsz ahhoz a ponthoz, ahol a fal a várral érintkezik. Innen csak egy rövid ugrás, és máris a vár egyik épületének enyhén lejtő tetején találsz magad. Fölötted a központi torony magasodik; de a figyelmed az alatt lévő dolgokra koncentrálódik. Innen repült ki a szárnyas lény, bár nem tudod teljes biztonsággal megállapítani, hogy melyik ablakból. A vár négy fallal veszi körül a várudvart, és mindegyik falon egy apró ablakot pillantasz meg. A várfalak tetején hegyes csúcsok és kődíszek vannak, így van mihez hozzáerősíteni a köteleidet. A kötélről leereszkedve aztán beleshetsz az ablakokon. Melyik fallal próbálkozol először:

A bal oldali távolabbi fallal?

Lapozz a 397-re

A bal oldali központi fallal?

Lapozz a 94-re

A jobb oldali központi fallal?

Lapozz a 218-ra

A jobb oldali távolabbi fallal?

Lapozz a 340-re

72

Váratlanul krákogást hallasz a közelből. A zörej felé fordulsz, és egy zöld ragaccsal borított férfi arcát pillantod

meg. – Menekülnöd kell – mondja gyöngén. – Nekem, Enthymesisnek sem sikerült elpusztítanom a Maijem-Nòsothot. Nekem már kevés időm van hátra, de te még megmenekülhetsz. Ne menj közel a homokhoz; az a pokol fenekére vezet! Siess, a szörnyeteg mindjárt visszatér! – Ha visszasietsz az alagútba, ahonnan jöttél, lapozz a 230-ra. Ha a terem közepe felé igyekszel, lapozz a 263-ra.

73

Amikor az aranyszobrocška kigurul a csomagjaid közül, sóhaj hallatsz a papok soraiból. – Tettenértünk! – kiáltja a főpap. Az egyik pap áhítatosan felemeli az Arany Öklöt a földről, és egy talapzatra helyezi a templom közepén. A társai is odasereglenek, körbeállnak, és kántálni kezdenek. Mivel úgy tűnik, a papok megfélekeztek rólad, úgy döntesz, hogy gyorsan lelépsz a helyszínről. Ám egy látványtól szinte földbe gyökerezik a lábad. A kántálás erősödik, és az Ökök ujjai közül egyre erősödő zöldes izzás szűrődik ki. Az ujjak lassan szétnyílnak, és egy zöld ékkövet fednek fel. A kő a most már nyitott aranytenyér fölött lebeg néhány centiméterrel. A fénye olyan erős, hogy nem bírod tovább nézni. Az izzás aztán alábbhagy, és neked is eszedbe jut, hogy az előbb még menekülni akartál. A papok azonban csodálatos változáson mentek keresztül – többé már nem mozognak nehézkesen, mindnyájan ifjú harcos-papok. Ketten kilépnek a körből, és integetnek, hogy csatlakozz hozzájuk. Végigvezetnek egy folyosón egy kis szobáig. Húzd le az Arany Öklöt a felszerelési tárgyaid közül. Lapozz a 353-ra.

74

Madhaerios arca bíborszínűre vált szégyenében, aztán könnyekben tör ki. Felemelkedik a székéből, odatámolyog a koporsóhoz, és szájon csókolja Lady Carolinát. Utána visszalép a székéhez, és beleomlik. Carolina ajkain semmilyen változás sem látszik. A tömeg sustorogni kezd. – Hogy lehetsz ilyen tapintatlan? – mondja Dunyazad. Aztán az örökhöz fordul, és csendesen megszólal: – Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. – Mielőtt még megmozdulhatnál, az örök letepernek. Lapozz a 355-re.

75

Otthagyd a kristálysobrokat, és eltűnsz a ködben. Kis idő múlva baljóslatú csikorgó hangot hallasz a fejed fölül. Lapozz a 237-re.

76

Annyi időd még van, hogy egy kis, zöld, nyálkás tömeget pillants meg a szekrényben. Egy szempillantással később valami daraszerű, fullasztó ködfelhő takar be. A földre ejted a kardodat, mert minkét kezedet ösztönösen az arcod elé kapod. A szemed égni, az orrod folyni kezd. Heves öklendezés fog el (1 ponttal csökkent az ÉLETERŐD). Az a valami pedig (bármi is volt) kimászik a szekrényből, és megpróbál a lábaid között elcsúszva távozni. Ha meg akar ragadni, dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 172-re. Ha az eredmény

nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, vagy ha nem akarsz megragadni a lényt, lapozz a 194-re.

77

Bár nagyot nyekkensz, amikor a földre zuhansz, mégis sikerül elkapnod a kantárt. Megpróbálsz megnyugtatni a lovat, amennyire lehet, és igyekszel erőnek erejével a földre szorítani, hogy ő is túlélje a homokvihart, amely már üvöltve tombol körülöttetek. Sokáig vártok, amíg a vihar elcsendesedik. Lapozz a 98-ra.



78

A kardod kiröppen a hüvelyéből, és a hatalmas figura felé nyomulsz. – Arcátlan bolond! – üvölti, és fagyasztó leheletet küld rád. Kristályok jelennek meg a bőrödön, de gyorsan elolvadnak. Diadalittasan nézel fel Bythosra, de ő lehajol, és hatalmas kardot formál egy kristályból. Egy ilyen irtózatoss erejű és jól képzett harcos ellen semmi esélyed nincs. Hősiesen az utolsó leheletedig küzdesz.

79

A szárnyas orgyilkos szisszen egyet, majd hátra és felfelé ellibben előled. Nincs időd a hajszára, mivel a szoba felől áradó hőség szinte már elviselhetetlen. Mit teszel:

Az ajtóhoz rohansz?

Lapozz a 61-re

Kimászol az ablakon?

Lapozz a 262-re

Valami más kijutási mód után nézel?

Lapozz a 323-ra.

80

A látomás szertefoszlik. A nő összecsapja a kezét, és a szája mosolyra húzódik. – Okos vagy, bár rongyosnak látszol. Úgy tűnik, a végzet vezette idáig a lépteidet, úgyhogy most nekem is szerepet kell vállalnom benne. Sok próba vár még rád, az ellenségedet nem lehet egykönnyen legyőzni. Bár Bythosnak is vannak gyöngye pontjai, és lehet, hogy te leszel az elveszejtője. Enthymesis már úton van előtted, az ő segítsége hasznos lehet számodra. – Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a 295-re. Ha nincs, lapozz a 114-re.

81

A lovad a földre zuhan, de te még idejében leugrasz a hátról. Keményen a földnek ütközöl, de szerencsére semmi bajod sem történik. Sajnos ugyanez nem mondható el a lovadról. Az egyik mellső lába kificamodott. Feléd biceg néhány lépést, szomorú szemével mintha csak bocsánatot kérne tőled. Így nem tudsz tovább lovagolni, be kell vezetned a

lovat a legközelebbi faluba, és kérni helyette egy másikat. Lapozz a 155-re.

82

A teremnek igen magasan van a teteje. Finom homok pereg alá fentről. A padló homokkal borított közepe alig észrevehetően remeg. Óvatlanul szétszórva a homokban rege-
teg tárgyat és kincset látsz – a mágikus tárgyaknak egy olyan gyűjteményét, amelyhez foghatót még soha nem láttál életedben. Ám a homok minden egyes rezdülésével egyre mélyebbre süllyednek. Mintha valami szél fújna, halk füttyülést hallasz. Számold össze a *kalandlapodon* a bejelölt időkockák számát:

Ha kevesebb, mint 13 kockát jelöltél be Lapozz a 72-re
Ha 13-17 kockát jelöltél be Lapozz a 309-re
Ha több, mint 17 kockát jelöltél be Lapozz a 343-ra

83

Kivéded az örök első csapását, de majdnem a földre rogysz a kimerültségtől, és az alváshiánytól. Csökkentsd az ÜGYESSÉGEDET 2 ponttal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ŐR	7	8
Második ŐR	6	7

Egyszerre kell megküzdened az örökkel. Minden kör elején dönts el, melyikükre támadsz; ezzel az őrral küzdj a

szokásos szabályok szerint. Minden egyes körben a másik őr számára is kell két kockával dobnod, hogy meghatározd az ő támadóerejét, és neked is, hogy meghatározd a saját támadóerődöt őellene. Ha a te támadóerőd nagyobb, nem sebzelt rajta: mindössze csak kivédted abban a körben a csapását. Ha viszont az ő támadóereje a nagyobb, ő a szokásos szabályok szerint megsebesített. Ha mindkettejüket legyőztél, lapozz a 102-re.

84

A lövésed célt téveszt, a nyílvevő szikrákat szórva csapódik a falba, egy kicsivel az őr mögött. Az őr megfordul, majd nyilat tesz a számszerijába, és fedezékbe húzódik. Felismered, hogy ez a legalkalmasabb pillanat, hogy észrevétlenül felszívódj. Lapozz a 151-re.



85

Kardod egyetlen csapásával leterítet a meglepett Begyűjtőt. A kámzsája félrelibben, és mögüle csontvázarc bukkan elő. Lapozz a 27-re.



86

Felkészülsz, hogy megküzdj ezzel a félelmetes ellenféllel. De váratlanul egy pár díszes csizmát pillantasz meg a kéménylyukban. A csizmákat egy csicsás ruházat követi, tulajdonosa könnyedén siklik lefelé a kígyóyszerűen tekergőző kötélén. Szikrázó, tündöklő öltözete sehogyan sem illik a kunyhó nyomorúságos berendezéséhez. A figura mélyen meghajol előtted, majd megszólít. – Üdv, utazó! Engem a Trükkös Rablónak hívnak, és nagy szerencséd van, mert azért vagyok itt, hogy megmentselek. Egyik szememet eddig is rajtad tartottam, de most, hogy teljesen vakvágányra tévedtél, úgy döntöttem, hogy megmentem az irhádát. Ha leállsz, hogy mindenféle parasztnak megtöröld az orrát, Kallamehrnek végképp nem lesz esélye. – Grimaszol egyet, majd vihog egy kicsit magának. A kígyóyszerű kötéltre mutat, és tovább beszél: – Ez itt a sor vége. Nyomás, ragadd meg, és usgyi! – Könnyedén felkúszik a kötélén. Közben hallod, amint a parasztok eltávolítják a barrikádot a kunyhó ajtaja elől. Ha megragadod a kötelet, lapozz a 96-ra. Ha nem, lapozz a 236-ra.

87

Megszámolhatatlanul sok kicset és mágikus tárgyat látsz magad körül. Néhányon megakad a tekinteted: egy drágaköves mellvért (sokkal kisebb, mint a te méreted), egy pár hatalmas, csillogó csizma (szemmel láthatóan tollból készültek), egy aranyököl, egy gyémánttal ékesített koponya, egy óniksz jogar és egy kristálygömb hever egy bársonnyal borított emelvényen. Ha valamelyiket magaddal akard

vinni, írd fel a *kalandlapodra*. Utána nem marad más választásod, mint elindulni a ködben. Lapozz a 116-ra.



88

Tasbadh hosszú történetbe kezd, melyben felemlegeti a hőstetteit, melyek szinte példa nélkül állóak. Egy idő múlva észreveszed, hogy beszéde közben többször is ellentmondásba keveredik a korábban elmodottakkal. Vajon tényleg halálos átok ül rajta? *Jelölj be egy időköckét!* Ha teljesíted a kérését, és adsz neki pénzt és élelmet, lapozz a 177-re. Ha kétségbe vonod a történeteit, és inkább továbblovagolsz, lapozz a 308-ra.

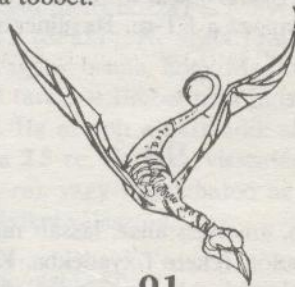
89

A folyó egy alagútba vezet egy hegy belsejébe. Egy kis idő múlva a folyó bekanyarodik, téged pedig egy lapos sziklapartra sodor a sötétségben. Amint félájultan ott heversz, körbepillantasz a barlangban. Egy viaszfáklya ég egy repedésbe szorítva. A fáklya fényénél látod, hogy a folyó a kanyar után egy boltív alatt folyik át. A boltívet azonban vasrács zárja el. A sziklapadról egy sötét alagút indul mögötted, a falain itt-ott vörös fények táncolnak. Ha beúszol a

folyóba, hogy megvizsgáld a rácsokat, lapozz a 277-re. Ha megnézed az alagutat, lapozz a 362-re.

90

A másik bejárat felől mennydörgő léptek közelednek. Furcsa módon egyre álmosabbnak érzed magad. A szemeid káprázni kezdenek, a szempilláid mintha ólomból lennének. A serlegnek zuhansz, és hangosan horkolni kezdesz. És nem ébredsz fel soha többet.



91

Elhagyatott falvakon át vezet az utad. Lassan elhatalmasodik rajtad a magányosság nyomasztó érzése. Hogyan menthetnéd meg az országot, ha az összes lakosa nyomtalanul eltűnt? Minden időérzékedet elveszted, nincs ami megkülönböztetné az egyik napot a másiktól. A célotat nem tudtad teljesíteni, céltalanul kóborolsz a kihalt földéken. Végül elhajítod a kardodat, és vaktában nekivágsz a meszszeségnek. A kalandod véget ért.

Mielőtt elindulsz, Lady Carolina átnyújt egy lepecsételt tekerccset, melyet Yunanhoz, a hadsereg parancsnokához kell eljuttatnod. – Castis szerencséje kísérjen utadon! – mondja, majd az istállóhoz vezet, hogy magad válaszd ki a lovak közül a legjobbat. Nemsokára kilovagolsz Kallamehrből. *Jelölj be egy időköckát!* Jópár mérőöldet magad mögött hagytál már. Arra gondolsz éppen, hogy meg kellene állni, hogy húzz egyet a kulacsodból, amikor a lovad váratlanul megbotlik. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 81-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 192-re.

A kristálydarab, amelyen állsz, lassan megfordul, és te belecúszol a ragadós, fekete folyadékba. Kétségbeesetten próbálsz kikapaszkodni a kristálypartra. Észleled, amint egy hatalmas, fekete tömeg zuhan a felhőkből a felszínre, de nincs időd, hogy jobban szemügyre vedd, mert valami megragadja lábadat, és lehúzza a felszín alá. Ki kell verekedned magad a szorításából. Ha nincs nálad a kardod, lapozz a 184-re.

CSÁP

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 5

Ha négy kör után még mindig harcban állsz, lapozz a 20-ra. Ha legyőzted a csapot négy körön belül, lapozz a 146-ra.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szoba meglehetősen puritánul van berendezve, egy ágy, néhány szék, egy öltözőasztal és egy tükör alkotja az egész bútort. Az ágyon Asiah Albudur ül egyenes derékkel, teljesen felöltözve. Az egyik üres szék felé fordulva mintha beszélgetne valakivel. Csak töredékeket kapsz el a beszélgetésből: – ... Emlékszem, amikor először jöttél Kallamehrbe, és bemutattalak Kékkő bárónak. Ki tudhatta akkor, hogy azért jöttél, hogy feleségül menj hozzá? ... Milyen kedves, ártatlan teremtés voltál ... Mi az? ... Ne aggódj Kallamehr miatt, Carolina, biztos vagyok benne, hogy Madhaerios mindent az irányítása alatt tart ... – Többet nem tudsz meg. Felkapaszkodsz a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a 25-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a 151-re), vagy folytathatod az ablakokon bekucskálást. Melyiket választod:

A bal oldali távolabbi falat?

Lapozz a 397-re

A jobb oldali központi falat?

Lapozz a 218-ra

A jobb oldali távolabbi falat?

Lapozz a 340-re



95

A figyelmed aztán jobbra, egy völgy távoli végébe irányul. Akaratlanul is megborzongsz, a szőrszálak pedig meredezni kezdenek a hátadon. A lovad rémülten ágaskodni és nyeríteni kezd. Sűrű, kellemetlen szag tölti be a levegőt. A távoli völgyet lassan fekete láva önti el... legalábbis első pillantásra annak látszik. Amikor jobban szemügyre veszed, rá kell döbbedned, hogy az özönlő fekete tömeg nem egybefüggő, hanem kisebb pontokból áll: valóságos emberóceán. Már azalatt az idő alatt, amíg nézted, közelebb nyomultak, lassan már az egész völgyet előzönlík. Megtaláltad hát az ellenséges sereget, de vajon túléled-e a találkozást, hogy másokkal is tudasd, amit láttál? Sokkal, de sokkal több ember vonul odalént, mint Kallamehr egész hadserege. Ha lovagolsz a völgybe, hogy közelebből is megvizsgáld a sereget, lapozz a 153-ra. Ha inkább balra lovagolsz, és megpróbálsz elérni a falut, lapozz a 358-ra.

96

Amint megragadod a kötel végét, az erőteljesen megrándul. Egy pillanat múlva már ki is csusszantál a kéménylyukon. Alattad a kunyhó ajtaja kivágódik, és mérges parasztok özönlének be a kunyhóba fáklyákkal a kezükben. Kiáltásukat alig hallod a közeli zúgástól. Az erős zúgás fölülről jön, de felnézve nem látsz semmi mást, csak egy hatalmas fekete árnyat. Egy darabig utazol a levegőben, majd tompa puffanással talajt érsz. A Rabló lecsúszik a kötélen, és melletted huppan a földre. Ezúttal egy különös formájú üveget lóbál a kezében. Feléd tartja, és közelről észreveszed, hogy az üveg egy különlegesen visszataszító



alakú, ocsmány halat mintáz. – Erre szükséged lesz – mondja a Rabló, és átnyújtja az üveget. – Az üvegben az a humorérzék van, amelyet évekkkel ezelőtt raboltam el, még amikor fiatal voltam és bohó. Nemsokára találkozni fogsz a régi tulajdonosával, és jobb lesz, ha visszaadod neki: Nincs annál jobb dolog, mint egy fickó, akinek van humorérzéke. – Int egyet feléd, majd szó nélkül felkúszik a kötélre. A zúgás lassan elhalkul, ahogy a sötét árnyék felemelkedik, és lassan eltávolodik. Egyedül vagy, ló nélkül. Fáradtan a földre roskadsz, hogy itt töltsd el az éjszaka hátralévő részét. Lapozz a 331-re.

97

Macskaként landolsz a földön. Ahogy felegyenesedsz, érzed, hogy a hátadat valamilyen ragadós folyadék borítja, amely most bugyborékolni és sziszegni kezd. Gyorsan leveted a zekédet, és az egyik itatóvályúba hajítod. Haragos sziszegéssel vastag gőzfelhő csap fel, és a víz vadul bugyborékolni kezd. Hátralépsz, és óvatosan felpillantasz. A fekete-köpenyes figura éles fordulót ír le a levegőben, majd eltűnik az éjszakában. Lapozz a 111-re.

98

Végre valahára leüleksz a levegőben kavargó por és homok. Egy erdőben találsz magad. Furcsa – a homokvihar előtt erdőnek még csak a nyomát sem láttad erre felé. Fejedet csóválva elindulsz az éppen hogy kivehető ösvényen, mely a csendes erdőn húzódik keresztül. Egy kis idő múlva egy hatalmas, ágas-bogas gyökérzetű fához érsz. A fa körül

lekonyuló harangvirágok borítják a földet. Az ösvény két irányban megy tovább. Az aljnövényzet sűrű és áthatolhatatlan. Úgy döntesz, hogy kikötöd a lovad, mielőtt megvizsgálnád a környéket. Ha a bal oldali elágazást választod, írd fel egy 3-ast a *kalandlapodra*, és lapozz a 268-ra. Ha inkább jobbra mész, írd fel egy 2-est a *kalandlapodra*, és lapozz a 388-ra. Ha megvizsgálod a fát, illetve az azt borító növényeket, lapozz a 356-ra.

99

Megragadod a kötél végét, és lecsusszansz az udvarra. Amint talajt ér a lábad, gyorsan beugrasz az árnyékba, miközben figyeled az ör mozgását odafent. A szolgák szálláshelyei felé tekintgetsz, felméred, vajon el tudsz-e jutni odáig észrevétlenül. Lapozz a 204-re.

100

Kiugrasz a fák közül, és rémülten veszed észre, hogy az erdőn túl a semmibe jutottál. Egy pillanatig lábujjhegyen egyensúlyozol a mély szakadék szélén, majd a talaj leomlik alattad. Egyre növekvő sebességgel zuhanni kezdesz lefelé. A szakadék rettentően mély. Egy kis idő múlva azonban leérsz az aljára...



101

– Kicsoda? – sikolt fel a nő, és a látomás azonnal szerte-foszlik. – Nincs időm ilyen alakokra, mint te, de a pajtásomnak ízleni fogsz. – Enyhe súlyt érzel a válladon, és amikor felpillantasz, egy hatalmas kígyó szemeibe bámulsz. – Caduceus! Új játszótársat kaptál! – kacag a nő. Még mielőtt megragadhatnád, a kígyó a nyakad köré tekeredik. A szorítása lassan-lassan erősödik. A kalandod véget ért.



102

Rádöbbsz, hogy Sige varázsamulettje az, amelyik így kiszívta az erődöt. Felidézed magadban Sige szavait, amikor neked adta az amulettet: – Ez az értékes varázstárgy az istenek áldását viseli magán. – De vajon milyen istenekét? tűnődsz el rajta. Tény, hogy az amulett több bajt hozott rád, mint amennyi hasznót hajtott. Ha leakasztod a varázsamulettet a nyakadból, lapozz a 355-re. Ha inkább fent-hagyod, lapozz a 150-re.



103

Óvatosan, nehogy megcsússz, learszolsz a kráterbe. Ahogy eléred a kráter fenekét, látod, hogy hat kristályharcos mászik át a peremen, és hatalmas kalapáccsal a kezükben feléd tartanak. Lapozz a 201-re.

104

Az öt főnemessel asztalhoz ülsz. Finom ételeket kínálnak, hogy legyen erőd az előtted álló feladatok teljesítésére, majd elmagyarázzák a tervüket. Mindenkit a saját szolgálai látnak el, a rólad való gondoskodással pedig Carolina egyik apródját bízták meg. Madhaerios óva int attól, hogy esetleg meggondolatlan lépéseket tégy a küldetésed folyamán. – A legfontosabb az, hogy visszatérj, és elmondd, miféle veszély fenyeget keletről, így a legmegfelelőbb módon tudunk majd védekezni ellene – magyarázza. Dunyazad éppen arról beszél, hogy a legtanácsosabb az lenne, ha az éjszakát Fourga templomában töltenéd, amikor egy finom érintést érzel a lábodon. Körbenézel, és az apródot pillantod meg, amint el-sétál. Lenézel, és egy összehajtott papírt veszel észre az öledben. Ha felemeled, és azonnal elolvasod, lapozz a 264-re. Ha inkább a zsebedbe csúsztatod, és majd később nézed meg, lapozz a 23-ra.





105

A kardod védekezően megvillan. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 241-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 274-re.

106

Szerencsére a barlang bejárata elég nagy ahhoz, hogy lovastól beférj. A szerencse azonban csak eddig tartott. Odabent egy rongyos barlanglakó ember fogad, és kezében egy csonttal neked ront. Az első ütésével sikerül kiütnie a fátylát a kezedből. Előhúzkod a kardod.

BARLANGLAKÓ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül öt kör alatt legyőznöd, lapozz a 144-re. Ha az ötödik kör végén még harcban álltok, lapozz a 181-re.

107

Levegőért kapkodszt, a szíved vadul kalapálni kezd. Megpróbálsz lefeszíteni magadról a lény szorítását, de hiába; a karjaid egyre jobban elgyengülnek. Végül az életösztön arra kényszerít, hogy lélegezz egyet... és ez az utolsó korty bor életedben.

Bythos a földre rogy, a teste millió apró szilánkra törik. Elkezdted lefelé húzni a láncot. Húzod, húzod, míg végül egy hosszú sor vasrácsos cella bukkan ki a felhők közül. Amikor a cellasor a földre ér, letéped a rácsokat, és kiengeded a párányi bentlakókat. Ezrek, és ezrek támolynak ki bizonytalanul a cellákból, és tekintgetnek körbe csodálkozó szemekkel. Amikor mindnyájan köréd gyűltek, visszavezetted őket a szédületes kristálysíkon át a palotához. A kámszás szolgálk eléd sereglenek, meghajolnak, és a Mélység Új Uraként köszöntenek. Meg kell találnod a Kallamehrbe visszavezető utat. Megkérdezed a szolgálkat. Elmondják, hogy Bythos egy igen ritka, kék kristályt tört porrá, és oldott fel vízben, hogy a világotokba utazzon. Néhány ilyen kristály még megmaradt, így a szolgálk elsietnek, hogy elkészítsék a számodra az italt. Hosszú órák telnek el. Végül egy kék folyadékkal színültig telt hatalmas serleghez vezetnek. Az újonnan kinevezett Begyűjtő előrelép, és beszélni kezd: – Felség, hatalmas mennyiségű ital szükséges ahhoz, hogy az Ön bámulatos testét a szülőföldjére szállítsuk. Minden anyagot felhasználtunk, amit csak el tudtunk érni, de sajnálatos módon így sem sikerült annyi italt előállítani, hogy az elég legyen mind az Ön, mind pedig a kiszabadított lelkek visszaszállítására. Választania kell tehát: vagy Ön, vagy a lelkek. – Ha magad iszod meg a kék folyadékot, lapozz a 205-re. Ha inkább szétosztod Kallamehr polgárai között, lapozz a 250-re.



Követed Tasbadhot a kocsmába. A kocsmában azonban a messzi földön híres hősnek a kocsmárossal kell szembenéznie. A tulaj megragadja a ruhája ujját: – Nincs több pia, vén csaló! Előbb mutasd meg, mid van! Ha akarsz még szeszt, előbb mutasd a pénzed! – Átkozod magad, amiért egy részeges csavargó félre tudott vezetni. Bosszankodva kísétálsz az utcára. Nincs más hátra, mint nyeregbe szállni, és folytatni az utadat. Lapozz a 7-re.

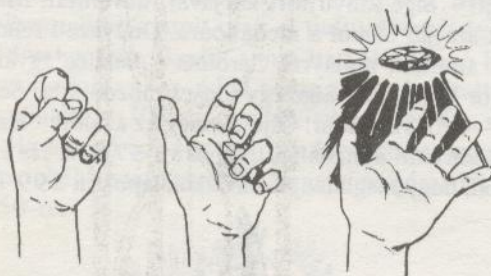
Előhúzod a medaliont a bőrzacskóból, és magasra tartod, hogy mindenki láthassa. Az emberek félelemmel vegyes tisztelettel húzódnak hátra. Nekikezdenél elmesélni, hogyan halt meg Ramedes, amikor egy sikoly szakít félbe. Az emelvény felől kiált valaki: – Szentségtörés! Kapjátok el a tolvajt! – Sige kinyújtott karjával rád mutat. Madhaerios tátott szájjal bámul a medalionra. Dunyazad felkiált: – Ez az az amulett, amelyről Carolina a halálos ágyán beszélt: Rangor Végzete! – Sige egy ideges mozdulattal beléfojtja a szót. – Örök! Luthaur! Öljétek meg az árulót! – Ha megpróbálsz kinyitni a medaliont, lapozz a 376-ra. Ha kirántod a kardod, hogy megküzdj az örökkel, lapozz a 399-re.

A helybeliek egy kicsiny gyülekezete nézi már a ténykedéseidet. A hátad mögül recsegés, majd hangos dörrenés hallatszik. Megfordulsz, és látod, hogy a ház teteje szikrae-

sőt szórva összeomlik. Éppen kezdesz elgondolkodni azon, hol is fogod most az éjszakát tölteni, amikor egy fémpenge hideg érintését érzed a nyakadon. Egy rekedt hang szólal meg suttogva: – Egy rossz mozdulat, és darabokra aprítunk, idegen! – Megmenekültél hát az egyik veszélytől, hogy most egy másikba csöppenj bele! Ha nyugton maradsz, ahogy a hang is tanácsolta, lapozz a 341-re. Ha cselekedni akarsz, kiálthatsz segítségért (lapozz a 200-ra), vagy megpróbálhatod lefegyverezni a hang gazdáját (lapozz a 292-re).

112

Óvatosan utánaplopódzol. A Begyűjtő kísétál a kráterből, és odamegy a közelben várakozó kristályhintóhoz. A hintóba két ektovult van befogva, a közelben pedig egy apró kristályszellem áll, aki mélyen meghajol, amikor megpillantja a gazdáját. Aztán elindulnak. Megpróbálod követni őket, de a hintó túl gyors a számodra, így magadra maradsz ezen a kietlen kristályvidéken. A kalandod véget ért.



113

Ideje olajra lépni, a lovad azonban mehtagadja az engedelmességet. Vadul felágaskodik, ledob magáról, és futás-

nak ered. Sajnos ügyetlenül estél, a lábad a tested alá szorult. Amikor megpróbálsz felállni, a belédnyilalló fájdalomtól kis híján elájulsz. Egy pillanatra el is sötétül előtted a világ. Amikor ismét kitisztul a látásod, fekete csillagok táncolnak a szemed előtt. Fülcsikító zúgás vesz körül. A fájdalom ismét belédnyilall. Lapozz a 336-ra.

114

Enyhe nyomást érzel a válladon. Odafordítod a tekintetedet, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Megborzongsz, és gépiesen meg akarod ragadni. A kígyó azonban gyorsabb, és egy szemvillanás alatt a nyakad köré tekeredik. – Ismerd meg Caduceust – mondja a varázslónő. Lapozz a 307-re.



115

A szörnyeteg körvonalai nem rajzolódnak ki világosan, állandóan remegnek, ahogy feléd nyomul. A szemed megfájdul ennek az undorító, fekélyes testnek a nézésétől is. Egyetlen állkapcsa csattog, ahogy vastag páncéllal védett testét feléd vonszolja. Ahogy mozog, az undor és bűz újabb hullámai söpörnek végig rajtad. Eszedbe jutnak Enthymesis szavai, és belefújsz a sípba. A vékony, sívító hangra egy pillanatra megrándul a szörnyeteg, de azért rendületlenül folytatja feléd az útját. Szádba veszed a sípot és folyamatosan olyan erősen fújod, ahogy csak tudod, miközben előhúzd a kardodat.

MAIJEM-NOSOTH ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha nincs kardod, 2-vel gyengébben támadsz, és nincs módod *gyilkos ütések* bevitelére. Ha legyőzted a lényt, lapozz a 316-ra.

116

Óvatosan haladsz a csúszós talajon. Körülötted örvénylik és kavarg a köd. Látod, amint különféle alakok mozognak mindenfelé a tejszerű atmoszférában. A köd minden hangot elnyel, egy recsegő sívító hang kivételével. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 193-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 209-re.

117

Ahogy megmozdulsz, az őrs elsüti a számszeríját. Ilyen távolságból gyakorlatilag lehetetlen hibázni. Félreugrasz, de a nyílvevő az oldaladba fúródik. Az éles fájdalomtól elveszted az egyensúlyodat, és legurulsz a lépcsőn. A lépcső alján keményen nekiütödsz a falnak, és az ütközés ereje még beljebb nyomja a nyílvevőt az oldaladba. A kalandod véget ért.

118

A nyílvevő kiröppen, és az őrs mellkasába csapódik be. Az felkiált fájdalmában, majd egyensúlyát veszítve lezuhan a falról az udvarra. Éppen gratulálsz magadnak a szép lövésért, amikor hangokat hallasz a másik irányból. Odafordítod a tekintetedet, és újabb öröket pillantasz meg, akik felrohannak a falra, és utána kezdnek kutatni. Mivel nincs hová elbújni, hamar kiszúrnak, és letepernek. Lapozz a 355-re.



119

Szomorúan kóborolsz a palotában, mígnem az egyik falon egy mágikus tükörrre bukkansz. Egy szolga pattan elé, és

elmagyarázza, hogyan kell használni: azt tekinhetsz meg benne a világon, amit csak akarsz. A tükröt Kallamehrre állítod, hogy legalább a munkád gyümölcsében gyönyörködj egy kicsit. És valóban, a falvak ismét emberektől nyüzsgőnek. Azonban amikor a Kallamehri palotát veszed megfigyelés alá, látod, hogy Csöndes Sige lett Kallamehr új uralkodója. Sige észrevehette, hogy figyeled, mert feléd fordul, és gúnyosan elvigyorodik. – A Mélység lehet a tiéd – suttogja -, de Kallamehr az enyém, most és mindörökké! – Megmentetted hát Kallamehr lakóinak a lelkét, hogy most egy új zsarnok uralma alá kerüljenek.

120

Meg kell küzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Második ÁRNYTÜNDE	7	6
Harmadik ÁRNYTÜNDE	7	6

Egyszerre küzdj meg a két tündével. Mindketten támadni fognak minden körben, de neked ki kell választanod, hogy melyiket támadod abban a körben. A kiválasztott ellenfeleddel ugyanúgy kell megküzdened, mintha rendes harc lenne. A másik ellen dobj kockával a támadóerőd meghatározására a hagyományos módon. A különbség csak annyi, hogy ha a támadóerőd nagyobb, mint a második ellenfeledé, az azt jelenti, hogy kivédted a támadását, nem pedig azt, hogy megsebesítetted. Persze ha az ő támadóereje nagyobb, akkor ő megsebzett téged. Ha legyőzted a tündéket, lapozz a 311-re.

121

Ahogy végignézel az utcán, észreveszel két durva kinézetű parasztot, akik téged bámulnak mereven. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy valójában nem *téged* néznek, hanem valahová *mögéd* irányul a tekintetük. Hátrafordulsz a nyeregben, és papi ruhás férfiak és nők hosszú, csendes sorát látod, amint téged követnek. Ügetésre fogod a lovadat, de egy másik sor pap tűnik fel előtted. Az egyikük kirántja a gyeplőt a kezedből. Nincs mit tenned. A papok körülzárnak, és felemelik a botjaikat. Lapozz a 239-re.

122

A troll óvatosan körbekémlél, ahogy közelebb lépsz, de egyelőre nem csinál semmit, lesi, hogy te mit teszel. Nem tűnik ellenségesnek; leginkább azzal törődik, hogy kipiszkálja azt a micsodát, ami a lyukban van. Eddig nem sok sikerrel járt, mert nincs annyi esze, hogy felfogja, mennyivel simábban menne a dolog, ha letépkedné az ágakat a facsemetéről, mert azok mindig beleakadnak a lyuk szélébe. Ha megtámadod a trollt, lapozz a 6-ra. Ha javaslod neki, hogy tépje le a leveleket a fácskáról, lapozz a 345-re.

123

Az út lassan lefelé vezet, és az erdő talaja is egyre puhábbá válik. Nemsokára mocsaras területen vagy kénytelen ágazolni. A sár cuppog a csizmád alatt. Legyek zsonganak körülötted, és a rekkenő hőség kiszívja minden erőt. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Egy órányi kimerítő tapickolás

után a talaj emelkedni kezd, és az ösvény egy másikkal találkozik. Semmi sincs, ami alapján megkülönböztethetnéd ezt a környéket az erdő többi részétől. A két út között azonban mégis választanod kell. Merre mész? Ha jobbra, lapozz a 132-re. Ha balra fordulsz az új ösvényen, lapozz a 231-re.

124

Egy darabig sikerült felmásznod, amikor megcsúszol, és lezuhansz a láncról a kemény kristálytalajra. Vonj le annyi pontot az ÉLETERŐDBŐL, amennyit az előbb dobtál. Ha ismét próbálkozni akarsz a láncsal, dobj egy kockával. Ha az eredmény 6, lapozz a 219-re. Ha az eredmény 1-5, ismét leestél, és a dobott számnak megfelelő ÉLETERŐ pontot veszítettél; ha akarsz, újra próbálkozhatasz. Ha inkább úgy döntesz, hogy megvizsgálod a nyikorgó hang forrását, lapozz a 237-re.

125

Amikor eléred a falu határát, a sereg már nem látható, de tudod, hogy csak idő kérdése, hogy elsöpörjék ezt a települést is. Furcsa, de a kapuk zárva vannak, így aztán leszállsz a lovadról, és ököllel többször megütögeted, hogy beengedjenek. Még időben pillantasz fel, hogy egy arcot láss a kapu tetején, amely azonban gyorsan visszahúzódik, amikor felmeled a tekintetedet. A túloldalról egy remegő hang arra kér, hogy távozz innen. Megpróbálsz elmondani a rémült falubelieknek, hogy veszélyben vannak, és menekülniük kell, de hiábavaló az igyekezeted. Sőt, már mialatt beszélsz,

a fekete horda feltűnik a hegytetőn. Sorsára hagyod hát a falut, és továbblovagolsz. Lapozz az 53-ra.

126

Sorsára hagyod a szerencsétlent, és kimész a teremből. Nekiállsz felmenni a lépcsőn. Mielőtt azonban elindulhatnál, halk koppanást hallasz a hátad mögül. Megfordulsz, hogy kiderítsd, mi az, de túl későn. A fejedet tompa ütéssel, és elveszíted az eszméletedet. Lapozz a 355-re.



127

Nagy levegőt veszel, és a rácsba kapaszkodva lemászol a vízfelszín alá, ameddig szilárd talajt nem ér a lábad. A rács alja és a folyómeder között van egy kis rés, amelyen át tudnál úszni. A vizet halványan megvilágítja a fenti fáklya fénye. Ahogy közelítesz a rés felé, észreveszed, hogy a folyómederben szanaszét kincsek hevernek. A tekinteted megakad egy ékszerekkel kirakott kardon. A gombja egy hatalmas kék drágakő, mely lüktető fénnel izzik. Ha leúszol, hogy megszerezd a kardot, lapozz a 247-re. Ha inkább átúszol a rács alatt, lapozz a 377-re.

128

Bemész az egyik közeli házba, hátha itt sikerül találnod valamit, ami segíthet az elhagyott falu rejtélyének megfejtésében. Hamar felismered, hogy egy varázsló vagy druida házába csöppentél. Illatos szárított növények, bűbájos könyvek és tekercsek, színes folyadékokat tartalmazó üvegcsek csillognak egy asztalon a jobb kéz felőli sarokban. Tőled balra egy ismeretlen rúnákkal telefaragott asztal áll, amelyen egy félig elfogyasztott sonkát láatsz. A szemközti falnál egy sor marionettbábú lóg, a madzagjaik egy szekrény tetejére vannak erősítve. Ha bemész, és megvizsgálod őket, lapozz a 244-re. Ha megvizsgálod a varázsló asztalát, lapozz a 333-ra.



129

Vad tempóban üzöd a lovat az ismerős Kallamehri tartományon át. Csak vizet venni állsz meg néha. Leküzdöd az állandó kísértést, hogy mindenkit figyelmeztess a közelgő veszélyre. Egészen addig folyik ez a vad hajsz a idő ellen, amíg a lovad rogyadozó lépteiből rá nem jössz, hogy szegény pára már nem bírja sokáig. Pihenned kell, ha el akarsz érni Kallamehrt. A lovad már majdnem kileheli a lel-



két, amikor eljuttok Kamadanig, a gazdag kereskedővárosig. Egy lovászfíú lesegít a nyeregből, mert igen fáradtnak látszol, de már azonnal mész is a vendéglőbe. Intesz a kocsmárosnak, föltámolyogsz a lépcsőn, és belépsz a legelső üres szobába. Kimerülten a rozoga ágyra roskadsz. Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a 44-re. Ha nincs, lapozz a 9-re.

130

Elgyalogolsz ahhoz a fogadóhoz, ahol először megszálltál, mielőtt elhagytad volna Kallamehrt. Mi történhetett Lady Carolinával? Az egyik percben még az életedet tetted kockára a város érdekében, a másik percben pedig gyakorlatilag levegőnek néztek. Nyomasztó gondolataid között hanykolódva egy nyugtalan éjszakát töltesz el a fogadóban. *Jelölj be egy időköckár.* Másnap visszamész a palotához, és látod, hogy nem te vagy az egyetlen, aki szeretne bejutni. A helyi polgárok hosszú sora kígyózik szomorúan a palota bejárata előtt. Beállsz a sorba, és fülelsz az emberek beszélgetésére, hátha megtudsz valamit Lady Carolina haláláról. Egyesek azt állítják, elemészttette a férje tragikus halála utáni szomorúság, míg mások szerint bizonyos sötét erők felelősek. Lassan beérsz a palotaudvarra, és megpillanthatod Lady Carolina szépen felravatalozott holttestét. A ravatal mögött a platformon Madhaerios, Ikhtiyani Dunyazad, Asiah Albudur és Csöndes Sige ül. Lapozz a 344-re.



131

Ha van nálad varázsital az alábbi feliratúak közül: „Arahl”, „Zazzaz”, „Ghulsh”, akkor beleöntheted őket (nem muszáj mindegyiket) a lébe. Jegyezd fel, mely varázsitalokat öntöttél a serlegbe. Ha vársz, hogy megnézd, mi történik, lapozz a 68-ra. Ha belekortyolsz a folyadékba, lapozz a 45-re.

132

Az ösvény lassan fölfelé kanyarodik. Fárasztani kezd a végeláthatatlan gyaloglás. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Végül egy füves dombtetőre érsz, mely kopasz fejként emelkedik ki a fák tengeréből. Lepihensz a dombtetőn egy kicsit, és körbejártatod a szemed a látóhatárig nyúló, végeláthatatlan rengetegen. A dombról két ösvény vezet le az erdőbe. Melyiket választod. Azt, amelyik a nap irányába halad (lapozz a 231-re), vagy a másik, sötétebb utat (lapozz a 312-re)?

133

Az ösvény a víz folyásának irányában halad, és egy kis idő múlva bekanyarodik a fák közé. Nemsokára visszaérsz a hatalmas tölgyfához. Megörülsz, hogy a lovat békésen legelészve találod. Felpattansz rá, és követed az erdőből kivezető utat, boldogan, hogy kiszabadulhatsz a sötét erdő zavaros ösvényei közül. Néhány perc múlva hátrapillantasz, és egy hatalmas, kék vizű tavat látsz ott, ahol az előbb még az erdő volt. Messze a tó közepén, az ismerős, vékony lába-

kon álló kunyhót pillantod meg. Úgy tűnik, Aletheiának megvannak a módszerei, hogy távol tartsa birodalmától a nem kívánt látogatókat. Most, hogy van fegyvered, ideje szembenézned az ellenséges sereggel... egyedül. Lapozz a 325-re.

134

Húzd le a *kalandlapod*ról a tárgyat, amelyet Barolónak adtál. Barolo megköszöni az ajándékot, és jó szerencsét kíván a küldetésedhez. Búcsút intesz, és ellovagolsz. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 290-re.

135

Egy anemorus áll előtted, ez egy fekete, hólyagos bőrű szörnyeteg. A feje helyén rózsaszín csápok tekeregnek. Nincsenek végtagjai, ezért erőteljes fekete farkával vonszolja magát a talajon – egyenesen feléd. Ha nincs kardod, lapozz a 184-re. Ha van, meg kell küzdened az anemoruszszal.

ANEMORUS

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 10

Ha megölted, lapozz a 357-re.

136

Tempósan lovagolsz tovább, megpróbálsz minél többet behozni az elvesztett időből. Ha úgy döntesz, hogy inkább

toronyiránt mész, nem pedig az utat követed, lapozz a 287-re. Ha mindig az úton mész, lapozz a 256-ra.

137

Besurransz az istállóba. A lovak idegesen mocorogni kezdenek, de hamar elcsöndesednek, amikor halkan suttogva megnyugtatód őket. Kényelembe helyezkedsz egy halom szalmán, és megvárod a hajnalt. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 276-ra.



138

Meggyújtottad már a jheera fáklyádat? Ha igen, lapozz a 199-re. Ha nem, lapozz a 171-re.

139

Egy kicsit megizzadva az átélt veszedelmektől, visszatérsz a lovadhoz. Folytatod az utad az erdőn keresztül. *Jelölj be egy időköckát*. Az út lejteni kezd, majd számtalan kanyar után egy gyors folyású patak partjára jutsz. A nap már alacsonyan jár a látóhatár fölött, a levegőt rovarok hangja töl-

ti meg. Egy kicsiny, rozoga falucskát pillantasz meg. Amikor beérsz, furcsa lakói egy pillanat alatt körülvesznek. Sokkal barátságosabbak, mint amilyenekkel eddigi utad során találkoztál. Felcsillan a remény, hogy végre tisztességes vendégszeretben lesz részed ma este. Reményeid valóra válnak, amikor a helybeliek betessékelnek egy házba, és étellel és itallal kínálnak (adj 4-et az ÉLETERŐ pontjaidhoz). Jól érzed magad ezeknek az egyszerű embereknek a társaságában. Kis idő múlva valami kavardás hangja hallatszik be, és a falusiak közül jópáran kisietnek az utcára. Ha követed őket, lapozz a 66-ra. Ha inkább a kunyhóban maradsz a vendéglátóiddal, lapozz a 385-re.

140

Egyenesen az istállóba vezetnek, hogy új lovat válassz magadnak. Kiválasztasz egyet, és nekiállsz felszerszámozni, amikor látod, hogy a magas Sige közeledik. A hangját szinte alig hallani, amikor megszólal, nem véletlen, hogy a „Csöndes” nevet kapta. Elmondja, hogy van nála egy értékes varázstárgy, amely az istennek áldását viseli, és segíteni fog majd az utadon. Ez egy igen ritka növényekből készült varázsamulett – ha a nyakadon viseled, nem lesz szükséged alvásra. Az amulettet Sige szolgálja nyújtja át. A lassan csoszogó figura csuklyát visel, nyilván, hogy elrejtse visszataszító arcát a szerencsétlen. Sige biztonságos és sikeres utazást kíván. Összepakolod a felszerelésedet, és kimész a palotaudvarra. Mindenfelé emberek sűrögnek-forognak. Nincs idő érzelmes búcsúzásra, felugrasz a lovadra, és a tömegben át lassan a palota kapujához lovagolsz. Gyorsan végigügetsz a Kova utcán, és nemsokára Kallamehr főkapuja előtt találod magad. Lapozz a 329-re.

141

– Silány darab! – mondja Bythos. Kinyúl, kiragadja a kezdből az Arany Öklöt, és áthaítja a válla fölött. Mélyet lélegzik, és fagyasztó leheletet küld rád. Kristályok jelennek meg a bőrödön, de gyorsan elolvadnak. Bythos feléd indul. Ha elmenekülsz, lapozz a 335-re. Ha felveszed a harcot, lapozz a 149-re.

142

Odagázolsz, ahol az öregember teste eltűnt a borban. Ahogy lefelé mereszted a szemed, hogy kivegyél valamit a sötétvörös masszából, egy kar lendül ki a bor alól, és megragadja a lábadat. Egyensúlyodat veszítve, fejjel előre a sötét lébe zuhansz. Egy pillanat múlva ellenfeled már is a hátadon térdel, megragadja a válladat, és megpróbál lenyomva tartani. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÉLETERŐD, lapozz a 391-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÉLETERŐD, lapozz a 107-re.

143

Luthaur egy görbe, széles pengéjű karddal küzd, melynek éle fekete. Amikor a penge a húsodba vág, rádöbbsz, mi is az a feketeség. Luthaur kardja mérgezett – ez nem éppen egy hősré valló cselekedet. Érzed, amint a méreg szétáramlik a testedben. Az emelvény padlójára rogyasz, utolsó leheleteddel még megátkozva az árulót. Aztán nem mozdulsz többé.

144

Felkapod a kialudt jheera fáklyát, és újból izzítani kezd. A levelek felizzanak és lángot fognak, épp amikor az első darazsak berepülnek a barlangba. A barlang hátuljába szaladsz, és vegyes érzelmekkel figyeled, amint a darazsak körülrajzanak. Egy pillanatig kétségeid támadnak a füst hatását illetően, de aztán észreveszed, hogy a darazsak elkezdnek lepotyogni a földre. Nem sokkal később a barlang talaját már vastagon borítják a darázstetemek. Megbizonyosodsz róla, hogy tiszta a levegő, és kimerészkedsz a szabad levegőre. A sereg irányába indulsz. Lapozz a 235-re.



145

Csak ülsz, és a kunyhót lesed, hátha felfedezed az életnek valami jelét. Vörös ködfátyol táncol a szemed előtt. Csak most ébredsz rá, mennyire igénybe vett az út az erdőn keresztül. Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a 152-re. Ellenkező esetben lapozz a 29-re.



146

Elvonszolod magad a csáptól, és felkapaszkodsz a kristályfelszínre... és megpillantod az előbbi lényt, amint éppen rád vár. Lapozz a 135-re.

147

Visszatekered a számszerij húrját, és beillesztesz egy nyílvesztőt. Gondosan célzol, és lösz. A troll fájdalmas üvöltése a válasz. A szörnyeteg megáll, és rád bámul a túlpartról. Azonban mielőtt még újra lőhetnél, gyorsan odébbtrappol, és eltűnik a szemed elől. Lapozz a 381-re.

148

Egy fekete árnyék lebeg a fejed fölött – de mielőtt még alaposabban szemügyre vehetnéd, éles visítást, majd gurgulázó, bugyborékoló hangot hallasz, és valami ragadós, zöld massa spriccel az arcodba. Fájdalom nyilall a fejedbe, és kínodban elengeded az ablakpárkányt. Hangos puffanással zuhansz a földre, a sav az arcodon pedig elvégzi gusztustalan feladatát. A kalandod véget ért.

149

Bythos meglepetten hátrál egy lépést. – Begyűjtő! Miféle árulás ez? – üvölti. A hátad mögötti ajtó kinyílik, és köpenyes figurák özönlenek be rajta. Előrántod a kardodat, de

használni már nincs időd. A csontvázfigurák lefognak, és uruk elé állítanak. Lapozz a 313-ra.

150

Bevonszolod az örök tetemét egy közeli árokba, és belépsz a palota udvarára. Legelőször egy szolgálval találkozol: egy nehéz ládát cipel meggörnyedve az istállók felé. Amikor meglát, feléd int, és megkérdezi, mit keresel erre felé. Elmondod neki, hogy sürgős üzenetet kell átadnod Lady Dunyazadnak. A szolga egy kicsiny várószobába vezet, és megígéri, hogy értesíti a nemes hölgyet. A szolga elsiet, te pedig leülsz, és vársz. Lapozz a 310-re.

151

Lemászol a kötélre az udvarra, vigyázva, hogy mindvégig az árnyékban maradj. Elindulsz vissza a szobádba. Amikor felnézel, egy őrt pillantasz meg, amint a fenti járdán sétál végig. Ha fent maradtál volna még egy kis ideig, biztosan észrevett volna. Lapozz a 204-re.

152

Egy darabig vársz, de aztán nem bírod tovább türelemmel. Halk mozgolódást hallasz a kunyhóból, de semmi sem történik. Kiáltasz egyet, de nem kapsz választ. Úgy döntesz, hogy magadra vállalod a kezdeményezést. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a 254-re. Ha felmászol az egyik lábán, lapozz a 202-re.

153

Lovad oldalába vágod a sarkantyúdat, és a ló kelletlenül bár, de megindul a lejtőn. Minél közelebb kerülsz a tömeghez, annál inkább megdöbbsz ez az iszonyú sok ember. A bűdös szag egyre erősebb, valósággal át kell vágnod magad rajta. Ha Mema veled van, lapozz a 283-ra. Ha nincs, lapozz a 306-ra.

154

A Begyűjtő abbahagyja a kántálást, amikor megpillant téged. Lehajol, felvesz egy kristályt, és két kezével lándzsává nyújtja. A következő pillanatban már zúgva repül feléd a kristálylándzsa. Lapozz a 105-re.

155

Egy idő múlva beérsz a legközelebbi faluba, de ezzel el is ment a napod hátrélévő része. Most már, bárki is lovagolt kémkedni keletre, mérföldekkel előtted járhat – még úgy is, hogy te indultál előbb Kallamehrből. A faluban azonban megkülönböztetett figyelemmel bánnak veled. Az öregek hamar felismerik a tekercsedre lógó pecsétbe ütött jelet, és gyorsan felszerelik számodra a falu leggyorsabb lovát. Kis idő múlva dübörögve kivágtatsz a faluból, hogy megpróbálj behozni valamennyit az elvesztegetett időből. A nap félig már lebukott a látóhatár mögé, hosszú, sűrű árnyak kúsznak a tájra. Hirtelen egy batyut veszel észre, mely az úton fekszik előtted. Ha nem törödsz vele, és továbblovagolsz, la-



pozz a 301-re. Ha megállsz, és megvizsgálod, lapozz a 249-re.

156

– Talán sikerül felébresztenem! – feleli Asiah. Az emberek hitetlenkedve néznek rá. – Nagyon jó. Nem rontom el a ceremóniát. – Feláll, Lady Carolinához lép, egy puszit nyom a kezére, aztán elsimítja a haját a Lady homlokából. – Ideje fölébredned, kedvesem – mondja. De az emberek ideges mozgolódását kivéve csend honol az udvaron. Dunnyazad az örökhöz fordul, és csöndesen megszólal: – Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. – Mielőtt még megmozdulhatnál, az örök letepernek. Lapozz a 355-re.

157

Nagyot sóhajtasz, majd a lángok közé ugrasz. Meglepetésdre azonban nem érzel semmiféle hő, a tűzfal csak illúzió volt. Egy szűk kamrába jutsz, alaposan meglepve ezzel az ott lévő négy ezüstbőrű humanoid (emberszerű) lényt. Ezek jól felszerelt és jól felfegyverzett murkuronok. Hárman éppen egy nagy vasajtóval küszködtek, amikor berontottál a szobába, míg a negyedik csak ott állt. Ha azonnal megtámadod őket, lapozz a 195-re. Ha megvárod, hogy először ők reagáljanak, lapozz a 253-ra.



158

Végigfutod a könyveket és a tekercseket, de az érthetelen szöveg nem sokat mond neked. Az üvegcsék azonban sokkal ígéretesebbnek tűnnek. Jó néhány üvegce már megrepedt, és a tartalmuk elfolyt, néhányan azonban megmaradtak ép-ségben. Kiválasztasz közülük három olyat, amelyek nem tűnnek mérgezőnek. Mindhárom üvegce valami gusztustalan, füstölgő, barna folyadékot tartalmaz. Mindhárom címkéjét ugyanazokkal a szálkás betűkkel írták. Megkockáztathatod, hogy a helyszínen megkóstolj egy-két üvegcsét, de úgy is dönthetsz, hogy inkább elteszed, és magaddal viszed őket (akár mind a hármat is). Ha úgy döntesz, hogy elpakolod őket, jegyezd fel őket a *kalandlap*odra. Azonban ne csak a nevüket írd fel, hanem azt a lapszámot is, ahová lapoznod kelle, ha egyszer belekortyolsz valamelyikbe. Bármelyik italt bármikor megihatod, amikor ital fogyasztására alkalmasak a körülmények (vagyis, ha nem éppen harcolsz valakivel). Ne feledd el felírni azt a lapszámot, ahol az ital felhőrpintése előtt állsz, ugyanis ha elfogyasztottad az üvegce tartalmát, ezen a feljegyzett lapon kell ismét folytatnod a történetet. Iváskor jegyezd fel azt is, hogy kiürült a megfelelő üvegce, ugyanis mindegyikben csak egy hajtásnyi ital van.

Ha megiszod a „Ghulsh” nevű italt

Lapozz a 258-ra

Ha megiszod az „Arahl” nevű italt

Lapozz a 285-re

Ha megiszod a „Zazzaz” nevű italt

Lapozz a 369-re

Ha befejezted az italok megvizsgálását, lapozz a 270-re.

159

Szomorúan megcsókolod Lady Carolina kezét, és csatlakozol az udvar falai mellett felsorakozó egyre nagyobb tömeghez. Órákba telik, amíg mindenki lerója kegyeletét. Végül a szolgák felhelyezik a koporsó fedelét. Madhaerios idegesen előrelép, és a tömeghez szól. Ünnepestes hangon elmondja az ilyenkor szokásos halotti beszédet. Egy kis szünet után ismét megszólal, és megerősíti a Kallamehr biztonságáról szóló híreket. Az árulók kivégzéséről beszél, meg a Bei-Han elleni hadműveletek sikeréről. Végül közli, hogy mivel Lady Carolinának nincs törvényes örököse, ő veszi át a bárói címet. A ceremónia véget ér, a főnemesek elvonulnak, és az udvar is kezd lassan kiürülni. Szomorú vagy, de az agyad máris a következő teendőkön gondolkodik. Ha elhagyod Kallamehrt, lapozz a 183-ra. Ha úgy döntesz, hogy itt maradsz, és folytatod a nyomozást, lapozz a 252-re.

160

Az öregasszony kétségbeesetten felsikolt, majd térdre zuhan. – Elvesztünk! Mindnyájan meghalunk! Elhagyott a megmentőnk! – Megfordulsz, hogy elmenj innen, de a parasztok körbefognak, és kétségbeesetten könyörögni kezdenek. Amikor félre akarod tolni őket, a kétségbeesésük erőszakba csap át. Néhányan visszafutnak a kunyhóikhoz, és rozsdás vasvillákkal, kaszákkal térnek vissza. Ha felveszed velük a harcot, lapozz a 191-re. Ha inkább teljesíted az öregasszony kérését, lapozz a 208-ra.

161

Ahogy előrántod a kardodat, Bythos felkiált: – Árulás! – Majd mély lélegzetet vesz. Előreugrasz, remélvén, hogy a nagy test lassan mozdul. De nincs szerencséd. Bythos fagyasztó lehetetet küld rád. A bőrödön kristályok jelennek meg, és kezdenek növekedni szédületes sebességgel. Nemso-kára nem sokban különbözik az odakint a ködben sorakozó több ezer kristálysobortól, melyek a Mélység Urának birodalmát díszítik.

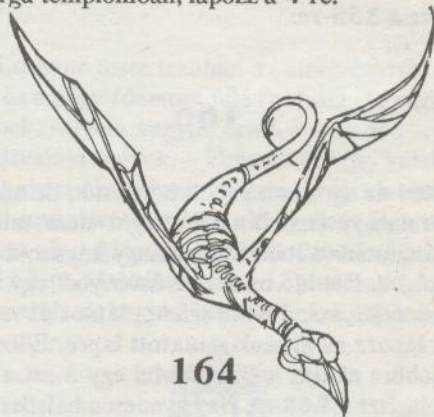
162

A rácsos csapóajtóhoz lépsz. Egy zár van rajta, de amikor lehajolsz, hogy kinyisd, kiderül, hogy a zár nincs rácsukva. Könnyedén felemeled a rácsos ajtót, és benézel, hogy fel-méred, el tudod-e innen érni a férfit. Sajnos túl messze van tőled. Szólsz neki, hogy ha tud, kapaszkodjon közelebb. Fel-tételezed, hogy az izmos férfi Ramedes, a Legyőzhetetlen, Lady Carolina bajnoka. A férfi nekilát a kijárat felé ara-szolni. Hirtelen észreveszed, hogy valaki van mögötted – de már késő, az a valaki erőteljesen hátbarúg, te pedig fejfel-előre belezuhansz az alattad szortyogó sötétségbe. Lapozz a 175-re.

163

Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik el, így reggel folytathatod az utad. Fogynak a kilométerek, és egy idő múlva egy hegyláncot pillantasz meg a láthatáron. Át-haladsz néhány falun, és meglepődsz, mennyire mogorván

bánnak veled az emberek. A bajsuk alatt motyognak vala-mit, amikor elhaladsz mellettük, és amikor megkérded őket, merre tölthetnéd meg a kulacsodat, mintha észre sem ven-nének. A nap már alacsonyan jár, amikor megérkezel Hashra városába. Itt emelkedik Fourga temploma. Még né-hány mérföldet lovagolhatnál napnyugtáig, de akkor ismét a vadonban kellene töltened az éjszakát. *Jelölj be egy idő-kockát!* Ha továbblovagolsz, lapozz a 26-ra. Ha szállást ke-resel a Fourga templomban, lapozz a 4-re.



164

Elindulsz a kristálysíkon, és egy idő múlva egy hatalmas, talajba ágyazott fémgyűrűt pillantasz meg. A gyűrűtől vas-tag lánc vezet egyenesen felfelé egy felhőbe, ahonnét a nyő-gés hallatszik. A lánc legalább olyan vastag, mint a tested. Nehéz munka, de végül is nem lehetetlen megmászni. Meg-próbálkozol vele (lapozz a 294-re), vagy inkább kinyomo-zod, hogy mi az a nyikorgó hang, amelyet halványan még mindig hallani lehet (lapozz a 237-re).

165

Visszatérsz a szobádba, és a szalmazsákodon hánykolódva töltöd el az éjszaka hátralévő részét. Másnap reggel egy palotaőr ront a szobádba, és követeli, hogy azonnal kövesd. A tegnapi várószobához vezet, és sietve betuszkol az ajtón. Amint azonban elhaladsz az ör előtt, egy kardmarkolat csattan a tarkódon. Előrebúsz, és elveszíted az eszméleted. Lapozz a 355-re.

166

Átkutatod az ogre és a goblin holttestét, de néhány gusztustalan falatnyi ételnél több dolgot nem találsz náluk. Folytatod az utadat. Jobbra tőled nagy kupacokban nőnek a harangvirágok. Kis idő múlva az ösvényből egy másik ágazik le jobbra. Ha már három számot látsz felírva a *kalandlapodon*, lapozz az általuk mutatott lapra. Ellenkező esetben, ha jobbra akarsz menni, írd fel egy 3-ast a *kalandlapodra*, és lapozz a 268-ra. Ha egyenesen haladsz tovább, írd fel egy 1-est a *kalandlapodon* lévő számok mögé, és lapozz a 17-re. Ha már szerepel a *kalandlapodon* a leírandó szám, akkor a másik lehetőséget kell választanod.

167

Körbenézel a füstborította szobában, hátha találsz valami menekülési módot. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 392-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 323-ra.

168

A kristályharcosok közel nyomulnak, és magasra emelik a kalapácsukat... fegyver nélkül kénytelen vagy átadni magadat a sorsodnak. A kalandod itt ér véget.

169

Ahogy Luthaur teste lezuhan az emelvényről, elteszed a kardodat, és a négy főnemes felé fordulsz. Az örök hátulról körülvesznek. – Nem vagyok áruló – mondod –, a Rangor ház hű alattvalója vagyok. – Elmeséled, hogy valaki szándékosan meg akart akadályozni abban, hogy elmondd a híreket a keleti invázióról – valaki, aki együttműködik az ellenséggel! Ha a négy főnemes közül árulással vádolsz valakit, lapozz a 334-re. Ha nálad van a Lepecsételt Medalion, és el akarod mondani, hogyan jutottál hozzá, lapozz a 320-ra.



170

Merítsz egy kis vizet a falu kútjából, és lemosod Memáról a ragadós sarat. Ezt jegyezd fel a *kalandlapodra*. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 396-ra.

171

A fekete felhő rémisztő sebességgel közeledik. Ügyetlenül babrálsz a taplódobozoddal, miközben dermedt ujjaidat átkozod. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 217-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 284-re.

172

A lény megpróbál átsurranni a lábaid között, de te lenyúlsz, megragadod, és a hátára ülsz, hogy ne tudjon elfutni. A lény csúszós, te pedig nem látsz, de valahogy mégis sikerül keményen megmarkolnod a nyaka körül. A kezéd már mozdul, hogy a lény fejét a padlóhoz csapd, amikor az váratlanul sírni kezd. Vársz egy kicsit, hogy kitisztuljon a szemed. Amikor a látásod visszatér, egy szánalmas kislányt pillantasz meg, akit a feje búbjától a talpáig valami bűdös, zöldes ragacs borít. Óvatosan elereszted a kislányt, de a biztonság kedvéért azért elveszed tőle azt a kis fűvócsövet, amellyel a szemedbe fújta az iménti port. Megkérdezed a kislányt, hogy hívják. Lapozz a 315-re.

173

Egyet lépsz az ezüstbőrű lény felé, mire az szomorúan megrázza a fejét. Kinyújtott karjaiból lángok törnek elő, melyek azonnal beborítanak. Ezek a lángok azonban nagyon is valóságosak...

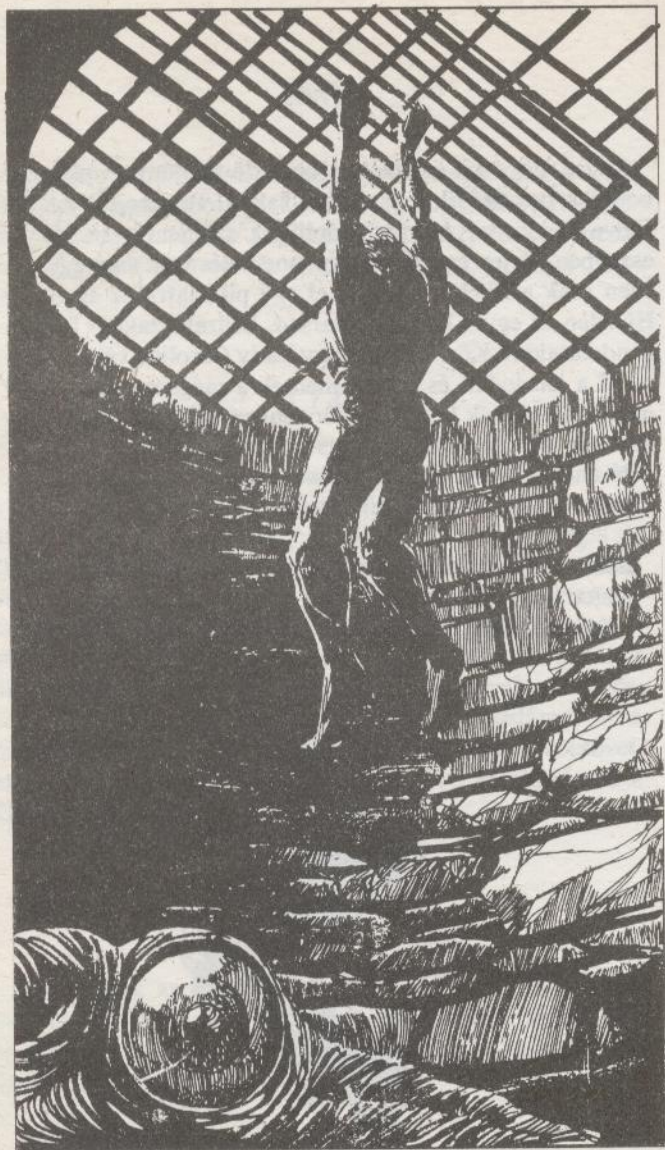
174

Szinte megvakít az ablakon beáradó napfény. A piac zibongása beszűrődik a csukott ablakon. Te verejtékben fűrödve reszketsz, és még mindig a szellemfigura jár az eszedben. Vajon ez valami figyelmeztetés volt, vagy egyszerűen csak a félelmed uralta el egy pillanatra az agyadat? Hirtelen az egyik kalandozótársad, Bedrah szakítja félbe a gondolataidat. Közli veled, hogy Lady Carolina vár. Felcsatolod a kardodat, és együtt mentek a megbeszélésre, hogy megtudjátok, kik lesznek az önként vállalkozók. Igaz, hogy már úgy döntöttél, hogy itt maradsz, és segítesz a város védelmének megszervezésében, most mégis megmásíthatod a döntésedet, ha akarod. Mit teszel:

Északra lovagolsz a hadseregért?
Keletre mész kémkedni?
Mégis inkább itt maradsz?

Lapozz a 92-re
Lapozz a 104-re
Lapozz a 182-re





175

Nagyot puffansz a verem puha talaján. Tőled nem messze gusztustalan, remegő tömeget veszel észre, melyből egy sár- ga, világító szem mered rád rosszindulatúan. A szem alatt egy hatalmas, fekete száját látsz, melyből undorító, szűr- csölő hangok hallatszanak. Ez egy quagrant, egy valami sötét mágus által életrehívott rettentő szörnyeteg. Csak má- sodperceid vannak. Mit teszel:

Haszálod a fúvócsövedet,
ha van nálad olyan, amely
még nem volt használva?
A Repülő Villámot használod,
ha ismered?
Megküzdesz a lénnel?
Megpróbálsz a verem durva,
köves falán felmászva elmenekülni?

Lapozz a 378-ra

Lapozz a 328-ra

Lapozz a 314-re

Lapozz a 18-ra

176

Végre valahára találsz egy kis szőrös lényt, aki egy rot- hadó farönk mögé próbált elrejtőzni. Már menekülne, de későn. Utána nyúlsz, és berakod a hátizsákodba. Meglepően könnyen megtalálod a kunyhóhoz a visszautat. Amikor is- mét odabent vagy, a nő meglehetősen kedvesen üdvözl. Bemutatja a kígyóját, Caduceust, és elmondja, hogy őt pe- dig Aletheiának hívják. Caduceus egészben nyeli le az aján- dékot, majd gyengéden a vállad köré tekeredik. Aletheia egy kicsit mesél magáról. Lapozz a 307-re.

177

Húzz le 1 adag élelmiszert és 4 aranypénzt a *kalandlapodról*. Tasbadh mohón befalja az ételt, majd zsebrevágja az aranyakat. Hangosat böfög: – Helyes, tegyük akkor el magunkat holnapra – ezekkel a szavakkal leveszi a pokrócodat a lovad nyerge mögül. – Jobb lesz, ha tüzet gyújtasz, hogy távol maradjanak a vadak! – mondja, majd kényelmesen elhelyezkedik a meleg pokrócban. Te pokróc nélkül, vacogva töltöd az éjszakát, javarészt a tüzet bámulod, és Tasbadh erőteljes horkolását hallgatod. Másnap reggel Tasbadh egy kicsit már jobban érzi magát, és ismét emlékeztet a testében lüktető Halálvarázslatra. Nem sok idő telik bele, máris útban vagytok Gebaan felé. Nemsokára beértek egy faluba, ahol is Tasbadh leugrik a lovadról, és besiet egy nagy épületbe. Az épületen rikító felirat díszel: „A Lila Kígyó”. Biztos, hogy a Gyógyító egy kocsmában lakik? *Jelölj be egy időköckét*. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a 121-re. Ha nincs, lapozz a 109-re.

178

Úgy tűnik, az ellenfeled számított erre a lépésedre, és a hátad mögött bukkan fel. A kése megszúrkálja egy kicsit a nyakizmodat, de nem okoz nagy sebet. Egy kicsit odébb egy csoport város lakó bámul rád várakozóan. Lapozz a 200-ra.

179

Kardodat meglengetve a hintó felé rohansz. A kristályszellem rád néz, majd elmenekül. Felugrasz a hintóra,

megragadod a gyeplőt, és az ektovultokra kiáltasz. Azok rád sem hederítenek. A hintó a legnagyobb erőfeszítésed ellenére sem mozdul meg. Ittmaradsz hát ezen a végtelen kristályvidéken. Kóborolsz még egy darabig valamilyen irányba, míg végül teljesen le nem gyengülsz. A kalandod sikertelen véget ért.

180

A troll hamar eltűnik az aljnövényzetben, magával vonszolván a facsemetét. Megmosod az arcodat a folyó vizéből, és ily módon felfrissülve folytatod tovább a küldetésedet. Lapozz a 381-re.

181

Még javában a barlanglakó emberrel vagy elfoglalva, amikor a darazsak beözönlenek a barlangba. Nagyot rúgsz a primitív emberbe, és a fáklyáért ugrasz. Túl későn. A fáklya elaludt, a barlanglakó pedig túl sötétagyú ahhoz, hogy felismerje a darazsak jelentette veszélyt. A kezében tartott csont hangosan csattan a koponyádon.

182

– És ezért mennyit kérsz? – kérdi a zsíros hajú paraszt, és egy rozsdalepte kardra mutat a kereskedő pultján. – Ja, ez? – horkant fel az árus, és előhúzza a kardot a pulton fekvő nagy rakás kacat alól. – Több ez, mint amennyi pized van, embőr! Ez itten fangthanei acél. Magam ástam ki néhány

éve Kallamehr romjai alól, úgy ám. Ez túlélte a Nagy Kaktaklizmát, bizony ám, nem úgy, mint a gazdája. Micsoda zűr vót az! – Sok év eltelt már Kallamehr bukása óta. Te pedig osztóztál a város végzetében. A maradványaid temetetlenül és gyászolatlanul porladnak valahol a város romjai alatt.

183

Nem vesztegeted az idődet, visszaszerzed a lovadat, és kilovagolsz a városból. Keleti irányba tartasz, ugyanazon az útvonalon, mint azokban a sorsdöntő napokban. *Jelölj be egy időkockát.* Ha hallottál Enthymesisről, és meg akarod keresni, lapozz az 5-re. Ellenkező esetben lapozz a 325-re.

184

Ökölrel semmire sem mész ez ellen a puha, gumyszerű csáp ellen. Lassan egyre lejjebb és lejjebb húz – és végül teljesen megemészt az ismeretlen szörnyeteg.

185

Az öröknek elkerekedik a szemük csodálkozásukban, de azért elteszik a pénzt. Egyikük egy kicsiny várószobába vezet. – Mindjárt keresek valakit, aki tud segíteni – mondja, és elmegy. Vársz egy kicsit. Lapozz a 310-re.

186

Sietve az idegre illesztesz egy nyílveszőt, és célbaveszed a kárörvendő börtönört. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 227-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 240-re.



187

Átlépsz a gusztustalan, zöld tetemeken, és a pillanatnyi nyugalmat kihasználva megvizsgálod az imént felszedett tárgyakat: néhány szem formájú, megállapíthatatlan értékű drágakő, és egy ékszerekkel kirakott tiara. Tapasztalt szemed varázserejűnek ítéli őket. Elteszed a tárgyakat a zsákodba, és nekiindulsz az alagútban. Kis idő múlva egy kerek terembe érsz. Lapozz a 82-re.

188

Sikerült meglepned a feketeköpenyes alakot. Köhögni kezd, ahogy tiszta erődből a mellébe vágta. Három körig kell küzdened a szárnyas orgyilkossal. Ne feledd el, kardod



nélkül nem áll módodban *gyilkos ütések*et bevenni; és mivel nem tudtál eleget pihenni, gyengébb is vagy: csökkentsd az ÜGYESSÉGEDET 2 ponttal.

SZÁRNYAS ORGYILKOS ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha a harmadik kör végén még életben vagy, lapozz a 79-re.

189

A lövés túl alacsony, a nyílvevő a lábad között repül el. Vad kiáltást hallasz a hátad mögöl. Megpördülsz, és egy goblint pillantasz meg, aki kerekre nyitott szemekkel mered a hasából kiálló nyílvevőre. – Jó lövés, Gok. Legközelebb én használom az íjat! – hörgi, és hátratántorodik. A számszeríjas goblin pironkodva elhajítja számszeríját, és egy kést húz elő az övéből. Káromkodva neked ront. Felkészülsz a harcra, de még mielőtt elérne hozzád, egy kötél rántja fel a goblint a lábánál fogva a levegőbe. – Elkaptuk! – szólal meg egy hang valahol a közeledben, és egy másik goblin ugrik elő a fák közül, kezében a kötél másik végével. Amikor megpillant téged, leesik az álla megdöbbenésében. Elengedi a kötelet (a társa hangos puffanással a fején landol), majd megfordul, és elmenekül. Magadban kuncogva továbbsejtesz. Csak a goblinok lehetnek ilyen ügyetlenek! Egy kicsit odébb újabb goblinhangokat hallasz. – Nyugi, Gublb, majd én szétverem a fejét. – mondja egy rekedtes hang. Mosolyogva megfordulsz, és egy *hatalmas* ogre áll előtted! Apró, goblin-méretű fejből gonosz pillantás lövell feléd. Mögötte ugyanaz a goblin toporog idegesen, akivel először találkoztál.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
OGRE	10	12
GOBLIN	5	4

Egyszerre csak az egyiket támadhatod, és az ogreval kell kezdened. Ha mindkettőt legyőzted, lapozz a 166-ra.

190

A kardod villámként repül a Begyűjtő felé, és remegve megáll a mellkasában. A Begyűjtő előre hajol, megragadja a kard markolatát, és csikorogva kihúzza a testéből. Aztán magasra emeli a kardodat, és neked ront. Fegyver nélkül semmi esélyed nincs. Az utolsó dolog, amit még látsz, a kámzsa alól elővillanó csontvázarc.



191

A falusiak nem képzett harcosok, ketten azonnal áldozatul esnek a csapásaidnak. De mögöttük másik három, sarlóval felfegyverkezett paraszt tűnik fel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első PARASZT	4	3
Második PARASZT	3	3

Az első két paraszttal egyszerre kell megküzdened. Minden körben mindketten támadnak, neked viszont minden kör elején választanod kell, hogy melyikük ellen fogsz küzdeni abban a körben. A kiválasztott ellenfeledre a normális harc szabályai szerint add le a támadásodat. A másik ellen a hagyományos módon határozd meg a támadóerődöt, ha viszont az nagyobb, mint az övé, nem sebzéd meg, csak kivéded a támadását abban a körben. Ha az ő támadóereje a nagyobb, a hagyományos módon sebet ejtett rajtad. Ha legyőzted az első két parasztot, még egy harmadik állja el a lovad felé vezető utat.

Harmadik PARASZT ÜGYESSÉG 3 ÉLETERŐ 3

Ha győzedelmeskedsz, lapozz a 347-re.

192

Ahogy a lovad előre zuhan, megpróbálsz leugrani a nyeregből, de az egyik lábad beakad a kengyelbe, így keményen a földhöz csapódsz. Elvesztettél 2 ÉLETERŐ pontot. Feltápaszkodsz a földről, és elkeseredve veszed tudomásul, hogy a büszke paripa egy szánalmas, bicegő lóvá változott. A kificamodott egyik mellső lábával kénytelen vagy a legközelebbi faluba vezetni a lovadat, és egy másikat kérni helyette. Lapozz a 155-re.

193

Egy ezüstös valami zúg el a füled mellett, és törik millió csillogó darabkára a földön. A szilánkok újból összeállnak,

és egy tejszerű testű, végtag nélküli, szárnyas lény alakját veszik fel. A lény teste ütemesen lüktet. Egy erős csőr jelenik meg otromba fején, tejszínű szemei égő rosszindulattal pásztáznak körbe. Az ektovult körbekóvályog, amíg bele nem botlik egy ezüstkehelybe, amelyet aztán mohón felfal. Majd felszáll, és elrepül, átlátszó testében jól kivehetően löttyög a kehely. Ha van nálad számszerű, és le akarod löni az ektovultot, lapozz a 271-re. Ellenkező esetben lapozz a 322-re.

194

Miközben azzal vagy elfoglalva, hogy visszanyerd a látásodat, hallod, amint az ajtó becsapódik, majd a rohanó léptek lassan elhalkulnak. Mikor végre kinyithatod a szemed, egy üres szekrényt pillantasz meg, melyből ragacsos, zöld lábnyomok vezetnek ki. Ha még nem vizsgáltad meg a sarokban álló asztalt, most megteheted, ha a 158-ra lapozol. De úgy is dönthetsz, hogy követed a lábnyomokat (lapozz a 206-ra).

195

A meglepetés okozta előnyödet kihasználva levágod az első murkuront, és felkészülsz a másik három elleni harcra. Azok ijedten körülnéznek, de továbbra is az ajtónál maradnak. Túl későn döbbsz rá, hogy mit is akartak tulajdonképpen. Az ajtót nem betörni akarták, hanem épp ellenkezőleg: tartani, nehogy kinyíljon. Néhány másodperc múlva az ajtó feltárul, és zömök, pikkelyes lények özönlik el a

kamrát. A kokomokoák a murkuronokra rontanak, de négyen rád is jutnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első KOKOMOKOA	6	5
Második KOKOMOKCA	5	5
Harmadik KOKOMOKOA	5	6
Negyedik KOKOMOKOA	5	5

Egyszerre csak egy kokomokoával küzdhetsz. Ne feledd el: ha nincs nálad a kardod, a támadásod mindig 2-vel gyengébb, és nincs alkalmad *gyilkos ütések* bevitelére. Ha legyőzted őket, lapozz a 370-re.

196

A kardod túl kicsi Bythos ellen, így nem tudsz *halálos ütést* ütni. Ha nálad van Barolo csuklópajzsa, az sem jelent számodra előnyt, ezért erre a csatára elveszted az általa nyújtott plusz ÜGYESSÉGET.

BYTHOS

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 291-re.





197 – 199

197

A szádhoz emeled Mema keskeny fúvócsövét, és erőteljesen belefújsz. Fekete porfelhő lö ki a csőből, és lassan visszaszáll rád. Egy pillanat múlva már köhögve, és prűszkölve fetrengsz a padlón. A börtönőr nagyot kacag, és egyáltalán nem siet a megsegítésedre. Lapozz a 352-re.

198

Elmagyarázod az őrnök, hogy nem tudtál aludni, ezért jöttél fel ide, hogy friss levegőt szívjál. Az őrnök gyanakodva fogadja a mesédet. Közli veled, hogy itt csak a palotaőrség tartózkodhat. Udvariasan elnézést kérsz, és visszamész a szobádba, közben végig a hátadon érzed az őrnök éber tekintetét. Lapozz a 165-re.

199

A fekete darazsak felhője már körülötted örvénylik. Átkozódva veszed tudomásul, hogy a szél feltámad, és szétszórja a jheera füstöt. A darazsak nekedröngyölnek. Ha felmenekülsz a hegyoldalon, lapozz a 386-ra. Ha a jobbkezes völgyben kanyargó folyó felé rohansz, lapozz a 42-re. Ha a nemrég felfedezett barlang bejárata felé szaladsz, lapozz a 106-ra.



200

Segítségért kiáltasz, de az emberek csak nevetnek. – Szóval így akarnak híresek lenni manapság a hősök, mi? – kérdezi a mély hang. Hirtelen felismered, hogy Barolo az, a régi törvívó tanítómestered. Megragad a válladnál, és maga felé fordít, közben elteszi a kését. Észreveszed, hogy azóta faláb került a bal lába helyére, de Barolo nem tesz róla említést. – Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha velem tartasz – javasolja. Lapozz a 375-re.

201

Az egyik kristályharcos feléd indul, és meglepetti a kalapácsát. Megpróbálsz védeni magad a kardoddal, de az ártalmatlanul lecsúszik a harcossal. Ha nálad van az óniksz jogar vagy az arany ököl, és gyorsan összetakolt bunkósbotként akarod őket használni, lapozz a 62-re. Ha inkább megbírkózol a harcossal, lapozz a 305-re.

202

Megragadod a legközelebb eső lábat, és felkúszol rajta, mígnem eléred a kunyhó alját. Körbenézel, és egy nyílást fedezel fel a kunyhó padlójának a közepén. Az egyetlen módja a bejutásnak, ha jól megkapaszkodsz az egyik tartógerendában, és lábbal előre belendíted magad a nyíláson. Lenézel, és innen a föld távolabbinak tűnik, mint azt előre elképzelted. Nyelsz egyet, és úgy döntesz, hogy megpróbálkozol a mutatóvannal. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 337-re. Ha az

eredmény *nagyobb* vagy *egyenelő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 229-re.

203

Egy idő múlva furcsa látványban van részed. Hosszasan, ameddig csak a szem ellát, kristálysobrok állnak katonás rendben. Amikor közelebről is megvizsgálod őket, kiderül, hogy ezek valójában kristálytömbökbe zárt emberek. Ha viaseled a színváltó sebet, lapozz az 52-re. Ha nem, lapozz a 75-re.

204

Hirtelen fém csörrenését hallod a közeledből. A hátad mögött egy kicsiny fémajtó áll, mely a palota egyik külső épületébe vezet. A zárban most kulcs fordul. A falhoz lapulsz, és igyekszel moccanás nélkül állni az árnyékban. Az ajtó kivágódik (kis híján orrba vág), és hangok hallatszanak mögötte. Az egyik hang Luthauré, az áruló kalandozóé, aki lejárattott Dunyazad előtt. – Jó kis kalamajka, mi, fiúk? – mondja. – Igen, Luthaur, nem véletlenül hívják Ramedest Győzhetetlennek; még akkor is vagy egy tucat emberrel ért fel az ereje, amikor pedig már annyi pia volt benne, amitől egy sárkány is feldobta volna a talpát. – Luthaur nevetve válaszol: – Ne izguljatok, ez a mostani pasas sokkal könnyebb melő lesz. – Vajon rád gondolt? A hangok elvonulnak az udvar másik felébe. Ajtócsapódást hallasz, és ismét csönd vesz körül. Valami okból kifolyólag azonban nyitva hagyták azt az ajtót, amelyiknél állsz. Ha óvatosan belépődzol rajta, lapozz a 363-ra. Ha visszaosonsz inkább a szo-

bádba, lapozz a 165-re. Ha az éjszaka hátralévő részét az istállóban elrejtőzve akarod tölteni, lapozz a 137-re.

205

Hatalmas nyomást érzel, amint a tested fájdalmasan visszazsugorodik eredeti méretére. A palota elhalványul a szemed elől, és elveszted az eszméletedet. Egy rizstáblában térsz magadhoz. Senki sincs a környéken, így hát feltápáskodsz, és elindulsz a legközelebbi úton. Az út egy faluba visz, de Kallamehr többi falujához hasonlóan ez is elhagyott, lakók nélküli. Végigsietsz szinte egész Kallamehren, de csak hasonló, üres falvakat találsz. Amikor a fővárosba érsz, csak akkor döbbensz rá igazán kudarcod súlyosságára. Legyőzted ugyan Bythost, de Kallamehr szinte összes lakója odaveszett. Több ezer ártatlan ember élete árán mentetted meg a bőrödet. Egy hős ilyet nem tenne sosem.

206

A házon kívül a főkapu felé vezetnek a ragadós lábnymok. Felülsz a lovadra, és követed őket. Sajnos a nyomok egyre halványabbak és halványabbak, és mire a kapuhoz érsz, már csak alig látszik valami a porban. Bele kell nyugodnod, hogy a lénynek sikerült meglógnia. Csalódottan visszafordulsz, és tovább folytatod az utadat. Lapozz a 22-re.

207

Kifeszítéd a facsemetét a troll halott ujjai közül. Neki-látsz, hogy letépkedd róla a leveleket, és begyömészöld azokat a hátizsákodba. Amikor lecsupaszítottad a fát, megfordulsz, és visszamész a folyóhoz. Elindulsz a folyóparton haladó ösvényen. Lapozz a 133-ra.

208

Kitörő ujjongás fogadja a döntésedet. Visszakísérnek a kunyhóba, és még több ételt hoznak. Az öregasszony azt tanácsolja, hogy jól teszed, ha felkészülsz az előtted álló próbatételre. Amikor azonban megkérdezed, hogy miféle próbatételre gondol, nem tud választ adni. Minél többet beszél, annál érthetlenebb lesz az egész, és lassan már a prófécia érvényességét is kezded kétségbe vonni. De hát mi okod lenne panaszkodni? Kényelmesen hátradőlsz, és a kunyhó tetején lévő kéménylyukon át a holdat nézed. Lapozz a 319-re.

209

Az alábbi tárgyak közül hány van a birtokodban: szem formájú drágakő, ékszerekkel kirakott tiara, ékköves mellvért, tollcsizma, arany ököl, gyönggyel beültetett koponya, óniksz jogar, kristálygömb? Ha *kevesebb, mint négy* van nálad, lapozz a 351-re. Ha *négy vagy több* van nálad, lapozz a 393-ra.

210

Az örök egy kicsit visszahőkölnek, amikor megpillantják a kardod pengéjét. Gyors pillantásokat váltanak egymással, majd az egyikük elkiáltja magát: – Elkapni! – Ha nálad van Sige varázsamulettje, és viseled is, lapozz a 83-ra. Ellenkező esetben lapozz a 242-re.

211

A nyüzsgő hangyákkal borított kéz kinyúl, és megragad egy ott heverő botot. Aztán visszasüllyed a lyukba, míg bentől recsegő hangokat hallasz. Nem vagy egészen biztos benne, hogy mi folyhat a dombocska belsejében, de azért örülsz, hogy kimaradtál belőle. Lapozz az 58-ra.

212

Lassan a hintóhoz sétálsz, és bemászol az ajtón. A kristályszellem tiszteletteljesen meghajol előtted. Aztán magas hangon elkurjantja magát, mire az ektovoltok mozgásba lendítik a hintót. Lélegzetelállító sebességgel suhantok a felhők között. Néhány perc múlva egy fantasztikus palota tornyai tűnnek fel a láthatáron. A palota körül százával röpködnek az ektovoltok. Csak akkor fogod fel valójában a palota elképesztő méreteit, amikor a gigantikus bejárathoz értek. Az épület több száz méter magas, és úgy tűnik, ugyanabból a fajta kristályból építették, amely itt a talajt alkotja. Egy hatalmas terembe értek, ahol is a hintó megáll. Kiszálsz. Egy köpenyes figura siet eléd. – Elkéstél! – sziszegi. – Az Urunk nemsokára visszatér, és az ital még nincs elké-

szítve! Ha nem teljesítod a feladatodat, megtapasztalhatod Bythos kristályleheletét. Siess! – A figura után sietsz. Átmentek egy másik, hasonló méretű terembe. A terem közepén egy különös üst pihen. Amint közelebb érsz, rájössz, hogy ez voltaképpen egy több mint egy méter magas serleg. Egy másik csuklyás figura kevergeti a folyadékot a serlegben. Várakozóan rád néz, hogy ürítsd ki a zsákodat. A zsák tartalmát a serlegbe öntöd, és figyeled, miként vált sötétzöldre a benne kavargó folyadék. A két kámzsás figura csöndesen elsétál, magadra hagynak a serleggel, és a benne bűzölgő undorító lötytyel. Ha beleiszol az italba, lapozz a 45-re. Ha beleteszel még valamit, lapozz a 131-re. Ha felborítod a serleget, lapozz a 365-re.

213

Továbbmenvén az aljnövényzet átnyúlik az üsvényen is, így egyre nehezebb az előrehaladás. Csak kemény munkával tudod átvágni magad (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot), de végül kiérsz egy tisztásra, ahonnan három másik ösvény indul ki. Ha a bal oldalt választod, lapozz a 123-ra. Ha a középsőt, lapozz a 132-re. Ha a jobb oldali ösvényen folytatod az utadat, lapozz a 32-re.

214

Három sötét árnyat különböztetsz meg. Ahogy közelebb érnek, és rájuk vetül a tűz fénye, látod, hogy árnytündék. Ketten nekilátanak átkutatni a csomagodat, míg a harmadik feléd közelít óvatosan. Türelmesen kivárod a megfelelő pillanatot, amikor föled hajol. A kardod széles ívet ír le, majd



a tünde oldalában áll meg. Áldozatod hangtalanul a földre rogy. Felpattansz, kirántod a kardod a holttestből, és a másik két tünde felé fordulsz. Azok nagyot kiáltanak, és eleresztik a felszerelésedet. Lapozz a 120-ra.

215

A dübörgés egyre erősebb lesz, de a sötétségben nem látsz semmit sem. Hirtelen valami kemény, fémes dolognak ütközöl. A folyó átsodor egy rácsozaton, de nem esik semmi bajod. Körbenézel, és észreveszed, hogy a rácsozat tele van szórva csillogó tárgyakkal. Felveszel néhányat, majd érzed, amint a víz odébsodor. A rácsozat egy kőbe vájt alagút szájához vezet. Az alagutat foszforeszkáló algák reszkető fénye világítja meg. A nyálkás alagútban két, kosarat cipelő kokomokoát pillantasz meg. A nagyfejű, tömzsi, hullószerű lények rád emelik gonosz tekintetüket, majd ledobják a kosaraikat, és neked rontanak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első KOKOMOKOA	5	6
Második KOKOMOKOA	5	5

Ha nincs nálad a kardod, -2 -vel küzdesz, és nem vihetsz be gyilkos ütések. Ha legyőzted őket, lapozz a 187-re.

216

Jó pár évvel ezelőtt Barolo volt a tanítómestered. Ő adta neked a mostani csodálatos kardodat is, miután meggyőződött róla, hogy épp eleget tanultál ahhoz, hogy kiérdemeld.

Barátságosan meghív a házába, közben mentegetőzik, amiért egy kicsit nagy a rendtelenség. Kényelmesen elhelyezkedsz a felkínált székben, és belefogsz a régi kalandjaid elmesélésébe. Barolo közben a kezében méregeti, próbálgatja a kardodat, a szeme csillog örömeiben. A sarokból valami halk motoszkálás hallatszik. Fel akarsz állni, hogy megnézd, mi az, de Barolo gyorsabb nálad. Mielőtt még odafordíthatnád a fejed, megfordul a székben, és a kard kirepül a kezéből. Felkelsz, hogy visszahozd, és amikor megtalálod a sarokban, látod, hogy egy patkányt szúrt át. A dög még rángatózik egy kicsit. Barolo felkacag. – Ez az egyetlen trükk, amire sosem tanítottalak meg. – mondja. – Nem túl bölcs dolog ugyanis, ha a mester mindenre megtanítja a tanítványát, amíg meg nem bízhat benne teljesen. – Barolo felajánlja, hogy megtanít erre az utolsó titokra is, de ezért fel kell áldoznod az éjszakai pihenésed jelentős részét. Ha meg akarod tanulni a karddobás technikáját, lapozz a 226-ra. Ha inkább pihennél az éjszaka, lapozz a 375-re.

217

Egy szikra pattan ki a taplóból, és beugrik a száraz ruhába. Gyorsan köré borítod a tenyered, és kétségbeesetten fújni kezded. Úgy tűnik, sikeresen, a jheera-szelek halványan pislákolni kezdenek. Felnézel, és látod, hogy a lüktető feketeség már majdnem rád borult. Lapozz a 199-re.

218

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szobában Ikhtiyani Dunyazadot pillantod meg, amint a ruháit és az ék-

szerait pakolja be egy kicsiny vasveretes bőröndbe. Nyilván valami hosszú utazáshoz készül ... vagy menekülni akar. Felhúzódkodsz a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a 25-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobába (lapozz a 151-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucsálást. Melyik ablakot választod:

A bal oldali távolabbi falat?

Lapozz a 397-re

A bal oldali központi falat?

Lapozz a 94-re

A jobb oldali távolabbi falat?

Lapozz a 340-re



219

Az utad felhők között vezet fölfelé. A fejed fölött a semmiben egy sor börtöncella lebeg. A bebörtönzöttek panaszosan jajgatnak. Amikor felérsz a lánc tetejére, rádöbbersz, mennyire reménytelen a helyzetük. A cellákon nincs ajtó, a karnyi vastag acélrácsok jelentik az egyetlen kapcsolatot a külvilággal. Megtaláltad Kallamehr elveszett lelkeit, Bythos darázsainak áldozatait. A hadsereget alkotó rengeteg ember az ő földi zombitestük volt. Felkavar a látvány. Lemászol a láncon, és eltökéled magad, hogy megszabadítd a szerencsétleneket. Ha a nyikorgás felé mész, lapozz a 237-re. Ha a suttogás felé, lapozz a 203-ra.

220

Úgy teszel, mintha megadnád magad, aztán hirtelen a leggyengébbnek tűnő pap felé rohansz. Ahogy közel érsz hozzá, megpróbálsz átugrani a feje fölött. Pechedre azonban a pap felemeli a botját, és egy fájdalmas ütést mér az oldaladra. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A földre zuhansz, és mire feltápáskodnál, a papok máris körbefognak. Átkutatnak. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a 73-ra. Ha nincs nálad az Arany Ököl, lapozz a 379-re.

221

Az út lassan lefelé vezet, és az erdő talaja is egyre puhábbá válik. Nemsokára mocsaras területen vagy kénytelen átgázolni. A sár cuppog a csizmád alatt. Legyek zsonganak körülötted, és a rekkenő hőség kiszívja minden erődöt. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Egy órányi kimerítő tapickolás után a talaj emelkedni kezd, és az ösvény élesen balra fordul. Semmi nincs, ami alapján megkülönböztethetné ezt a környéket az erdő többi részétől. Leverten továbbgyalogolsz. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 366-ra.

222

Az öregember hanyatt dől a borba, mely átcsap fölötte. Vársz egy kicsit, de mozgásnak semmi jele. Ha megvizsgálod a testet, lapozz a 142-re. Ha inkább azonnal elhagyod a pincét, lapozz a 297-re.

223

Visszalovagolsz az úton. Csak azért állsz meg néha, hogy újratöltsd a kulacsodat. Éppen egy füves síkságon vágsz keresztül, amikor a lovad váratlanul rázni kezdi a zablát. Valami nyugtalaníthatja. Körbenézel, de nem tapasztalsz semmi különösét, csak valami savanyú, dohos illatot érzelsz a levegőben. Némi biztatás után a lovad ismét elindul. Lebakattok egy völgybe, majd egy keskeny, kanyargós ösvényen *át fel a szemközti hegy tetejére. Óvatosan kell haladnod a keskeny úton, de végül baj nélkül felérsz a hegy tetejére, és lenézhetsz a túloldalán húzódó völgybe. Bal kéz felől füstoszlop emelkedik fel a földről. Számold össze a bejelölt időköckákat a kalandlapodon. Ha már tizet vagy annál is többet jelöltél be, lapozz a 251-re. Ha tíznél kevesebb van bejelölve, jelölj be egy újabb időköckát*, és lapozz a 95-re.

224

Amint Ramedes a várhoz ér, nagyot kiált. Felrántja az ajtót, és a fáklyával oldalt löki az elsőként kisiető őrt. Egy pillanat múlva vad kiáltozás, és fémcsettogás tölti be a levegőt. Amikor a várkapuhoz érsz, majdnem neked zuhan egy kitámolygó, véres fejű őr. Odabent Ramedes hat őrral vív közelharcot. Szanaszét halott vagy sebesült örök hevernek. Ramedes egy hatalmas alabárdot forgat cséphadaróként, de ellenfelei okosak. Várnak, hogy a hős kifáradjon. Az egyikük beilleszt egy nyílveesszőt a számszerijába, és épp akkor lövi el, amikor kardodat kirántva a szobába rontasz. A nyílveessző tövig befürödik Ramedes mellkasába. A bikaerejű hős hátratántorodik, és a lábad elé zuhan. Szomorú szemeiből kihúny a világosság. Te még fel sem eszmélhetsz, mikor

az örök rádvetik magukat. Sok lúd disznót győz, nemsokára te is holtan heversz az őrszoba padlóján.



225

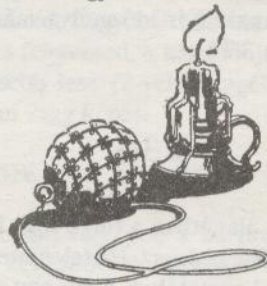
Bythos türelmetlenül a serleghez lép. – Kis híján elkéstél, Begyűjtő. Tudod, mi a büntetés a késésért! – mennydörgi. Ha elmondták neked „Bythos hatalmának titkát”, lapozz a 374-re. Ha nem, és kietted a növényeket Sige varázsamulettjéből, lapozz a 31-re. Ha el akarsz inkább menekülni, lapozz a 335-re. Ha nálad van az Arany Ököl, és most felmutatod, lapozz a 389-re. De végső esetben egyszerűen megtámadhatod Bythost a kardoddal is (lapozz a 161-re).

226

Ezt a technikát Barolo Repülő Villámnak nevezte el. Felhívja a figyelmedet, hogy csak a legnagyobb szükségben használd, és mivel ezzel eldobod magadtól a fegyvert, előbb bizonyosodj meg róla, hogy a csapásod halálos. Harc közben nem használható a Repülő Villám, mert előtte tökéletesen el kell lazítanod a testedet. Az egész éjszakát gyakorlással töltöd. Reggelre már minden célt eltalálsz, amit Barolo kijelöl neked, de tudomásul kell venned, hogy az ő gyorsaságát és pontosságát nem lehet egyetlen éjszakányi gyakorlással elsajátítani. Karikás szemekkel és izomlással köszönt rád a másnap reggel. Lapozz a 19-re.

227

Kilöved a nyílveaszót, közben buzgón imádkozol, hogy áthaladjon a rácson. Szerencséd volt, a nyílveaszó remegve megáll a gonosz fickó mellkasában. Az a rácsra zuhan, a kulcsesomó kiesik halott ujjai közül. Felkapaszkodsz a verem falán, közben a szemed sarkából látod, hogy Ramedes elkapja a kulcsokat, és kikapaszkodik a csapóajtón. Nemsokára mindketten kint vagytok a veremből. Lapozz a 10-re.



228

A kráter közepén állsz a kristályharcosok által „készített” aranypor-tócsa közepén, amikor látod, hogy egy magas, kámzsás alak lép be a kráterbe. Abba hagyja a kántálást, amikor észrevesz téged. Lehajol, és csontos kezével felvesz a földről egy kristályt. Megragadja a két végénél, és meghúzza, amitől a kristály egy hosszú, hegyes gerellyé változik. Ezt a gerelyt aztán teljes erejéből feléd hajítja. Önkéntelenül is felemeled a kardodat, hogy elűsd a feléd szál-

ló fegyvert. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 360-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 274-re.

229

Granat legendás akrobatái megnyugodhatnak, nem fenyegeti őket új vetélytárs. A lendületed túl kevésnek bizonyult, és a lábaid ugyan beérték egy pillanatra a nyílásba, mégis fejfelé a földre zuhantál. A válladra estél. Vonj le 1-et az ÉLETERŐDBŐL. Ahogy a földön fekszel lihegve, észreveszed, hogy a kunyhó lassan süllyedni kezd. A vékony lábak behajlanak! Kis idő múlva már bent is vagy a nyílásban. Lapozz a 372-re.

230

Visszarohansz az alagútban a folyó felé. Futás közben állandóan a hátad mögé pislogsz. Hirtelen átesel valamin. Lenézel, és rémülten konstatálod, hogy egy csápbba botlottál. Lapozz a 343-ra.

231

Ahogy haladsz előre, látod, hogy az ösvény mindkét oldalán gombák nőnek bűzös kötegekben. Óvatosan kell továbbhaladnod, vigyázva, nehogy hozzájuk érsz – ki tudja, hátha mérgező spórákat lövellnek ki. Eszedbe jutnak a déli hatalmas erdőségekről szóló mesék, ahol az örökké változó utak

körbe-körbe vezetnek, míg az éhség vagy a kimerültség végez a vándorral. Kis idő múlva az ösvényed kettéágazik. A bal oldali ág egy lejtőn lefelé indul (lapozz a 213-ra). Ha a jobb oldalt választod inkább, lapozz a 32-re.

232

Villámgyorsan balra hengeredsz. Az első csapás így nem talált, de pechedre éppen a tábortüzedbe gurultál bele. Súlyos tested majdnem kioltotta ugyan, de azért így is elég csúnyán megégetted magad. Vonj le 2 pontot az ÉLETE-RŐDBŐL. Lesöpröd magadról az izzó parázsdarabokat, és fegyvertelenül szembefordulsz az ellenfeleddel, egy árnytündével. Észreveszed, hogy hátrébb két másik társa leselkedik. Mivel nincs fegyvered, a harc idejére az ÜGYESSÉGED 2-vel kevesebb lesz (2-vel gyengébben támadsz), és *halálos* ütésre sem vagy képes.

Első ÁRNYTÜNDE ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győztél, gyorsan felkapod a kardodat, mielőtt megküzdenél a másik két tündével. Lapozz a 120-ra.

233

Beugrasz a folyóba, de mivel a felszerelésed igen nehéz, nagy erőfeszítéssel csak annyit tudsz elérni, hogy az erős áramlás ne sodorjon még lejjebb a folyón. Kis idő múlva a troll észrevesz, és elkezd köveket hajigálni feléd. A folyóban vergődve igen kellemes célpontot nyújtasz (a kellemest természetesen a troll szempontjából érte). Egy nagy kő



pontosan fejen talál, és utána a víz elsodor magával. Elveszted az eszméletedet. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Miközben eszméletlenül sodródsz lefelé a folyón, a kardod kicsúszik a hüvelyéből, és a folyó fenekére süllyed (húzd le a *kalandlapodról*). *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a 89-re.

234

Ahogy a lépcsőkön haladsz lefelé a palotaudvar felé, váratlanul velőtrázó sikoltást hallasz. Beugrasz a közeli ajtón, és a konyhában találsz magad. Egy lángba borult figura tántorog a szobában. A szolgák kétségbeesetten locsolják rá a vizet, de hiába. Néhány másodperc múlva az égő ember a földre rogy. A szakács feléd fordul. – Janas az, az apród. Csak berohant ide, kezét a mellére kulcsolta, és aztán lángba borult – mondja. A fiú már halott. Megráz ez a szörnyű halál, de nincs időd, készülnöd kell az indulásra. Itt már nem tehetsz semmit. Lapozz a 140-re.

235

Leszállsz a lovadról, és minden bátorságodat összeszedve begyalogolsz az üres tekintetű parasztok közé. A gyaloghintót hordozó emberek most megállnak, és finoman leteszik a terhüket. Egy gazdagon öltözött, sebhelyes arcú férfi száll ki a gyaloghintóból, a szeméből csak úgy süt a rosszindulat. A csendes sereg egy lépést sem tesz feléd, csak akkor mozdulnak, ha a parancsnokuk int nekik nyugodt, hűvös kézmozdulatokkal. A férfi megszólal: – Fizetni fogsz szárnyas szolgálaim elpusztításáért. Az életeddel fogsz fizetni. – Itt áll hát előtted a torz sereg mosolytalan generálisa. Kallamehr

sorsa a kezében van. Ha nálad van a Trükkös Rabló üvege, és fel akarod mutatni, lapozz az 55-re. Máskülönben, ha ismered a Repülő Villámot, és használni is akarod, lapozz a 260-ra. Lehetőséged van még megtámadni a generálist (lapozz a 65-re).



236

A kötél gyorsan felemelkedik, majd eltűnik a kéménylyukban. Ebben a pillanatban rontanak be a parasztok a kunyhóba. Megkönnyebbülten veszik tudomásul, hogy még életben vagy. Amint elhalkul a zúgó hang, kisietsz az utcára. Felnézel az égre. Egy furcsa, leginkább lábszárcsontra emlékeztető formájú tárgy lebeg a levegőben, körvonalai élesen kirajzolódnak a hold fényében. Nézed, amint neki-lendül, és lassan eltűnik a messzeségben. Aztán a parasztok felé fordulsz. Azok szeretetteljesen tekintenek fel rád. Felhagytál a küldetésseddel, hogy megpróbáld megvédelmezni ezt a kis poros falut. Kallamehr végzete így beteljesül. A kalandod véget ért.



237

Óvatosan haladsz előre, a kristálytalaj alatt mozgolódó sötét árnyakat figyeled. A nyikorgás egyre hangosabb lesz, míg végül egy repedés jelenik meg a lábad alatt. A kristályfelület összetörik, és egy hatalmas, fekete tömeg tör fel alóla. Fekete, olajos víz spriccel rád. Az alak felhúz, és eltűnik a felhők között, te pedig kétségbeesetten igyekszel megvetni a lábadat a csúszós, imbolygó törmelékek között. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 339-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 93-ra.



238

Letörtén visszabaktatsz a lovadhoz. Megremegsz, amikor érzed, hogy valami a lábad köré tekeredik. Lenézel, és egy nagy kígyót pillantasz meg; dühösen felemeled a kardodat, hogy levágd, de a kígyó puha, emberi hangon megszólal. – Nem ismeresz meg? Caduceus vagyok. Bythos elmenekült a Pokolba. Követned kell oda, ha meg akarod menteni ezeket az embereket, mivel Enthymesis nem járt sikerrel. A folyó a völgyben a föld alá vezet, és abban a föld alatti alagútban találod a kaput. Siess, ne vesztesd az időt! – Caduceus el-

siklik, te pedig a folyóhoz sietsz. Egy kidőlt fatörzset használva tutajnak, gyorsan ereszkedsz lefelé a folyón. Lapozz a 89-re.

239

Egy nyirkos cellában ébredsz. A tested sajog a papok verésétől (vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL). Minden felszerelésed megvan, kivéve az Arany Öklöt (húzd le a *kalandlapodról*). Néhány óráig nem történik semmi, aztán egy pap jelenik meg. Vonakodva közli veled, hogy szabad vagy, maga Lady Dunyazad rendelkezett így. Visszakapod a lovadat is, és nemsokára ismét úton vagy. *Jelölj be két időkockát*, és lapozz a 7-re.

240

A nyílvesző visszapattan a fémrácsról. Mielőtt újratöltethetnél, a börtönőr elhátál a rácstól, így sorsodra maradsz. Lapozz a 352-re.

241

Kardoddal félreütöd a gerelyt. A Begyűjtő újabb kristályért hajol le, de már nincs ideje elhajítani. Ráugrasz, amint dobásra emelkedik a karja.

BEGYŰJTŐ

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 318-ra.

242

Meg kell küzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ŐR	7	8
Második ŐR	6	7

Egyszerre kell megküzdened az örökkel. Minden kör elején dönts el, melyikükre támadsz; ezzel az örrel küzdj a szokásos szabályok szerint. Minden egyes körben a másik ör számára is kell két kockával dobnod, hogy meghatározd az ő támadóerejét, és neked is, hogy meghatározd a saját támadóerődöt öllene. Ha a te támadóerőd nagyobb, nem sébz el rajta: csak kivédted abban a körben a csapását. Ha viszont az ő támadóereje a nagyobb, ő a szokásos szabályok szerint megsebesített. Ha mindkettejüket legyőzted, lapozz a 150-re.

243

Órák telnek el, miközben kigyóeledel után kutatsz az erdőben. *Jelölj be egy időkockát*, lapozz a 395-re, és próbálkozz újra. Ha elfogyott az időd vagy a SZERENCSED, a kalandod véget ért.



244

Ahogy közelebb mész a bábukhoz, a lábad nagyot cuppan, ahogy belelépsz valamibe, amin meg is csúszol egy kicsit. Ragacsos, zöld kásába léptél bele. Két ilyen csíkot látsz a földön, melyek a szekrénytől az asztalig, és vissza vezetnek (az egyik ilyenbe cuppantál bele). A szekrénybe egy durva jelet faragtak: egy nyilat. Ha a kardoddal nyitod ki a szekrényt, hogy azonnal sújthass, ha szükség van rá, lapozz a 76-ra. Ha a szokásos módon nyitod ki (ahogy egy szekrényt általában ki szoktak nyitni), lapozz a 37-re.

245

Egy magas, kámzsás figura sétál be a kráterbe. Egész idő alatt kántálva, szertartásos mozdulattal begyűjti az aranyport egy selyemzsákba. Ezt éneкли: – Italt az Urunknak! Italt Bythosnak! A varázsserejű italtól lesz a Mélység Ura! – Ha előreugrasz, és megtámadod, lapozz a 154-re. Ha körbekúszol a peremen, és megleped, amikor éppen kimászik a kráterből, lapozz a 40-re. Ha a nyomába szegődsz, lapozz a 112-re.

246

A manővered sikerrel járt. Bal kézzel keményen megragadod ellenfeled fegyvert tartó karját, míg a másik kezedet az állkapcsába mélyesztve kibillented egyensúlyából. Egy apró csavarintás a csuklón, és támadód fájdalmasan felkiáltva a földre rogy. Hirtelen ráébredsz, hogy a régi törvívó mestered, Barolo az! Megváltozott az utóbbi évek alatt, és a

bal lába helyén egy faláb éktelenkedik; mindazonáltal örül, hogy ismét láthat téged. – Jó vagy, mint mindig, fiatalúr! De most csak szerencséd volt. Könnyedére vettem a figurát, mert nem akartalak most azonnal felszeletelni. – szuszogja a bajsza alatt. Lapozz a 216-ra.



247

Erőtlenjes rúgással elrugaszkodsz a rácsról. A tüdőöd szinte szúr, a vér a füledben dobol, amikor sikerül a kezedbe fognod a csodálatos kard markolatát. A kard azonban egy kicsit a folyómederbe van ágyazódva. Megpróbálsz kirántani, de a nagy igyekezettől a lélegzeted ezer buborék formájában tör ki belőled. Kétségbeesetten próbálsz a felszínre jutni, de a folyó a rács alá sodor, és beakadsz. Már átkozod magad a kapzsiságodért, amikor a víz a tüdődbe áramlik.

248

Kikerülsz a trollt, hagyod, hadd próbálja megemészteni kicsit szűrös ebédjét. Visszajutsz a folyóhoz. Végigsietsz az ösvényen, amely a folyóparton halad. Lapozz a 133-ra.



249

Leszállsz a lóról, és óvatosan megközelíted a batyut. Amikor közel érsz, akkor veszed csak észre, hogy ez nem batyu, hanem holttest! Megfordítod a halottat, és azonnal felismered Feketehomok Sophia arcvonásait. Hirtelen viszarántod a kezed, amint égető fájdalom nyilall bele. Egy szürkés, nyálkás valami emésztette el Sophia lábait és alsótestét. Ő lehet az a hős, akit a keleti országrészbe küldtek, hogy az ellenség után kémkedjen. De nem kezded kikutatni, hogy mi lehet az a rejtélyes valami, amelynek a halálát köszönhetted, hanem inkább az előtted álló feladatokra összpontosítasz. Ha folytatod az eddigi küldetésedet, és továbblovagolsz északra, lapozz a 301-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább elvállalod Sophia feladatát, és keletre lovagolsz kémkedni, *jelöld be egy időköckét*, és lapozz a 329-re. Ha visszatérsz Kallamehrbe, hogy jelentést tégy az eseményekről, *jelöld be egy időköckét*, és lapozz a 394-re.

250

Kallamehr polgárai egyenként előrelépnek, és isznak a folyadékból. Mihelyt lenyelik, testük szétfoszlik. Lassan mindnyájan hazautaztak, és te egyedül maradsz a szolgákkal. Szomorúan nézel le az üres üstre, és azon morfondírozzol, vajon mennyi időbe telik, amíg a szolgák ismét képesek lesznek megtölteni. Csak találgatni tudsz. A szolgák elmagyarázzák, hogy a Mélység Uraként az Allansiából az ebbe a világba került összes mágikus tárgy hatalmával és erejével rendelkezel, ez azonban nem nagyon vigasztal téged. Ha magadon viseled a színváltó sebet, lapozz a 400-ra. Ha nem, lapozz a 119-re.

251

Gyors tempójú lovaglás után megérkezel a falu nyitott kapuja elé. A falusiak halk oszlopban vonulnak ki rajta. Rájuk kiáltasz, de még csak a fejüket sem fordítják feléd. Különös, gondolod, és közelebb húzódsz. Egy jólöltözött ember válik ki a falusiak közül, és kényelmesen feléd sétál. Mohón harapdál egy darab sonkát. Háta mögé hajítja a csontot, majd feléd fordul. Átható tekintettel mér végig. – Ah, te vagy az – mondja szemmel láthatóan elégedetten. Könnyedén int egyet feléd. – Vigyék ezt a szerencsétlent! – veti oda foghegyről, majd elsétál a falu felé. Lapozz a 113-ra.

252

Amikor kísétálsz a palota kapuján, eszedbe jut, hogy Luthauron kívül senkit sem láttál a város védelmére itt maradt kalandozók közül. Hová tűnhettek? Utánuk érdeklődsz a fogadóknak, és megtudod, hogy mindnyájan szerencsétlen balesetek áldozatai lettek. Az egyikük titokzatos módon eltűnt, amikor éjszaka kísétált a töltésre; egy másik véletlenül lelőtte magát a számszeríjával. Megint másikat az Igazság Szobrának egyik kardjára felszúrva találták meg. Sokféle módon lehet idő előtt meghalni Kallamehrben. Közülük jó pár halálnem igencsak bizarr. Éppen egy kihalt utcán sétálsz végig, amikor...



253

Egyik murkuron sem vette észre, hogy beléptél a szobába. Hamarosan rájössz, hogy azok hárman az ajtót tartják vissza, nehogy kinyíljon, míg a negyedik egy varázslatot mormol: izzó, tüzes csóvák csapnak ki az ujjaiból. Aztán észrevesz, abbahagyja a varázslatot, és az arcát görcsbe rándítja a félelem. – Ylech'nya Pipphen! – szólal meg egy hang a fejedben. Ha megtámadod a murkurot, lapozz a 173-ra. Ha az ajtóhoz rohansz, lapozz a 48-ra.



254

Belépsz a keskeny lábak közé, és észreveszel egy nyílást a kunyhó padlóján a fejed fölött. Éppen gondolkodni kezdesz, vajon hogy a csudában fogsz te oda bejutni, amikor a lábak lassan behajlanak, és a kunyhó leereszkedik. Mivel középen állsz, a kunyhó egyenesen feléd közelít. Lapozz a 372-re.

255

Könnyű célpontnak ígérkezik. Mivel rázkódi a nevetéstől, képtelen arra, hogy félreugorjon a sziszegve felé repülő



penge útjából. A kardod a hasába vágódik, és ellenfeled, még mindig kacagva, a földre rogy... Lapozz a 302-re.

256

Az úton rengeteg mély szekérnyomot látni. Szemmel láthatóan gyakran használt útról van szó, bár utazóval nem találkozol. Az út menti lejtőkön egyre sűrűbbé válik a növényzet, ahogy erdős vidéken haladsz. Váratlanul egy vadul rohanó ökör tűnik fel veled szemben. Mielőtt reagálhatnál, észveszejtő rohanással már el is dübörög melletted, majd eltűnik egy kanyarban. Megcsóválod a fejed, és továbbmész. Egy kicsivel odébb megtalálod a szekeret is, ami elé az ökör be volt fogva. A szekér az út szélén hever felborulva, mellette egy másik ökör teteme fekszik a földön. Mint ha valami mozogna a tetem mögött, és gusztustalan szürcsölő hangokat is hallasz. Visszafogod a lovad és elővigyázatosan közelítesz. Váratlanul azonban a lovad felnyerít, és az ökör teteme mögül egy fekete csuklyás fej emelkedik fel. A csuklya sötétjében nem láthatod a figura arcát, de magadon érzed ellenséges tekintetét. A figura nem emberi módon felsikolt, majd különös csoszogással eltűnik a sűrű aljnövényzetben. Ha üldözőbe veszed, lapozz a 296-ra. Ha megvizsgálod az ökröt és a szekeret, lapozz a 13-ra.

257

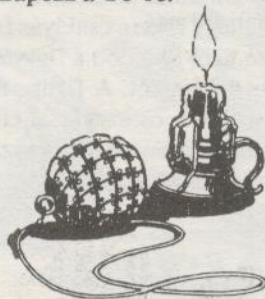
A Begyűjtő felé rohansz. Ő gyorsan még egy lándzsát készít magának. Lapozz a 105-re.

258

A folyadék savanyú ízű, de azért mégis a Szerencse Itala. Ezzel a *kezdeti* értékre állíthatod a SZERENCSEDET, sőt meg is növelheted a *kezdeti* értéket 1 ponttal. Lapozz vissza oda, ahonnan jöttél.

259

Elhajítod a kardodat, közben buzgón imádkozol, hogy az őrt találja el, és ne a rácst. De szerencsére a kard zizegve átrepiül a rácson, és remegve megáll a gonosz fickó mellkasában. Az a rácstra zuhan, a kulcsosomó kiesik halott ujjai közül. Felkapaszkodsz a verem falán, közben a szemed sarkából látod, hogy Ramedes elkapja a kulcsokat, és kikapaszkodik a csapóajtón. Nemsokára mindketten kint vagytok a veremből. Lapozz a 10-re.



260

A kardod villámként repül ki a kezedből, de ellenfeledet ezzel nem lehet meglepni. Tünetényes sebességgel kapja ki a saját kardját a hüvelyéből, és röptében félreüti a felé re-

pülő kardot. – Nem te vagy az egyetlen, aki ismeri ezt a trükköt – mondja, és ő is elrepíti a kardját. Már nem marad idő a félrehajlásra; a kardja átszúrja a mellkasodat.

261

A kúthoz közelítesz, de néhány nagydarab paraszt elállja az utadat. – Itt nem vagy szívesen látott vendég, te lótolvaj! – kiabálják. Úgy tűnik, nem azok a fajta emberek, akiket észérvekkel meg lehetne győzni, ezért úgy döntesz, hogy inkább elhúzod a csíkot. Lapozz a 7-re.

262

Felkapod a felszerelésedet, és kimászol az ablakon. Mi közben lefelé ereszkedsz, az ajtó betörik, és lángok ömlenek be a hálószobába. Nem túl nagy a távolság a földre, mégis megütöd magadat, ahogy leérsz. Szerencsére nem történik komoly bajod. Lapozz a 111-re.



263

Ahogy a homokba lépsz, valami megrántja a lábadat. Előbb haladsz, és már térdig állsz a homokban. Néhány másodperc múlva észreveszed, hogy nem bírod mozdtítani a lábadat, a homok pedig már a csípőd magasságánál tart. Ahogy a fejed is eltűnik a homokban, nagy levegőt veszel, és reméled, hogy nem ez lesz az utolsó. Lapozz a 383-ra.

264

Kihajtogatod a papírcetlit. Ez van ráírva: – Vigyázz! Ezer szem figyel. – Elűnődsz, vajon mit jelenthet az üzenet. Hirtelen azon kapod magad, hogy Ikhtiyani Dunyazad felemeli a hangját, mert észrevette, hogy már nem figyelsz rá. Úgy tűnik, zokon vette, hogy nem figyeled, amit mond, mert meglehetősen mogorva tekintetet vet rád. Ugyanebben a pillanatban valami bizsergő érzést érzel a nyakszirteden. Bizonyos vagy benne, hogy a szobában valaki le nem veszi rólad a szemét – túl alaposan figyel. Amikor az étkezésnek vége, felállsz, és távozol. Lapozz a 234-re.

265

A hangyák még mindig a testeden nyüzsögnek, és harapnak, ahol csak érnek. Elveszítettél még 1 ÉLETERŐ pontot. A földre hemperedsz, megpróbálsz lerázni magadról az apró fenevadakat. Letéped a ruháidat, berohansz a sűrű bozótosba a levelek közé, majd egy fához csapkodod a ruháidat, hogy megszabadulj a hangyáktól. Lapozz az 58-ra.

266

Amikor megragadod a láncot, Bythos káromkodva a gyomrodba rúg. Összegörnyedsz a fájdalomtól, és érzed, ahogy eláraszt a jeges kristálylehelet. Ha elengeded a láncot, és megtámadod Bythost, lapozz a 196-ra. Ha rálehelsz Bythosra, lapozz a 380-ra.

267

Leszáll az éjszaka, de te álmatlanul forgolódsz a szalmazsákodon, megpróbálván kideríteni a nap eseményei mögött húzódó összefüggéseket. Ezen tűnődsz, amikor hirtelen érzed, hogy a hideg végigfut a hátadon. A már ismerős, egyre erősödő zúgás üti meg a füledet. Az ellenség már a palotán belül van! Felkapod a kardodat, és kirohansz a palotaudvarra. A vár felé pillantasz, és egy fekete árnyat látsz onnan felemelkedni, és eltűnni az éjszakai égbolton. A vár a kallamehri nemesek lakóhelye: a központi toronyban vannak Lady Carolina személyes lakosztályai és vendégszobái. A szárnyas lény nem a központi toronyból, hanem a vár egy másik, a torony tövében lévő ablakából szállt fel. *Jelölj be egy időköckét.* Ha elindulsz, hogy felderítsd a várat, lapozz a 342-re. Ha inkább visszatérsz a szalmazsákodhoz, lapozz a 165-re.





268

Kis idő múlva egy apró tisztáshoz érsz. Egy alacsony, laza földtúráshoz érsz, melynek kráterszerű teteje alig emelkedik a talajszint fölé. Ebből a nyílásból egy fekete kéz nyúlik ki. A kéz összevissza hadonászik, mintha megpróbálna megkapaszkodni valamiben, de nem talál semmit, csak puha, omlós földet. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy nem a kéz fekete, csak a rajta nyüzsgő milliónyi hangya teszi az- zát! Ha megpróbálsz gyorsan megmenteni a szerencsétlenül járt fickót, lapozz a 300-ra. Ha inkább nem vállalsz a veszélyt, lapozz a 211-re.

269

Ahogy közelebb lépsz, a troll feléd fordul. Látod, hogy a tekintete az öveden lógó számszerűjra siklik, majd a vállából kiálló nyílvezzőre, és onnan ismét a számszerűjra. A trollok buták ugyan, de sosem felejtik el, ha valaki ártott nekik. Felpattan a földről, és a facsetetét bunkóként használva neked ront.

TROLL

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted a trollt, lapozz a 207-re.

270

Ha van fúvócsöved, lapozz a 2-re. Ellenkező esetben, ha még nem vizsgáltad meg a bábukat a szekrényben, most

megteheted (lapozz a 244-re). Dönthetsz úgy is, hogy elhagyod az épületet, és kimész a településről (lapozz a 22-re).

271

Gyorsan az idegre illesztesz egy nyílveesszőt, és kiröpíted. Lusta ívet ír le a levegőben, de úgy tűnik, elvesztette az erejét. Finoman a földre hull, jócskán a célpont előtt. Lapozz a 322-re.

272

Lehasalsz, még a lélegzetedet is visszatartod. Az őrlépteik egyre közelebb érnek. Aztán egy hang csattan fel: – Jól van, hapsikám. Felállni! Gyerünk! – Kényszeredetten feltápáskodsz, és látod, hogy az őrlépteik egy számszerűt szegez rád. Kialt egyet. Néhány másodperc múlva újabb örök jelennek meg, és vesznek körül. Az őrszobára kísérik, és nyomatékosan felhívják a figyelmedet, hogy éjszaka jobb, ha a szobában tartózkodsz. Visszamész a szobába, és úgy döntesz, hogy nem próbálkozol még egy éjjeli kiruccanással. Lapozz a 165-re.

273

Az ősvény a fák között húzódik. Már egy jó órája botladozol rajta, és nincs semmi, ami megtörné a monotóniát. *Jelölj be egy időköckét*, és lapozz a 366-ra.

274

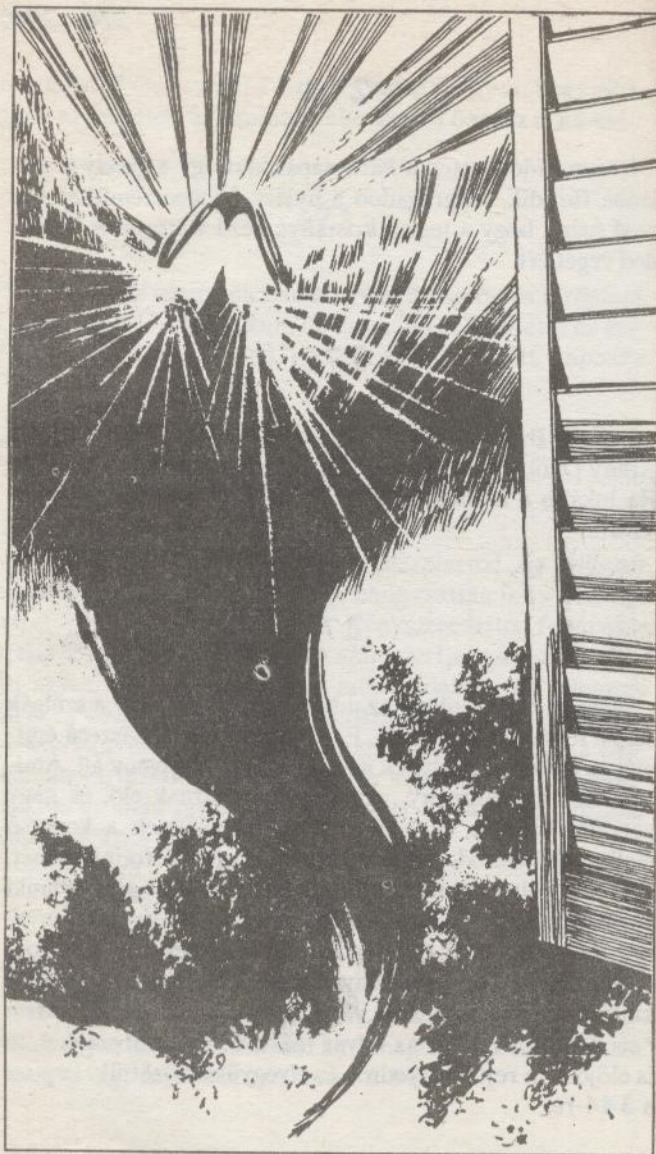
Rosszul időzített a kardcsapásodat, így a gerely a válladba fúródik. Megragadod a nyelét, közben rémülten veszed észre, hogy a tested kristályá kezd változni. A kalandod véget ért.

275

Ha ittál Bythos italából, lapozz a 280-ra. Ha nálad van az Arany Ököl, és a magasba akarsz tartani, lapozz a 141-re. Ha inkább a kardoddal akarsz Bythosra rontani, lapozz a 78-ra.

276

Másnap reggel kileseled az udvarra, és látod, hogy a szolgák sietve rohagnak fel-alá. Egy alacsony, színpadszerű építményt építenek, melynek a végében egy emelvény áll. Amikor kész az építmény, egy koporsót hoznak elő, és nagy gonddal középre helyezik. Papok sürgölődnek a koporsó mellett. Kitalálsz, hogy a koporsó Lady Carolináé lehet, akinek a holttestét most közszemlére teszik, hogy mindenki leróhassa előtte kegyeletét. Madhaerios, Ikhtiyani Dunyazad, Asiah Albudur és Csöndes Sige jelennek meg, és elfoglalják helyüket az emelvényen a koporsó mögött. Az örök kinyitják a kapukat, és a város polgárai csöndes sorokban bevonulnak. Amikor az udvar már tele van emberekkel, te is előjössz a rejtekhelyedről, és elvegyülsz közöttük. Lapozz a 344-re.



277

Beugrasz a folyóba. Az áramlás gyorsan magával ragad. Eléred a rácsot, de erősnek és mozdíthatatlannak tűnik. Lenyújtod a lábaidat, és érzed, hogy a rács messze a víz alá nyúlik. Ha visszaúszol, és felderíted az alagutat, lapozz a 24-re. Ha megpróbálsz átúszni a rács alatt, lapozz a 127-re.

278

Tovább forgolódsz az ágyban álmatlanul. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, és *jelölj be egy időkockát*. A csillagfényeket bámulod magad fölött, közben valami erős, fanyar illatot kezdesz érezni. Körbeszimatolsz, megpróbálsz kideríteni, honnan jön a szag, és rájössz, hogy az egész szobát örvénylő füst lepi el. Az ajtó körvonalai izzanak, és hőérzet felőle áradni. A figyelmedet azonban elvonja az a hangos zúgás, mely az ablak felől hallatszik; odanézel, és egy fekete alakot pillantasz meg, mely az ablak előtt *lebeg*. Ha nekirohansz, és a puszta ökleiddel megtámadod a figurát, lapozz a 188-ra. Ha a kardodért nyúlsz, lapozz a 361-re.

279

Sige tökéletes eleganciával emelkedik fel a székéből, és tekint körbe. Lassan a koporsóhoz sétál, és megáll előtte. Fejét Carolina felé hajtja, de aztán megáll, és ismét kiegyenesedik. Bár a hangja halk, mint az éjszakai szellő, mégis biztos vagy benne, hogy az udvar minden zugában tisztán hallják. – Miért hajoljak meg ennek a hazudozónak a pa-

rancsai előtt? Ez tűrhetetlen, szégyen és gyalázat! – Teste remeg a méregtől, de az arcvonásai továbbra is ugyanolyan nyugodtak, mint eddig.

Hirtelen egy hang kiált fel a tömegből: – Fizesd meg a tartozásodat! – A tömeg kiabálni kezd. – *Csend legyen!* – Sige egyetlen mozdulattal elcsendesíti a tömeget. Még egyszer Carolina keze fölé hajol. Egy pillanattal később kiragadja a halott kézből a Hivatal Kardját, és feléd vág vele. Villámgyorsan félrehajolsz, de a penge így is belevág a válladba. 2 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Kirántod a kardodat, hogy megküzdj Sigével, Kallamehr árulójával.

CSÖNDES SIGE

ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, lapozz a 384-re.



280

Az émelyítő érzés, amelyet akkor tapasztaltál, amikor beleíttál Bythos italába, most ismét visszatér. Akaratlanul is csuklani kezdesz. A testeden égető fájdalom süt végig. A tested nőni, dagadni kezd, a ruháid szétrepednek. Bythos megdöbbenéssel az arcán szemléli az átváltozásodat. – Ne!

Te ne! Csak egy Úr lehet! – kiáltja. Mélyet lélegez, majd fagyos lehetét rád engedi. Kristályok kezdenek nőni a bőrödön, de azonnal elolvadnak. Bythos felé indulsz, mire ő félreugrik, ököllel lyukat üt az egyik falon, és kiugrik rajta. Ha utánaugrasz, lapozz a 299-re. Ha azon az ajtón keresztül mész ki, amelyen át bejöttél, lapozz a 354-re.

281

A zümmögő hang elhalkul, te pedig hálát adsz magadnak az óvatosságodért. Miután átverekszed magad a sűrű bozótoson egy rémisztően mély szakadékot pillantasz meg a lábaid előtt. Átkutatod a meredély peremét, sőt az alján fekvő területeken is végigfut a szemed, de a feketeköpenyes alaknak semmi nyoma. Mintha elpárolgott volna. Lapozz a 139-re.

282

Aletheia elszorodik, de neked eszedbe jut a troll a folyóparton, aki egy fiatal facsemetét húzott maga után. Gyorsan leírod, hogy nézett ki a csemete, és Aletheia bólogatni kezd, igen, az volt a jheera. – Azonnal indulj, és mentsd meg a leveleket! – parancsolja. – Én majd úgy irányítom az erdő ösvényeit, hogy azok egyenesen a folyóhoz vezessenek. Ha megtaláltad a leveleket, az ösvény vissza fog vezetni a fához, ahol a lovatad hagytad. És ne gyere vissza többet ide: legközelebb nem leszek ilyen barátságos! – Gyorsan kisietsz a kunyhóból, és elindulsz a tisztásról kivezető egyetlen ösvényen. Percek alatt eléred azt a pontot, ahol először megláttad a trollt. Könnyedén követhetőek a

troll hatalmas lábnyomai a folyóparti iszapban. Egy kis gyaloglás után megleled a trollt, amint egy nagy lyuk fölött görnyed s és megpróbálja beledugni a facsemetét. Ha lőttél a trollra nyilat, amikor először megláttad, lapozz a 269-re. Ha nem, lapozz a 122-re.

283

Mema mindkét kezével megmarkolja a lovad sörényét. Megborzong a szörnyű látványtól, de kinyújtja a kezét, és ujjával a hömpölygő fekete tömegbe mutat. Először nem látod, hogy mire mutat, de aztán egy lüktető fekete ködöt pillantasz meg a levegőben. Ha lemostad a zöld masszát Memáról, lapozz a 16-ra. Ha nem, lapozz a 69-re.

284

A taplóból egy szikra ugrik ki, és belekap a száraz ruhába. Köréborítod a kezéd, és idegesen fújni kezded, de sajnos csak annyit érsz el, hogy elfújod az éledező tüzet. Idegességben elejtetted a taplót. Megpróbálsz megkeresni, de a fekete felhő már majdnem fölötted lebeg. Lapozz a 113-ra.

285

A barnás folyadéknak egészen kellemes, édeskés íze van. A gyomrod felmelegszik tőle, és valami zsibbadó érzést kezdel érezni a lábaiddban. De semmi egyéb nem történik, a

zsibbadás is hamar elmúlik. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

286

Egyetlen ütés is elég, hogy feldöntsd a szobrot. Az a földre zuhan, és darabokra törik. Sige feltápáskodik a kristálydarabok közül, és meghajol: – Fogadd örök hálámat. – szólal meg. – Viszonzásul el kell mondanom, amit tudok: Bythos hatalmának titkát. Ebben a világban a mágikus és bűbajos tárgyak használhatatlanok, de a fanghtanei acél ugyanolyan jó, mint mindig. Bythosnak nincs védelme ez ellen, ne hagyd hát, hogy csöbe húzzon. Ég áldjon! – Sige ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és elsiet. Utánairamodsz, de a sűrű ködben hamar elveszted a nyomát. Ahogy tovább mész, vészjósló nyikorgó hangot hallasz. Lapozz a 237-re.

287

Viszonylag hamar ráébredsz, hogy bizony nem a leggyorsabb utat választottad. A terepen nehéz a mozgás, nem is beszélve azokról az értékes percekről, amelyeket akkor vesztettél el, amikor megpróbáltál megkerülni egy kicsinek tűnő erdőt. Végül mégis úgy döntesz, hogy visszatérsz az úthoz. Jelölj be két időkockát. Lapozz a 7-re.



288

A vastag falak, melyek olyan erősnek tűntek, amikor beléptél a városkapun, belülről most valahogy nem látszanak olyan keménynek. Egy rémült város bújik meg mögöttük. Szinte érzed az emberek rettegését, amikor kinézel az ablakon. Elfordulsz, és egy kis idő múlva azon kapod magad, hogy a saját alakodat nézed a szemközti falon lógó díszes tükörben. Mibe is keverted magad? Lehet, hogy hős vagy, de ez nem jelenti azt, hogy nem szoktál begyulladni. A tükröképére koncentrálsz, és látod, hogy a hátad mögött elsötétül az ablak. Egy pillanat múlva már teljes sötétség borítja a szobát, csak valami halvány vörös fény szűrődik be valahonnan. Hallod, hogy valaki az ablaknál motoszkál, de nem vagy képes elfordítani a tekintetedet a tükörtől. Egy ijesztő, ráncos arcú, színtelen figura mászik be az ablaknyíláson. Újabb és újabb ráncos, aszott kezek tapogatóznak az ablakpárkányon, miközben az alak feléd közelít. Nagyot kiáltva megperdülsz a sarkadon, hogy szembenézz ezzel az iszonyattal (lapozz a 174-re).

289

A börtönőr holtan fekszik a lábad előtt, de tudod, hogy elkéstél a fogvatartott férfi megmentésével, kénytelen volt szembenézni szörnyű sorsával. Találnod kell egy helyet, ahol biztonságban töltheted el az éjszaka hátralévő részét. Ha az istállóban akarsz elrejtőzni, lapozz a 137-re. Ha visszamész a szalmazsákodhoz a szolgák szálláshelyére, lapozz a 165-re.



290

Gazdag, jól megművelt földeken haladsz keresztül. Ezek Kallamehr jobb módú nemeseinek birtokai. Egy idő után meglátod a Rangor Torony fényeit. *Jelölj be egy időköcköt*, és lapozz a 67-re.

291

Bythos a földre rogy, de halála előtt még gúnyosan elvigyorodik: – Legyőztél engem, de a kallamehri lelkek az idők végezetéig a semmiben fognak lebegni! – Visszatérsz a palotába, ahol Bythos volt szolgái most téged tekintenek a Mélység Urának. Téged azonban ez nem vigasztal. Kallamehr elbukott.

292

Térdre zuhansz, és megperdülsz. Bal kezeddal megpróbálsz elkapni a fegyvert tartó karját, míg a jobb kezeddal hátratulod ellenfeledet. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 246-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 178-ra.

293

A bőrzacskóban egy nagy fém medalion fekszik. A felszínét gyönyörű, platinából és egyéb nemesfémekből készült

berakások borítják. Kék drágakövek díszítik, melyeket úgy rendeztek el, hogy a Rangor ház pecsétjét mintázzák. A zár két egymásba fonódó ezüst delfint formáz; de bármilyen erősen is próbálsz szétfeszíteni őket, nem nyílnak. Nyilván valamilyen mágikus erő tartja őket együtt. Gondosan elrejtetted a medalliont, és lepihensz az éjszaka hátralévő részére. Az udvaron elül a zshivaj. *Jelölj be egy időköcköt*. Lapozz a 276-ra.



Felhúzódkodsz a fémgyűrűre, aztán elkezdesz lassan felfelé araszolni a sima fémláncon. Dobj egy kockával. Ha 1-4-et dobsz, lapozz a 124-re. Ha 5-6 -ot dobsz, lapozz a 219-re.

295

Az a fejfájdító zöldségkeverék, amit a nyakadon viselsz, többet tud, mint hinnéd. – mondja a nő. – Az alvás-elűző

képességeiről bizonyára tudsz már. De az evilági hatalma eltörpül amellet, amely hatalommal a Pokolban rendelkez. Ha abban a titokzatos világban megeszed, meg fog védeni a Mélység Urának kristályleheletétől. Ha ezen a világon eszed meg, egyszerű gyomorfájást okoz csak, nem többet! Nagyon szerencsés vagy, hogy ilyen tárgynak a birtokába jutottál; a Paa, a Maet és a Teth növények rendkívül ritkák. – Miközben hallgatod a szavait, enyhe nyomást érzel a válladon. Odafordulsz, és hatalmas kígyót pillantasz meg. Önkéntelenül is összeborzongsz, és megpróbálsz megragadni. A kígyó azonban gyorsabb, és egy pillanat alatt a nyakad köré tekeredik. – Ismerkedj meg Caduceussal – mondja a varázslónő. Jegyezd fel sorrendben az amulettben lévő növények nevét a *kalandlapodra*, és lapozz a 307-re.



296

Fürgén leugrasz a lovadról, és a sűrűbe veted magad a sötétruhás figura nyomában. Kis idő múlva meg kell állnod egy pillanatra, hogy átmássz egy kidőlt fatörzsön. Amikor nekikezdesz a mászásnak, hirtelen ágak recsegését hallod,

majd szemből hangos, zümmögő hang hallatszik. Ha a hang irányába rohansz, remélvén, hogy elkapod a hang kibocsátóját, bármi vagy bárki is legyen az, lapozz a 373-ra. Ha inkább óvatosan haladsz előre, lapozz a 281-re.



297

Észtesztve a lépcső felé rohansz. Fogalmad sincs, hogy ki ez az öregember, de innen azonnal el kell tűnnöd. A félelmeid beigazolódnak, amikor magad mögé pillantasz: az öregember, akit nemrég öltél meg, most feltápáskodik, és feléd indul. Felrohansz a lépcsőn, és visszacsukod a csapóajtót. Ráhengeríted a hordót, hogy biztosan tartson. A tompa dübögés ismét elkezdődik. Lapozz a 128-ra.



298

Lehajtod a fejed, és megadóan felemeled a kezeidet. Majd egyetlen folyamatos mozdulattal hátranyúlsz a kardodért, kirántod a hüvelyéből, és az űr felé repíted. Még mielőtt az reagálna a veszélyre, és elsütné felajzott íját, a kard zizegve felé repül, és remegve megáll a mellkasában. Az űr hangtalanul a földre rogy. Mellé lépsz, és visszaszerzed a kardodat. Ha akarod, elviheted magaddal az űr számszeríját is, bár elég durván megmunkált darabnak látszik. Lelököd az űr testét a falról az udvarra. Lapozz a 71-re.

299

Szorosan Bythos nyomában maradsz. Kirohantok a kristályföldekre, míg végül egy irdatlan, függőlegesen a kőbe nyúló lánchoz értek. Bythos lehajol, és megpróbálja leakasztani a láncot a földbe rögzített kampóról. De nem tudja befejezni a munkáját, mert te ráveted magad.

BYTHOS

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 10

Nem használhatod a kardodat (túl kicsi már a számodra), így nem vihetsz be *gyilkos ütések*et sem. Ha nálad van Barolo csuklópajzsa, az is kicsi rád, ezért elveszted az általa nyújtott 1 plusz ÜGYESSÉG pontot. Ha legyőzted Bythost, lapozz a 108-ra.



300

Megragadod a szerencsétlen kezét, és megpróbálsz kihúzni, de a hangyák lassan terád is átmásznak. Mire sikerül kimenekítened a fickót, a karodat vállig csípő-harapó hangyaréteg borítja. De hamar elfeledkezel az általuk okozott fájdalomról, amikor végignézel az épp most megmentett emberen: a feje búbjától a talpáig hangyák borítják, ám úgy tűnik, ez egyáltalán nem zavarja. Ez egy szimbióta, egy ocsmány mutáns, aki a hangyákkal él együtt. A karodon nyüzsgő hangyák elkezdik a véredet szívni (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz), és rájössz, hogy ezek csak „előpuhítanak”, hogy a szimbióta számára könnyebb prédá legyél. Meg kell ölnöd ezt az embert, mielőtt a hangyák még élve felfalnák!

HANGYA-SZIMBIÓTA ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Minden egyes alkalommal, amikor a szimbióta győztesen kerül ki egy körből, még több hangya mászik rád, és elkezdnek harapdálni. Jegyezd fel, hány kört nyert meg a hangya-szimbióta. Miután hármát megnyert, annyi hangya mászott már rád, hogy minden további körben 1 ráadás ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha legyőzted a szimbiótát, lapozz a 265-re.

301

Az utad hátralévő része eseménytelenül telik el. Megérkezel Kallamehr határához, és átadod a lepecsételt tekerest a parancsnoknak. Yunannak szemmel láthatóan nincs igénye, hogy megossa a seregeit, de követi Lady Carolina

parancsát. Nemsokára ismét nyeregbe ülsz, de ezúttal dél felé lovagolsz, és a hadsereg visszatérő része lovagol mögötted. Néhány nap múltán átkeltek egy ismerős hegyen, és feltáruul előttetek Kallamehr városának látképe. A hadsereggel a hátad mögött belovagolsz a városba. Lapozz a 182-re.



302

A rabszolgamester a földre rogy, és a teste azonnal darabokra törik, mintha csak porcelánból lett volna. A cserepek közül fekete füstfelhő emelkedik fel... és felveszi az imént legyőzött ellenfeled formáját. Magabiztosan mosolyog, és feléd lebeg. A karjai átölelnek, és felemelnek a földről. Gomolygó, füstből formázott arca közel hajol hozzád. A szemei még így is megtartották félelmetes fényüket. – Én Bythos vagyok, a Mélység Ura! – mondja kihívóan. – Bár elpusztítottad a földi testemet, én mégis tovább élek. Kallamehr így is az enyém. Maga lesz azzá. Nem rabolod el tőlem a győzelmemet! Ezeknek az embereknek a lelke továbbra is engem szolgál. Foglyok maradnak a Pokolban az idők végezetéig! – A füstalak szétoszlik, te pedig a földre zuhansz. Körülötted állnak Kallamehr emberei mozdulatla-

nul, csöndesen. Semmit nem tehetsz értük. Lapozz a 238-ra.

303

Másodszor is rálősz a szörnyre. Most is velőtrázó üvöltés a válasz, de közben azt is látod, hogy a kapaszkodó kéz lecsúszik a rácsról, és a tulajdonosa kétségbeesett kiáltással lezuhan. Odalentről hátborzongató hangok hallatszanak: cuppogás, morgás és a szerencsétlen ember elhaló kiáltása. De nincs időd sokáig elmélkedni a szerencsétlen sorsán. Észreveszed, amint az árnyékok megmozdulnak a teremben. Hátrafordulsz, és megpillantod az apró börtönört, amint egy fáklyával a kezében sebesen a teremből kivezető lépcsősor felé rohan. Üldözőbe veszed, és a lépcső tetején sikerül elkapnod. Amikor látja, hogy nem menekülhet előled, megfordul, és a fáklyával a kezében neked ront.

BÖRTÖNÖR

ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Minden egyes alkalommal, amikor a börtönőr megnyer egy kört, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-3, a szokásos módon elvesztettél 2 ÉLETERŐ pontot. Ha azonban az eredmény 4-6, a fáklya lángja belekap a ruhádba, és ezentúl minden körben 1 ráadás ÉLETERŐ pontot vesztesz tőle (függetlenül attól, hogy a börtönőr eltalál-e vagy sem). A lángolás egészen addig tart, amíg le nem győződ a börtönört, és el nem oltod égő ruhádat (harc közben erre nincs idő). Ha győztél, lapozz a 289-re.

304

Gyorsan összekapkodod a holmidat, és kidobod őket az ablakon. Te magad is kimászol, és mivel nem találsz semmilyen fogódzót, felkészülsz a nagy ugrásra. Hirtelen érzed, hogy valaki lebeg fölötted. Ha felnézel, lapozz a 148-ra. Ha azonnal leugrasz, lapozz a 97-re.

305

Egy karaterúgással nekiugrasz a kristályharcosnak, remélvén, hogy kibillented az egyensúlyából. Nagy örömödre a harcos megtántorodik. Kihasznlód az alkalmat, hogy megragadd a kalapácsát. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 62-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 398-ra.

306

Ezrek és ezrek vonulnak ebben a hatalmas seregben, a csizmáik dobogásán túl mégsem lehet semmilyen hangot hallani. Már elég közel jutottál, hogy alaposan szemügyre vehesd az első soraikat. A távoli Kulak szigetek barbáira, zsoldosokra, orkokra, és egyéb gonosz lényekre számítottál. A valóság ennél sokkal megrázóbb. Parasztok – férfiak, nők, gyermekek – vonulnak feléd számolatlan sorokban. Nem viselnek fegyvert, mégis pontosan látod, mekkora pusztítóerőt képviselnek. Lapozz a 113-ra.

307

- Ő a legjobb pajtásom. Hűséges, de azért megtartotta a szabad akaratát! – mondja Aletheia. Te kényszeredetten mosolyogsz, közben azon imádkozol, bárcsak a kígyó találna valami mást, ami köré tekeredhetne. Aletheia folytatja: – A földünkön terjedő pestis nem a patkányoktól származik. – Ismét a feje fölé lendíti a karjait, ezúttal azonban egy másik látomást idéz meg. Egy hatalmas, fekete darázsfelhőt. A látomás eltűnik, és a nő tovább beszél: – Ezek a darázsok kiszívják az emberek lelkét, és a pokol mélységeibe küldik, hogy a testük aztán rabszolgaként szolgálja a gonoszt. És ugyan miféle harcos küzdhetne meg ilyen parányi ellenfelekkel? – Itt elhallgat egy kicsit, mintha csak a gondolataiba merülne, majd egy újabb látomást idéz elő. – Ez az egyetlen módja a legyőzésüknek. A romlatlan jheera levelet, ha elégeted, a füstje végzetes ezekre a lélekszívó darázsokra nézve. Egy fiatal jheera itt nő az erdőben. – De ahogy a látomás kialakul, a nő arca megrándul a meglepetéstől, majd levegőért kapkod. Csak egy kupac föld jelzi a fa helyét. Valaki kitepte a helyéről! Lapozz a 282-re.



308

Amint a lovadra pattansz, és ellovagolsz, utánad kiált: – Megátkozlak, te gazember! Egy napon majd találkozunk, és

akkor beteljesítem a bosszúmat! – Egy újabb óra telik el lovaglásal. Miután megbizonyosodtál róla, hogy messze magad mögött hagyta Tasbadhot, megállsz, és berendezkedsz éjszakára. Másnap reggel frissen és kipihenten ébredsz. Folytatod az utadat. Nemsokára egy kis faluba érsz. Épp jókor, legalább megtöltheted a kulacsodat a falu kútjából. *Jelölj be egy időköckát!* Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a 121-re. Ha nincs nálad, lapozz a 261-re.



309

Hirtelen krákogást hallasz. Körbenézel, és egy zöld masszába burkolt emberi arcot pillantasz meg. – Vigyázz! – mondja – Majem-Nosoth vissza fog térni. Én Enthymesis vagyok, de nem sikerült végrehajtanom a feladatomat. Én az életemmel fizetek ezért, de te még megmenekülhetsz. Vedd magadhoz azt a sípot, amely ott fekszik a lábaidnál; ez segíteni fog a harcban. És maradj távol a homoktól: az Bythos birodalmába vezet! És most készülj! A szörny visszatér! – Felkapod a padlón heverő ezüst sípot. Hā visszaro-hansz azon az alagúton, amelyen jöttél, lapozz a 230-ra. Ha maradsz, hogy szembenézz a borzalommal, lapozz a 115-re.



310

Néhány perc múlva Dunyazad vékony figurája libben be a városházába, háta mögött egy hatalmas testőrrel, és egy ravasz, poros ruhájú férfivel, akiben felismered Luthaurt, az egyik kalandozótársadat, aki itt maradt Kallamehrben, hogy segítsen megszervezni a város védelmét. – Mit akarsz? – kérdezi durván Dunyazad. Elmondod, mit tapasztaltál az utad során. Miközben beszélsz, gúnyos mosoly jelenik meg Luthaur arcán. Amikor befejezed, Dunyazad a höshöz fordul: – Igaz ez? – kérdezi. – Nem igaz, Lady – feleli amaz. – Ahogy Ön is tudja, én magam is felderítettem az északi területeket, és nem láttam nyomát semmilyen inváziós seregnek. Csak egy részeg hazudozó terjesztette rémtörténetről lehetett szó; néhány falu túlzottan ideges lakói azonban valóban elmenekültek, és elrejtőztek az erdőkben. De mit képzelsz a senkiházi itt? Azt hiszi, a Ladyt le tudja nyűgözni eszelős hablatyolásával? – Dunyazad feléd fordul, és összeráncolja a szemöldökét. –[†]Túlságosan is el vagyok foglaltva Lady Carolina temetésének előkészületeivel, semmint hogy két ember veszekedését hallgassam. Majd a saját módszereimet fogom használni az igazság kiderítésére. Az éjszakát a palotában fogod tölteni. – Ez az utóbbi neked szólt. Egy szolga egy szobába kísér, és odadob egy szalmazsákot. Kénytelen vagy azon eltölteni az éjszakát. Lapozz a 267-re.

311

Átkutatod a tündék holttestét. 17 arany és egy öklöt mintázó apró aranyszobrocska a zsákmányod. Amikor megmozdítod a szobrocskát, valami megzörren belül. Megpró-

báloed kideríteni, hogy mi az, de az ököl olyan szorosan szorítja azt a valamit, hogy nem tudsz hozzáférni, akárhogy is próbálkozol. Lapozz a 163-ra.

312

Beljebb nyomulsz az erdő szíve felé. A fák egészen közel nőttek egymáshoz, szinte kizárnak minden napfényt. A talajt puha, zöld moha borítja. Csak lassan tudsz haladni ezen a szivacszerű terepen. A levegő fülledt és párás, nem sokára lihegni kezdesz még a sima gyaloglástól is. Rettentően fárasztó ilyen körülmények között a haladás. Órákig tart ez a fullasztó küzdelem az előrejutásért (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Az ösvény aztán kettéágazik. Ha jobbra mész, lapozz a 231-re. Ha balra mész, lapozz a 213-ra.

313

Lehúzd a sisakodat, és kihívóan a szeme közé nézel. Bythos lehajol hozzád, és nevetni kezd. – Szóval te vagy a legjobb Allansiában? – kacagja. A kalandod itt véget ért.

314

A quagrant úgy harcol, hogy az áldozatait a szájához szívja, és utána letépi róluk a húst.

QUAGRANT

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 14

Ha elvesztesz egy kört a quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered az elkövetkezendő köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a 64-re.



315

A kislány elmondja, hogy Memának hívják, és hogy Enthymesisnek, a varázslónak volt a tanítványa. Sajnos ő sem tud sokkal többet nálad a falu kihaltságának okairól. Amióta a mestere elment, Mema az utóbbi néhány napot a szekrényben rejtőzve töltötte. Ő maga mondta Memának, hogy bújjon el a szekrényben, sőt még ezzel a zöld pasztával is ő borította be, mondván, hogy ez meg fogja védelmezni. Megtudod, hogy aznap, amikor elment, Enthymesis nagyon gondterhelt volt, mikor megtudta az aznapi jóslatának az eredményét. Elmondta Memának, hogy veszélyes útra vállalkozik: tanácsot kell kérnie Aletheiától, a Bölcsőtől, aki az északon lévő hegyekben lakik egy varázserdőben. A mágus ragaszkodott ahhoz, hogy Mema rejtve maradjon. A kislány így is tett, a szekrényben kuporgott remegve, amikor valami szörnyűséges robajt hallott kintről, amelyet a település lakóinak rémült kiáltozása követett. – Aztán minden elcsendesedett, és később megérkezettél te. – Ha még

nem tetted meg, átkutathatod a varázsló asztalát (lapozz a 333-ra). Ha már átkutattad, vagy még nem, de nem is akarsz, Memával elhagyjátok a házat (lapozz a 2-re).

316

A lény összeroskad, és rángatózni kezd. Lassan ragadós, sziszegő, füstölő, zöld masszává kezd feloldódni. A homokba hátrálsz az undorító tömeg elől. Lapozz a 263-ra.

317

Kellemesen alszol, és reggel kipihenten ébredsz. Adj 2 pontot az ÉLETERŐDHÖZ. Lapozz a 19-re.

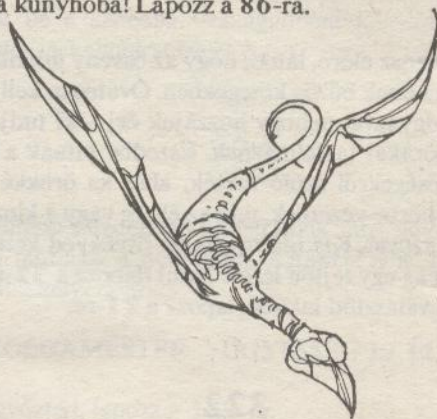
318

A Begyűjtő a földre rogy. A köpenye félrelibben, és kilátszik alóla összeaszott teste. Egy selyemzsákon kívül semmit sem találsz nála, így hát átkukucsálsz a kráter peremén, hogy kiderítsd, honnan jött. Két ektovultot látsz egy kristályhintó elé befogva. Mellettük egy kristályszellem várakozik türelmesen. Lapozz a 27-re.

319

A faluból beszűrődő zajok lassan elcsitulnak, nem marad más, mint a rovarok zümmögése és ciripelése. Ahogy telik

az idő, a halk zümmögés egyre erősebbé válik. Kis idő múlva a környező rovarok zümmögését teljesen elnyomja valami természetellenes reszelő hang. Hallod, amint a parasztok rémülten sikoltoznak, és a holdat egy árnyék takarja el – annak a szörnyű zúgó hangnak a forrása közvetlenül a kunyhó fölött lebeg! Az ajtóhoz rohansz, de az nem enged. Éppen időben fordulsz hátra, hogy megpillants egy szörnyűséges, kígyóyszerű árnyat, amint a kéménylyukon át bemászik a kunyhóba! Lapozz a 86-ra.



320

Előveszed a medalliont, amelyet Ramedes bízott rád nem sokkal a halála előtt. Elmeséled, hogyan börtönözte be Luthaur a Legyőzhetetlent közvetlenül azután, hogy az visszatért kalandos kutatóútjáról. Asiah Albudur előrelép, és kivieszi a medalliont a kezedből. – Ez Rangor végzete – mondja. – El fogja mondani, ki az igazi örökös. – A medallion belsejében Ramedes kopott arcképe látható, csodálatos élethűségben. Bár a kép már repedezett és öreg, mégis pontosan úgy ábrázolja Ramedest, ahogy előző este láttad. Asiah arca elsötétül. – Az örökös halott. Mindnyájan elvesz-

tünk. – Megpróbálsz lelket önteni belé. – Lehet, hogy elvesztettünk egy örököst, de még nem veszítettük el a várost. Engem megbíztak egy küldetéssel, amelyet véghez is fogok vinni. – Meghajolsz a főnemesek előtt, és kivonulsz a palotából. A tömeg szétnyílik előtted. Lapozz a 183-ra.

321

Ahogy haladsz előre, látod, hogy az ösvény mindkét oldalán gombák nőnek bűzös kötegekben. Óvatosan kell továbbhaladni, vigyázva, nehogy hozzájuk érj – ki tudja, hátha mérgező spórákat tartalmaznak. Eszedbe jutnak a déli hatalmas erdőségekről szóló mesék, ahol az örökké változó utak körbe-körbe vezetnek, míg az éhség vagy a kimerültség végez az utazóval. Kis idő múlva az ösvényed kettéágazik. A bal oldali ág egy lejtőn lefelé indul (lapozz a 12-re). Ha a jobb oldalit választod inkább, lapozz a 21-re.

322

Egy kietlen kristálysíkságon állsz, körülötted kavargó köd. Mindössze a ködfalon tompán átszűrődő hangok nyújtanak segítséget az irányod meghatározásához. Több, jól elkülöníthető hangot is hallasz, különböző irányokból. Melyik irányba indulsz:

- A nyögés felé?
- A nyikorgás felé?
- A suttogás felé?

Lapozz a 164-re
Lapozz a 237-re
Lapozz a 203-re

323

Csapidába esett patkányként rohangálsz fel-alá a szobában, mígnem eszedbe jut a feletted lebegő csillagfényes égbolt. Átlendíted a zsákokat a válladon, felpakolod a ládát az ágyra, és felmáshoz rájuk. Lábujjhegyen egyensúlyozva megpróbálsz betörni a kis tetőablakot. Már éppen kezd lazulni, amikor az ajtó hangos robbanással betörik, és lángok ömlenek be a szobába. Az ágynemű körülöttes azonnal lángra kap. A kalandod véget ért.

324

Ez kemény küzdelemnek ígérkezik még úgy is, hogy ellenfeled tántorog a nevetéstől. Kirántja ő is a kardját, és védelembe helyezkedik.

RABSZOLGAMESTER ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Ha legyőzted, lapozz a 302-re.

325

Megfordítod a lovadat, vissza a hatalmas, fekete hadsereg felé. *Jelölj be egy időköckét.* Rövid lovaglás után látótávolságba kerülsz, és tehetetlenül kell végignézned, amint előzömlenek egy kisebb várost alant a völgyben. A sokaság közepén egy gyaloghintót emelnek magasba erős kezek, a gyaloghintó felett pedig egy lüktető fekete felhőt látsz. Ha tartva a távolságot követni kezdted a hadsereget, lapozz a 70-re. Ha lelovagolsz a gyaloghintóhoz, lapozz a 368-ra.

Ha vannak jheera leveleid, és elő akarod őket készíteni, lapozz a 11-re.

326

Kifutottál az időből. Amíg te a vadonban kóboroltál, Kallamehrre lesújtott a végzete. Kudarcot vallott a küldetésed. Szégyenteljesen menekülsz vissza Allansiába. A nevedet soha nem fogják a hősökkel egy lapon emlegetni. A kalandod véget ért.



327

Az örök ezt a pénzt is szívesen elfogadják, de sajnos továbbra sem akarnak beengedni. Húzd le az odaadott aranyakat a *kalandlapod*ról. A örök ravasz tekintete kezd idegesíteni, így hát megfordulsz, és visszamész a városba. Lapozz a 130-ra.

328

A kardodat a szörny felé repíted. Az felüvölt, ahogy a penge markolatig beléhatol, de egyébként úgy tűnik, nem

számított sokat neki a seb. Egy másodperccel később már neked is esik. Erős szívással majdnem a szájához ragad, de neked azért sikerül talpon maradnod.

QUAGRANT

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 12

A harc során vedd 2-vel kisebbnek az ÜGYESSÉGEDET, mivel a kardod nélkül küzdesz. Ha elvesztesz egy kört a quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered-e a következő köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a 64-re.



329

Sötétedésig lovagolsz. Bár szívesen folytatnád az utadat késedelem nélkül, a lovad fáradt, és különben is túl veszélyes lenne a sötétben továbblovagolni. Leszállsz a nyeregből, és felkészülsz, hogy a vadonban töltsd az éjszakát. *Jelölj be egy időköckét!* Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a 63-ra. Ha nincs, lapozz a 367-re.



330

Hirtelen egy ektovult csapódik éles sikoltással a kráterbe, és törik darabokra. Aztán ismét összeáll a teste, és elrepül. Egy csodálatosan csiszolt aranypajzsot hagyott a kráterben. Egyre több ektovult érkezik, és teszik le rakományukat. A kráter pillanatok alatt tele lesz csillogó kristályokkal, drágakövekkel és aranytárgyakkal. Aztán minden elcsendesedik. Hat kristályharcos jelenik meg a kráter szélén. Mind-egyikük egy hatalmas kalapácsot tart a kezében. Bemásznak a kráterbe, körbeállnak, és magasra emelik a kalapácsukat. Öt perc múlva a rengeteg tárgyból csak csillogó aranypor marad hátra az ütések nyomán. Miután végeztek, megfordulnak, és elhagyják a krátert ugyanazokkal a gépies, kiszámított léptekkel, amelyekkel jöttek. Kis idő múlva kántálás egyre erősödő hangját hallod. Ha lesietsz a kráter közepébe, lapozz a 228-ra. Ha inkább rejtve maradsz, lapozz a 245-re.

331

A hajnal első fényeinel észreveszed, hogy az éjszakát az út mellett töltötted. Sőt, egy kicsit odébb megtalálod a lovadat is: békésen legelészik a fűben. Amikor felszerszámozod, és felkészülsz az indulásra, egy kis darab papírt veszel észre, amely a nyeregkapára van tűzve. Ez áll rajta:

*Itt állok előtted, egyenlőn és tisztán
Ha egyszer megláttál, már hiába vársz rám
Bár királyokat győzők, eltűnők egy szóval
És teljessé leszek egy édes rím által
Ki vagyok én?*

Adj 2-t a SZERENCSE pontjaidhoz. *Jelölj be egy időköckét*, és lapozz a 7-re.

332

Már majdnem teljesen kimerültél, mire eléred a rácsot (1 ÉLETERŐ pontot veszítettél). Pihensz egy kicsit, majd ismét lebuksz, és visszaúszol alattuk. Lapozz a 24-re.

333

Turkálsz egy kicsit az üvegcsék, és összefirkált papírdarabok között, mikor is egy tekercsre bukkansz. Egy repedt üvegcséből valami zöld folyadék folyt a tekercsre. Feltartod a nedves papírt, és megpróbálsz kisilabizálni a rajta lévő (leginkább macskakaparásra hasonlító) írást. Sajnos nem tudod elolvasni az egész szöveget, csak részeket tudsz meg belőle.

"és ne hagyd el a házat, amíg meg nem bizonyosodtál a veszély elmúltáról ... Semmilyen körülmények között ne engedd ... aztán már biztonságban fel kell keresned szüleidet a ... egy örökké változó varázserdőben fogod találni magad, és a harangvirágokat kell követned, különben örökre eltévedsz ..."

Ha még nem tetted meg, megvizsgálhatod a bábukat és a szekrényt (lapozz a 244-re). Ha akarod, folytathatod az asztalon való turkálást (lapozz a 158-ra).

334

Mivel túl veszélyes lenne csak úgy ilyen súlyos váddal illetned az egyik hatalmas embert, be is kell bizonyítanod az igazadat. Ragaszkodnod kell hozzá, hogy a gyanúsított csókolja meg Lady Carolina kezét. Ez furcsának tűnik ugyan, de ha igaz az öregasszony története, akkor ha a gyilkos csókolja meg a kezét, a kéz el fog feketedni. Egy ilyen ártatlan kérést (egy egyszerű kézcsókról van csak szó) pedig senki sem fog visszautasítani. A tömeg várakozóan elcsendesül. Melyik nemest kéred meg, hogy csókolja meg Lady Carolina kezét:

Ikhtiyani Dunyazadot?

Lapozz a 47-re

Carolina unokatestvérét, Madhaerioszt?

Lapozz a 74-re

Csöndes Sigét?

Lapozz a 279-re

Asiah Albudurt, a főbíró?

Lapozz a 156-ra

335

Visszasietsz a másik terembe, de rémülten konstátálsz, hogy a teremben rengeteg Bythos-szolga nyüzsög. Felnéznek, amint belépsz, üres tekintetük a tiédbe fúródik. Kiránsz a kardodat, hogy véd magad, de hirtelen kristályoszlopok törnek fel a padlóból körülöttesz. Egy pillanat alatt csapdába esel. Megfordulsz, és látsz, amint Bythos tizenöt méter magas, óriás alakja bedübörög a terembe. Lapozz a 313-ra.



336

Fázol. Nem látsz. Körbelengeted a karjaidat, de nem találsz semmit. Csak a ziháló lélegzeted hallatszik. Vajon megmenekültél a haláltól, vagy ez már a halál rideg alagútja? Abbahagyod a hadonászást, és megpróbálsz kitörölni a sötétséget a szemeidből. Hirtelen minden irányból testek ütődnek hozzád, szinte a lélegzeted is eláll. A látásod visszatér. Kétségbeesett, karikás szemű emberek között találsz magad. Jócskán össze vagytok zsúfolva. A többiek tekintetében szomorúság és beletörődés tükröződik. Átverekszel magad a tömegben, és végül vastag vasrácsokba ütközöl, melyek elzárják az utadat. A rácson túl hatalmas, színes, villogó, kavargó űrt pillantasz meg. Ebből a hihetetlen semmiből egyszer csak ezüst fénycsóva válik ki. A fénycsóva a rácsnak ütközik, és millió apró cseppecskére szakad. Ezek a cseppecskék egy furcsa, ravasz tekintetű lényre állnak össze, mely csillogó csóvát húzva maga után elrepül a messzeségbe. Fogolytársaid felé fordulsz, de hideg tekintetükből nem tudsz reményt kiolvasni.

337

Boszorkányos ügyességgel lábadat belendíted a nyílásba, és azonnal szétterpeszted őket. Egy darabig fejjel lefelé lógsz, de aztán felhúzod magad. Lapozz a 372-re.

338

Váratlan reakciód meglepi az idős papokat. Egy testcselt mutatsz be az egyik irányba, majd két lépés után megfor-

dulsz, és a másik irányban átugrasz a fejük fölött. Macskaügyességgel érsz földet, felpattansz, és a kijárat felé rohansz. Berontasz az istállóba, felpattansz a lovadra, és gyorsan eltűnsz a helyszínről. Lapozz a 26-ra.

339

A kristálydarab, amelyen állsz, lassan elkezd megfordulni, de te még idejében leugrasz róla. Egy csúszós kristályfelületre érkezel, és nem tudod megtartani az egyensúlyodat. Elhasalsz az olajos felületen, és rémülten látod, hogy az imént felrepült fekete lény most visszazuhan a talajra, és lassan feléd kezd mászni. Lapozz a 135-re.



340

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szoba félhomályában Lady Sige körvonalaait pillantod meg, amint éppen rád bámul. Lélegzetedet visszafojtva vársz egy kicsit, hogy a Lady cselekedjen először. Aztán rádöbbsz, hogy Sige medítál: egy kicsiny asztalnál ül, amelyen egy tábla hever kis figurákkal. Sige finom mozdulatokkal tologatja a figurákat a tábla felületén. Az arcodat az üveghez szorítva felismered, hogy a tábla Kallamehr térképe. Vársz egy ki-

csit, majd miután megbizonyosodsz róla, hogy Sige nem vett észre, visszamászol a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a 25-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a 151-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucskálást. Melyik ablakot választod:

A bal oldali távolabbi falat?	Lapozz a 397-re
A bal oldali központi falat?	Lapozz a 94-re
A jobb oldali központi falat?	Lapozz a 218-ra

341

Hirtelen nyilall beléd a felismerés: hisz ez a rekedt hang a régi törvívó mesteredé, Barolóé! – Már az elejétől fogva tudtam, ki vagy, te vén csibész – válaszolod, – Hanem ez a hátulról támadás nem igazán a te stílusod. – Barolo enged a szorításon, így megfordulhatsz. – Mindnyájunknak változtatnunk kell a stílusunkon, ha alkalmazkodni akarunk a körülményekhez – morogja. Most látod csak, hogy az egyik lába fából van. Barolo látja a sajnálkozó kifejezést az arcodot, és így válaszol: – Elcseréltem egy sárkánnyal. – Meghív, hogy töltsd az éjszakát a házában. Lapozz a 375-re.

342

A vár főbejáratát nyilván őrzik. Ha viszont felmászol a palota falainak tetejére, ott van egy kis járda, mely a falon fut végig. Erről a járdáról el lehet érni a vár épületeinek tetejét. Körbenézel az udvaron. Az istálló mellett egy horgon egy elég hosszú kötél lóg. A kötelet a derekad köré tekered, és felrohansz a lépcsőkön a falra. A szemed közben ide-oda



jár, nehogy belebotolj véletlenül egy órbe. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 71-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 371-re.

343

Fel sem ismered az ellenséged, mikor az már rád is rontott. Bűdös lehetet érzél, és olyan hangot hallasz, mintha valami páncél csikorogna a sziklán. A szörny képe nem rajzolódik ki előtted világosan, mindig változik, ahogy megpróbálsz alaposabban kivenni. Meglendítéd a kardodat, de az ártalmatlanul lepattan egy kemény páncélzatról. Aztán, szinte a semmiből, állkapcsok ugranak elő, és végeznek veled.

344

Beállsz a Lady Carolina halott kezeit csókkal illetni kívánó polgárok sorába. Előtted ketten sugdolóznak. Nem szándékosan, de mégis meghallod, miről beszélnek. – Nem tanácsolom, hogy megcsókold a kezét, most, hogy elloptad a Lady legszebb hattyúját! – súgja a pár nőtagja. – Hallottam a szóbeszédet! A bűnöd éjfeketére fogja festeni a Lady kezét! – A férj ingerülten suttagja vissza: – Hallgass, asszony! Mindig félrehallasz mindent! A szóbeszéd azt mondja, hogy akkor feketedik el a Lady keze, ha a gyilkosa csókolja meg! Nekem nincs semmi félnivalóm ... különben is, most már igazán nincs a Ladynek szüksége arra a hattyúra, nem igaz? – Ahogy a holttesthez érnek, minketten elcsöndesednek, és meghajtják a fejüket. Lady Carolina teljes pompában hever

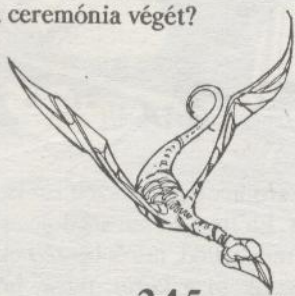
a ravatalon, a Hivatal Kardja a jobb kezében. A bal keze egy bársonypárnán nyugszik, hogy az alattvalók megcsókolhassák. Te kerülsz sorra. Lepillantasz annak a nőnek a holttestére, aki az utadra küldött nem sokkal ezelőtt. Ahogy lehajolsz a csókhoz, elkapod Luthaur tekintetét. Ő volt az egyik kalandozótársad, azonban ő ittmaradt, hogy segítsen megvédelmezni Kallamehrt. A főnemesek dobogójának oldalánál áll, és idegesen babrálja kardja markolatát. Furcsa, de nem látszik rajta, hogy felismert volna téged. Mit teszel:

Fellépsz az emelvényre,
és követeled a nemesektől,
hogy elmondhasd a történetedet?
Feltartod a Lepecsételt Medalliont
(ha nálad van)?
Elvegyülsz a tömegben,
és kivárod a ceremónia végét?

Lapozz a 43-ra

Lapozz a 110-re

Lapozz a 159-re



345

A troll először rád néz, majd a facsemetére, majd ismét rád. Összeráncolja a szemöldökét nagy igyekezetében, amint megpróbálja felfogni a javaslatod lényegét. Végül mordul egyet, és letépkedi az ágakat a fáról, és szétszórja maga körül. Te gyorsan körbeszaladsz, begyűjtöd a leveleket, és betömködöd őket a hátizsákodba. A trollnak közben sikerült a csupaszzal kipiszkálnia a lyukból

egy apró, tüskés lényt. Mohón felkapja áldozatát, és begyömösöli a szájába. Egy pillanattal később felordít a fájdalomtól. Vadul markolássza és kaparja a torkát, miközben fel-alá ugrál. Aztán rád téved a tekintete. – Becsaptál! – üvölti, és neked ront.

TROLL

ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ha akarod, elmenekülhetsz az első kör után – lapozz a 248-ra. Ha legyőzted a trollt, lapozz a 60-ra.

346

A kráter pereme felé rohansz, és megkockáztatsz egy pillantást hátra. A kristályharcosok rád sem hederítenek. Nekik álltak porrá törni az ott heverő kincseket. Aztán, mintha csak vezényszóra tennék, abbahagyják a kalapálást, és elvonulnak. Kántálás közeledő hangja üti meg a füledet. Ha visszasietsz a kráterbe, lapozz a 228-ra. Ha maradsz, és megnézed, mi történik, lapozz a 245-re.

347

A még életben maradt falusiak elmenekülnek, te pedig felpattansz a lovadra, és elvágtatsz az éjszakába. Amikor biztonságos távolságra jutottál, leszállsz a nyeregből. Tűzgyújtás közben elgondolkodsz, vajon jól tetted-e, hogy lemeszároltad a parasztokat. Lehet, hogy a prófécia mégis igaz volt, és ott kellett volna maradnod, hogy megvédelmezd őket? Másnap reggel azonban folytatod a küldetésed

det. Az út egyre inkább emelkedni kezd. *Jelölj be egy időköckét*, és lapozz a 7-re.

348

Egy szempillantás alatt talpra ugrasz, és felkapod a kardod. A tűzhöz ugrasz, és egy hatalmas rúgással izzó fadarabokat repítesz a meglepett tündék közé. Azok nagyot kiáltanak fájdalmukban. Felkészülsz a küzdelemre, de az árny-tündék másképp gondolják. Megfordulnak, és eltűnnek a sötétben. Lapozz a 163-ra.



349

A kopogás egy nagy kőépületből hallatszik, melynek a homlokzatán az alábbi felirat látható: „Furahordó Borköz-pont”. Óvatosan kinyitod a kaput, és belépsz. Vigyázva lépkedsz a törött üvegdarabok között. Az üzlet tökéletesen lerombolt állapotban van, a padlón mindenfelé kiömlött bortócsákat látsz. Az eladópuhított mögött valami lassú dübögés hallatszik. Átkukucskálsz a pulton, és egy csapóajtót pillantasz meg a padlóban. Egy hordó ékelődik a fal és a pult közé, emiatt a csapóajtót nem lehet felnyitni. Ha megpróbálsz szabaddá tenni, és kinyitni a csapóajtót, lapozz az 59-

re. Ha inkább kímész a boltból, és átkutatod a többi épületet, lapozz a 128-ra.

350

A látomás eltűnik a nő kezei közül. – Legalább őszinte vagy. De hát a titkokért fizetni kell. És a pajtásom éhes. Ki kell menned az erdőbe, és keresni neki valami megfelelő falatot. – A nő a hátad mögé mutat. Megfordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Önkéntelenül is megborzongsz, és gyorsan a kijárat felé indulsz. A kunyhó leereszkedik, és kilépsz a földre. – Egy patkány tökéletesen megtszi – szól le a nő, miközben a kunyhó lábai ismét kiegyenesednek. Ha megpróbálsz elmenekülni az erdőből, lapozz a 123-ra. Ha teljesíted a nő kérését, és elindulsz vadászni, lapozz a 395-re.

351

Valami hátbavág, és előrebuksz a földre. Egy villanásnyi időre egy ezüstös alakot pillantasz meg, amely sikítva eliramodik a messzeságba. 1 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a 322-re.

352

A börtönőr nagyokat kacag a balszerencséden, és elfordítja a kulcsot a zárban. Ramedes lepottyan a rácsról, és nagyot puffan a puha talajon. Kudarcot vallottál. Kallamehr sorsa beteljesült.

353

Egy kellemetlen órát töltesz a cellában fel-alá járkálva, miközben azon gondolkodsz, vajon mi lehet a probléma. Dunyazad mondta, hogy éjszakázz a templomban. Akkor miért ilyen ellenségesek a papok? De végül aztán szabadon engednek. A főpap elmondja, hogy beszélt Dunyazaddal, így folytathatod a küldetésedet. Úgy tűnik, nem szívesen enged el. Végül azonban nemsokára ismét úton vagy Hasrah utcáin. Minden felszerelési tárgyadat hiánytalanul visszakaptad. Lapozz a 136-ra.



354

A bejárati teremben tömegével nyüzsögnek Bythos kámszás szolgálai, de te egyetlen mozdulattal elsöpröd őket. Kimentasz a palotából. Megpillantod Bythost a ködben eltűnni. Utánarohansz. Könnyedén követed a nyomait a repedezett kristályfelületen. Egy idő múlva megpillantod, amint éppen egy gigantikus méretű láncot akaszt le egy földbe rögzített kampóról. A lánc lassan függőlegesen emelkedni kezd. Bythos gúnyos mosollyal az arcán fordul feléd. Ha megtámadod, lapozz a 196-ra. Ha megragadod a láncot, mielőtt az túl magasra emelkedne, lapozz a 266-ra.

355

Egy cellában ébredsz. Fogalmad sincs, hány óra, vagy milyen nap lehet. Az órák lassan múlnak, és senki sem jelenik meg a rácsnál. Az éhség tompa fájdalma egyre erősödik. Kallamehr végzete beteljesült.

356

A fa igen öreg lehet már. A törzsét futónövények fonják be. Gyöngyvirágok nyílnak pazar bőségben. Mindnyájan elegánsan balra hajolnak, ahonnét a napvilág beszűrődik a fa zöld koronájának résein. Gyűjthetsz néhány virágot, ha akarsz, és elrakhatod őket (írd fel a *kalandlapodra*). Ha most a jobb oldali utat választod, írd fel a *kalandlapodra* egy 2-est, és lapozz a 388-ra. Ha a bal oldali elágazás szimpatikusabb, írd fel a *kalandlapodra* egy 3-ast, és lapozz a 268-ra.





357 – 359

357

Sikerült darabokra szabdalnod az anemorust, de balszerencsédre két másik emelkedik ki a fekete vízből. Felkészülsz a harcra, de nincs már rá szükség. Három ezüst ektovult csap le a felhők közül, és ütődik neki az anemorusoknak. Vad visítozás hangzik fel. Megragadod az alkalmat, és elmenekülsz a helyszínről. Lapozz a 3-ra.

358

Kétségbeesetten megsarkantyúzod a lovadat, hogy még idejében elérd a falut, és figyelmeztetni tudd őket a veszélyre. Ha Mema veled van, lapozz a 35-re. Ha nincs, lapozz a 125-re.

359

Egy szalmabála mögé bújsz, és fülelsz. Az udvar hamar zajos lesz. Ramedes vad csatakiáltását hallod, majd fémcattogást, és az örök halálsikolyait. Ramedes ismét nagyot kiált, ám ezúttal nem olyan hangosan. Az utolsó kiáltása már nem csatakiáltás, hanem a fájdalomé, és az örök diadalüvöltése követi. Elszomorít Kallamehr bátor bajnokának dicstelen halála. Úgy döntesz, megtekinted a varázstárgyat, amelyet Ramedes rád bízott, és amelyért végül az életével fizetett. Lapozz a 293-ra.

360

Röptében félreütöd a gerelyt, mire a kámzsás fickó meglepetten felkiált. Lehajol egy újabb kristályért. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a 190-re. Ha megrohanod, még mielőtt újabb kristálydárdát hajítana feléd, lapozz a 257-re.

361

Mire megtalálod a kardodat, és visszaroiansz az ablakhoz, a lebegő kísértet eltűnt. A füst a szobában már igen sűrű, és már a padló felől is áradó hőt érzel. Mit teszel:

Az ajtóhoz rohansz?
Kimászol az ablakon?
Körbenézel,

Lapozz a 61-re
Lapozz a 304-re

hogyan juthatnál ki másképp innen? Lapozz a 323-ra

362

Óvatosan nyomulsz előre az alagútban, míg végül egy hatalmas tűzfalhoz érsz, mely teljesen elzárja a továbbvezető utat. Ha visszamész a folyóhoz, és megpróbálkozol a rácsokkal, lapozz a 277-re. Ha átroiansz a lángokon, lapozz a 157-re.

363

A folyosó igen sötét. Néhány lépés megtétele után majdnem legurulsz egy lépcsőn. Néhány percnyi feszült osonás után egy fáklya meleg fényét pillantod meg elől. Több üres cella és beugró előtt haladsz el. Egy dohos pincében jársz, melynek falai tele vannak sötét beugrókkal és repedésekkel. Hirtelen egy nagy fémrácsot pillantasz meg a padlóba ágyazva. A rács közepén egy vékonyabb fémrudakból álló csapóajtó látható. A csapóajtótól néhány méterre két kéz kapaszkodik a rácsba. Ahogy közelebből szemügyre veszed, látod, hogy egy férfi lóg a rácson odabent, míg alatt valami nagy test mozog, mindenféle szörcsögő és morgó hangokat hallatva. Ha van nálad számszeríj, és bele akarsz löni az alul leselkedő lénybe, lapozz az 51-re. Ha inkább elhagyod a termet, lapozz a 126-ra. Ha odasietsz, és kinyitod a csapóajtót, lapozz a 162-re.

364

Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb* mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 338-ra. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő* mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 220-ra.

365

Minden erőd megfeszítésével sikerül eldöntened a serleget. A ragacsos folyadék kiömlik a padlóra. Körbenézel a teremben. Minden fal kristályból van, és mindössze két kijáratot pillantasz meg – az ajtót, amelyen bejöttetek, és egy másikat, egy hatalmas boltíves átjárót. Az utóbbi felől ha-

talmas léptek robaját hallod közeledni. Ez biztosan a Mélység Ura lesz! Ha megvárod itt, lapozz a 68-ra. Ha kimenekülsz azon az ajtón, amelyen bejöttél, lapozz a 335-re.

366

Már minden reményedet kezded elveszíteni, hogy valaha is kitalálsz ebből a zöld rengetegből, amikor a fák ritkulni kezdenek, és az ösvény egy hatalmas tisztásra vezet ki. Növeld meg 1 ponttal a SZERENCSEDET, és *jelölj be egy időköckát*. Az életedben látott egyik legfurcsább lakhellyel találod szemközt magad: egy egyszerű vályogkunyhó, amely négy vékony lábon áll. A lábak lehetnek vagy hét méter magasak. A kunyhó falán ablakok vannak, de túl magasan ahhoz, hogy be lehessen látni rajtuk. Körbejáród a kunyhót, de ajtónak semmi jelét nem találod. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a 254-re. Ha megpróbálsz megmászni az egyik lábat, lapozz a 202-re. Ha vársz, hátha történik valami, lapozz a 145-re.

367

Tűzet gyújtasz, és zavaros álomba merülsz. Egy ravasz arcot látsz, amint kecsesen lebeg a felhők között, és gágogó kacagás visszhangzik mindenfelől. Hatalmas árnyék hajol föléd, és te azonnyomban felébredsz. Egy görbe kard lebeg a fejed fölött. A másodperc törtredse alatt kell reagálnod, ha életben akarsz maradni! *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 46-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 232-re.

368

Megsarkantyúzod a lovadat, és a sereg felé galoppozol, igyekeztél legyőzni egyre erősödő félelmedet. A hatalmas embertömeg felől furcsa, büdös szag árad. Ahogy leérsz a lejtőn, egy sötét barlangbejárat mellett haladsz el. Közel érsz a sereghez. Az emberek egyszerűen észre sem vesznek, a fekete felhő azonban felemelkedik, és egyre gyorsabb tempóban feléd közelít. Ha van nálad előkészített jheera fáklya, lapozz a 138-ra. Ha nincs, lapozz a 113-ra.

369

A sűrű, barnás folyadék csak nehezen csúszik le a torkodon. Kicsit rozsdáízű, de amúgy semmilyen más hatást nem érzelsz. Csalódottan megfordulsz, és...

... a földön fekvé térsz magadhoz, ujjaid még mindig szorítják az üres üvegcsét. Bizonytalanul a lábadra állsz, majd hátratántorodsz egyet, amint egy szédüléshullám végigsöpör rajtad. Mérgesen a földre lökőd az üvegcsét. *Jelölj be két időköckát*, és lapozz vissza arra a lapra, ahonnan jöttél.

370

A megmaradt kokomokoák nekilátnak levetkőztetni a murkuronokat. Megragadod az alkalmat, átrohansz az ajtón, bevágod magad mögött, és eltorlaszolod. Egy alacsony alagútban találod magad; meg kell görnyedned, ha nem akarsz a fejedet beverni a mennyezetbe. Mindkét oldalon rendetlen, latyakos hálókamrák sorakoznak. Nem törődsz



371 – 372

velük, folytatod tovább az utadat, mígnem egy nagy terem-
be érsz. Lapozz a 82-re.

371

Ahogy felfelé osonsz a lépcsőkön, egy űr jön szembe a
járdán. Gyorsan a falhoz lapulsz, de már túl késő. Az űr ne-
ked szegzi a számszerűjét. – Mit keresel erre felé, hé? – kér-
dezi. Az űr a lépcső tetején áll szétvetett lábakkal, téled
mintegy öt méternyire. Ha neki akarsz rontani, lapozz a
117-re. Ha megpróbálsz kidumálni magad, lapozz a 198-
ra. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akard, la-
pozz a 298-ra.



372

A kunyhó belsejében nem az a látvány fogad, amit előre
elképzeltél egy ilyen varázsló-népségtől, akik ezt a kunyhót
építették. Nincs bútor, nincsenek könyvek, nincsenek teker-
csek, még egy árva üvegcsé varázssílt sem látsz. A falba
vágott ablakokon keresztül kilátni az erdőre. A kunyhó kö-
zepén egy durva köpenybe öltözött öregasszony ül törökü-

lésben. A karjait a feje fölé tartja. A kezei között vibráló látomás lebeg a levegőben. Szikrázó, üres térben hosszú börtönrácsok látszanak, mögöttük kétségbeesett emberek százai tülekednek. A nő a szemedbe néz, és megszólal: – Látomás a jövődből talán? Nézd meg közelebbről. Nézd a mélység rabszolgáit! A lelkük az uruké, és meg kell mentened őket, mielőtt még késő volna. Ennyit mondhattam el. Ha többet akarsz, fizetned kell érte. Tudod a nevemet? – Mit válaszolsz:

Enthymesis
Aletheia
Albudur
Nem tudom

Lapozz az 50-re
Lapozz a 80-ra
Lapozz a 101-re
Lapozz a 350-re

373

Vadul a fekete figura után veted magad, két kézzel csapkodva félre magad előtt az ágakat. Hatalmas erőfeszítéssel sikerül áttörned magad az aljnövényzet szinte áthatolhatatlan falán. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 38-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 100-ra.

374

Bythos felkapja a serleget, és mohón kiissza a tartalmát. Aztán feléd fordul. – Ne menj még, *Begyűjtő!* – mondja mosolyogva. – Valakinek még dolga van veled. – A kardod felé indul a kezed, de még mielőtt elérhetné a markolatot, egy kar fonódik a nyakad köré, és egy kristálytör feszül a

torkodnak. – Lehet, hogy egyszer megöltél – hallod Sige suttogását. –, de az nevet, aki utoljára nevet. – Metsző fájdalmat érzel a torkodon, és elsötétül előtted a világ.

375

Barolo egy priccshez vezet. Hálás vagy, hogy ledőlhetsz. Ha nálad van Sige varázsamulettje, és viselni akarod, lapozz a 33-ra. Ellenkező esetben (ha nincs nálad vagy nem akarod viselni) lapozz a 317-re.

376

A medalion ezúttal könnyen nyílik. Az örök meghátrálnak. A főnemesek kerekre nyílt szemekkel merednek a medalion belsejére. Magad felé fordítod a medalliont, és bele nézel: Ramedes tökéletes pontossággal festett képét pillantod meg. Bár a kép már öreg és repedezett, mintha évszázadokkal ezelőtt festették volna, mégis pontosan azt az arcot ábrázolja, amit tegnap este láttál. Asiah Albudur felpattan, és csendre inti a zúgó tömeget. – Rangor Végzete feltárta az igazságot. Ramedes Kallamehr új ura! – Megköszörsz a torkodat, hogy magadra vond a figyelmet, majd elmeséled Ramedes halálának körülményeit. Luthaurra mutatsz, és őt okolod a hős haláláért. Az örök körülveszik, és elhurcolják az ártatlanságát hadarva bizonygató Luthaurt. A négy főnemes felé fordulsz. Lapozz a 334-re.

377

Otthagyd a kincseket, ahol vannak, és fájó tüdővel emelkedni kezdesz. Még épp idejében éred el a felszínre. Kiliheged magad, majd veszel egy mély lélegzetet, és ismét a víz alá buksz. Beúszol a sötétbe. Kis idő múlva dübörgő hangot hallasz előlről. Ha visszaúszol a rácsos boltívhez, lapozz a 332-re. Ha tovább folytatod az utad, lapozz a 215-re.



378

Ahogy a quagrant feléd kúszik, előhúzkod a zsebedből Mema vékonyka fúvócsövét, és a szájadhoz illeszted. A lény magához akar szívni, ezért erősen meg kell vetned a lábadat, hogy megtartsd az egyensúlyodat. Az utolsó pillanatban erőteljesen belefújsz a csőbe. Finom porfelhő repül ki belőle, egyenesen bele a quagrant kitért pofájába. A lény vadul hátratántorodik, és remegve köhögni, fuldokolni kezd. Megragadod az alakalmat, és kardoddal rárontasz.

QUAGRANT

ÜGYESSÉG 6

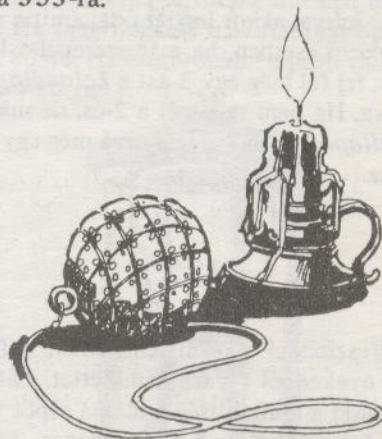
ÉLETERŐ 8

Ha elvesztesz egy kört a quagrant ellen, akkor a szájadhoz szív, és attól kezdve minden egyes körben automatikusan 2

ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered-e a következő köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a 64-re.

379

Gyorsan átkutatják az holmidat, de úgy tűnik, nem találtak meg valamit, amit kerestek. – Mit csináltál vele? – kérdezi a főpap. Nekiállsz az ártatlanságodat bizonygatni, és elmondod, hogy fontos küldetést teljesítesz. Amikor megemlíted, hogy Ikhtiyani Dunyazad volt az, aki azt tanácsolta, hogy ebben a templomban töltsd az éjszakát, a főpap előrehajol. – Meg fogunk bizonyosodni arról, hogy igaz-e, amit mondasz – szól komor hangon. Két pap egy cellába vezet. Lapozz a 353-ra.



380

A jeges lehelet teljesen váratlanul éri Bythost. Hátrátán-torodik, miközben kristályok kezdenek nőni a bőrén. A kristályok csakhamar tetőtől talpig elborítják, és Bythos maga is kristálysoborra alakul. Kezedben tartva a láncot, búcsúzóul még belerúgsz egyet ellenfeledbe. Lapozz a 108-ra.

381

Egy nehezen kivehető ösvény húzódik a folyó mellett, és úgy döntesz, hogy elindulsz rajta. Kis idő múlva az ösvény visszakanyarodik az erdőbe. Ha a *kalandlapodon* már három szám van leírva, akkor lapozz oda, amit a számok mutatnak. Ellenkező esetben, ha már szerepel a leírt számok között a 2-es, írd fel még egy 3-ast a *kalandlapodra*, és lapozz a 268-ra. Ha nem szerepel a 2-es, de már szerepel a 3-as a *kalandlapodon*, akkor írd hozzá még egy 2-est, és lapozz a 388-ra.

382

Óriási erőfeszítéssel sikerül lehajtanod a fejed, és lecsúsztatni a nyakadból a varázsamulettet. Látod, amint a földre esik, majd a kimerültség hulláma söpör végig rajtad, és eszméletedet veszti az ágyra zuhansz. *Jelölj be egy időköckét*, és lapozz a 28-ra.

383

Egyre lejjebb süllyedsz, a homok nyomása szinte már elviselhetetlen. Képtelen vagy megmozdulni is, így hát várod a sorsodat. És amikor már feladtál minden reményt, hirtelen szabad úrbe kerülsz. Szabadon zuhansz lefelé az alatt kavargó ködbe, körülötted csillogó homokszemcsék és aranytárgyak. Mennydörgés visszhangzik a távolban. Megmenekültél a homokba fulladástól, csak azért, hogy most szörnyethalj a hatalmas zuhanástól? A sebességed egyre növekszik, és elveszted az eszméletedet. Sima, hideg talajon térsz újra magadhoz. Körülötted aranyak, kincsek, varázstárgyak hullanak lefelé, és finoman lebegve érik el a földet. A kavargó köd mindent elmos, csak a közvetlen környezetedet látod. A ködben furcsa alakok mozognak. Ha nálad van Sige varázsamulettje, és tudod, mit kell tenni vele, lapozz a 8-ra. Ha megvizsgálod a körülötted heverő tárgyakat, lapozz a 87-re. Ha megpróbálsz eljutni valahová a ködben, lapozz a 116-ra.





Ahogy Sige holtan elterül a lábad előtt, hangos dübörgés kezdődik. A hang egyre erősebb és erősebb lesz, végül már az egész tested rázkódik. Az emberek rémülten szétszaladnak. Egy mennydörgésszerű csattanás majdnem megsüketít; egy mocskos fekete csáp kúszik ki Sige száján, majd felhővé áll össze. A füstfelhő Sige földi alakját mintázza. Az árny az arcodba repül. Kétségbeesetten a szemed elé kapod a karjaidat. Egy törékenynek tűnő valami ütközik a bal kezednek, és a gázforma szétoszlik. Fájdalom süt végig a karodon. A legrosszabbra felkészülvén óvatosan lenézel a kék párat gőzölgő bal kezedre. A hónod alá szorítod, hogy megszüntesd az égést. A fájdalom lassan enyhülni kezd, így ismét előveszed a kezéd. Ezúttal zöld színű bevonat takarja a sebet; ahogy tovább nézegeted, a zöld szín sárgába megy át, a sárga narancsba, majd vörösbe. A fájdalom tompa sajgássá szelídül. A veszélyhelyzet elmúlt, a főnemesek segélykérről néznek rád. Te azonnal intézkedni kezdesz. Elrendeled, hogy tartsák őrizet alatt Sige szolgálait, majd nekilátsz, hogy megszervezd a város védelmét. A többi kalandozó – akik veled együtt jelentkeztek Lady Carolina felhívására – rejtélyes körülmények között meghalt, vélhetőleg Sige meszterkedése eredményeképpen. Kénytelen vagy a védelmi munkálatokat a megmaradt hűséges katonatisztekre bízni. Te magad felkészülsz, hogy ismét útra kelj. Az ellenséges hadsereg fenyegetése még nem múlt el, és Lady Carolina megbízását teljesítened kell. Lapozz a 183-ra.

385

Kis idő múlva egy paraszt jön be kintről, és izgatottan súg valamit az egyik vendéglátód fülébe. Feléd még csak nem is biccent, máris a többiek felé fordul, és valamit mutogatni kezd. Azok udvariasan meghajolnak előtted, majd feltápáskodnak, és kivonulnak a kunyhóból, bezárva maguk mögött az ajtót. Felállsz, hogy utánuk menj, de az ajtót kívülről elrekesztették. Fogságba estél! Egy reszelős hang szólít meg odakintről: – Légy üdvözölve, Megmentő! Eljöttél hát, ahogy megjósoltattott, hogy megóvj minket a csúszómászó dögvésztől! Egyél, és pihenj; készülj fel a rád váró próbatételre. – Jól csöbe húztak ezek a parasztok! Eltűnődsz azon, vajon mi a csuda lehet az a „csúszómászó dögvész”; ahogy a falu nyomorúságos állapotát elnézed, biztosan néhány tetűről lehet szó, amelyek a birkáik bőrén ütöttek tanyát... A tetűn lévő kéménylyukon át beszűrődik a hold fénye. Lapozz a 319-re.

386

A lovatat kevés választja el attól, hogy félelmében eszét veszítve elvágtasson valahová, de sikerül úrrá lenned rajta, és visszavágtattok a keskeny ösvényen a hegyre. A darazsak azonban egyre közelebb érnek. Végül a lovad nem bírja tovább a megterhelést, összeroskad, te pedig kirepülsz a nyeregéből, fejjel neki egy ott heverő kőnek. A jheera fáklyát elejtet. Ezután már csak a darazsak fullánkjaait érzed a testedben.

387

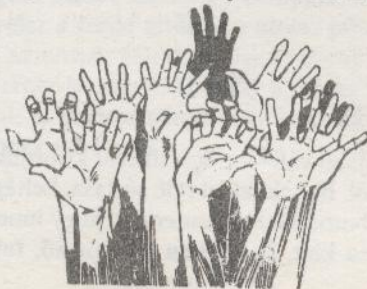
Az örök boldogan elfogadják az aranyakat. Húzd le az odaajándékozott aranypénzeket a *kalandlapod*ról. Ha kevesebb, mint 6 aranypénzt adtál az öröknek, lapozz a 30-ra. Ha 6-ot vagy annál többet adtál, lapozz a 185-re.

388

Óvatosan haladsz előre a keskeny ösvényen. Kis idő múlva hangokat hallasz előlről. Elővigyázatosan haladsz előre, és felkészülsz a legrosszabbra. Váratlanul hangos puffanást hallasz, melyet egy éles kiáltás követ: – Ugbar ujjaira! – A káromkodást egy hangos „Ssss!” fojtja el. Aztán egy másik hang kiált fel:

- Most löjem le?
- Ne lőj, amíg nem adok jelet!
- Te, mi is a jel?

Kis idő múlva egy hang csattan fel: – Most! – Pattanó hangot hallasz a fák közül, és egy apró nyílvevő pottyan a földre a lábad előtt. Ezzel egyidőben egy alacsony, zömök figura ugrik ki eléd az útra. Számszerűt irányoz rád. – Aha! – kiáltja, és feléd lövi a nyílvevőt. Lapozz a 189-re.



389

– Silány darab! – mennydörgi Bythos. Kinyúl, elveszi az Arany Öklöt, és áthajítja a válla fölött. Nagy lélegzetet vesz, és mielőtt még bármit is tehetnél, rád lehel. Rémülten veszed észre, hogy a jeges lehelettől kristályok kezdenek nőni a bőrödön, egyre nagyobb sebességgel. Bythos kíméletlenül tovább folytatja a lehelést, míg végül teljesen beborítanak a kristályok. A ködben sorban álló kristálysobrok száma eggyel gyarapodott.

390

Pillanatok alatt botokkal felfegyverzett papok sereglenek köréd. Valami nagyon különös van a mozgásukban – ezek a papok a harcművészetekben igen jól képzettek, most mégis szögletes a mozgásuk, mintha valami visszafogná őket. Papok gyűrűjében találod magad. Mit teszel:

Kardot rántasz,
és megpróbálsz kivágni magad?
Megpróbálsz kiugrani a papok közül,
és megszökni?
Megadod magad?

Lapozz a 41-re

Lapozz a 364-re

Lapozz az 56-ra

391

Leeresztetted a jobb válladat, így sikerül kifordulnod ellenfeled szorításából. Bal öklöddel felé sújtasz. Feltápaszkodsz, és a lépcső felé botorkálsz, felismervén, hogy innen a menekülés az egyetlen kiút. A félelem új erőt ad, felrohansz a

lépcsőkön, és kiugrasz a csapóajtón, még mielőtt az ellenfeled utánad vethetné magát. Villámgyorsan visszahengeríted a hordót ugyanoda, ahol volt, nehogy ki tudjon mászni a lenti szörnyűség. A tompa dübögés ismét elkezdődik, miközben kifelé igyekszel a boltból. Lapozz a 128-ra.



392

A csillagok! Eszedbe jut, hogy a mennyezeten egy kis ablak a szabadba nyílik. A zsáкодat a válladra veted, felpakolod a ládát az ágyra, és felmászol az építményre. A tetőablak nehezen nyílik. A hőség szinte elviselhetetlen már, amikor sikerül kinyitnod. Gyorsan felhúzódkodsz. Ebben a pillanatban az ajtó berobban, és lángtenger önti el a szobát. A tető felől hangos zúgás üti meg a füled. Odafordítod a tekintetedet – éppen idejében, hogy elkerüld a feketeköpenyes figura ütését. De ahogy elhajolsz, a lábad megcsúszik, és legurulsz a ferde tetőn. Az utolsó pillanatban sikerül elkapnod az ereszt, és ott csüngsz néhány tizedmásodpercig, míg az eresz leszakad, te pedig a földre zuhansz. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Lapozz a 111-re.

393

Az egyik pillanatban előrebuksz, amint valami nagy erővel hátbavág; a másik pillanatban azonban már repülsz, egyre nagyobb sebességgel. A levegő körülötted mintha csillogó ezüstből lenne. Rádöbbsz, hogy egy ektovult – ez egy különös, repülő lény – remegő testében csücsülsz. A talajt kavargó köd borítja, téled balra levegőben lebegő börtöncellák végtelenbe nyúló sorát pillantod meg. Aztán egy felhőben lefelé ereszkedsz. Lapozz a 36-ra.

394

Jó ötlet volt lovat cserélni, mivel így viszonylag gyorsan visszavágtathatsz Kallamehrbe. Mivel a Rangor Torony jelzőtüzei messzire látszanak, éjszaka is tudsz lovagolni, és nem téveszted el az irányt. Mielőtt beérnél a városba, megelőz egy másik lovas. Egy csodálatos fekete paripa nyergében ül, fekete köpenye csattogva lobog mögötte, amint mennydörögve bevágat a városkapun. Hajnalhasadáskor te is beérsz a városba, hogy elmeséld a történeteket Dunyazadnak. A nő nagy lélegzetet vesz, amikor elmondod, mi történt, és gyorsan nekilát, hogy rendbehozza valahogy kudarcba fulladt tervét. – Khasseeb nemrég tért vissza a hadseregtől. Ő ismeri az összes rejtett utat az országban. Jobb lett volna, ha őt küldöm ki keletre. De most neked kell elvállalnod ezt a feladatot halott bajtársad helyett: lovagolj keletre, és tudj meg az ellenségről mindent, amit csak lehet. Most menj, válassz egy új lovat, és aztán nyeregbe! Túl sok időt vesztegettünk már el. – *Jelölj be egy időkockát*, és lapozz a 140-re.

395

Rágcsálók után kutatva lehangoltan kószálsz az erdőben. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 176-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 243-ra.



396

Felpattansz a lovadra, Memát pedig magad elé ülteted. Visszalovagoltok azon az úton, amelyen eddig jöttél. Kis idő múlva lekanyarodtok a Kallamehr felé vezető útról, és egy keskeny ösvényen felkaptattok egy hegyoldalra. A hegy tetejéről messzire ellátni. Balra töleitek Mema faluja felől lassú füstpamacsok szállnak az égre. *Jelölj be egy időkockát*, és lapozz a 95-re.

397

Lassan leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A gazdagon berendezett szobát egy kis lámpás reszkető fénye világítja be. Semmi gyanúsat nem látsz. Éppen vissza akarsz mászni a falra, amikor valaki kopog az ajtón. Az ágy alól Madhaerios remegő, pizsamás figurája mászik ki. Résnyire kinyitja az ajtót, és kiles rajta. Egy étellel gazdagon megrakott tálca csúszik be a résen. Madhaerios elveszi a tálcát, és becsapja az ajtót ismét. Az ételhez fordul, és mohón a szájához emeli az egyik csirkecomb. De mielőtt beleharapna, megdermed egy pillanatra, és gyanakvó tekintettel kezdi méregetni az ételt. Elhajítja a csirkét, és körbekémlél a szobában. Visszaül az ágyra, miközben állandóan fintorgó orral ide-oda tekintget. Felkapaszkodsz a tetőre ismét. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a 25-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a 151-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucskálást. Melyik ablakot választod:

A bal oldali központi falat?
A jobb oldali központi falat?
A jobb oldali távolabbi falat?

Lapozz a 94-re
Lapozz a 218-ra
Lapozz a 340-re

398

A kristályharcos összetörik, de másik öt társa körülvesz. Egyszerre mozogva közelebb lépnek, és felemelik a kalapácsukat... számukra te is csak egy összezúzandó csecsebecse vagy.

399

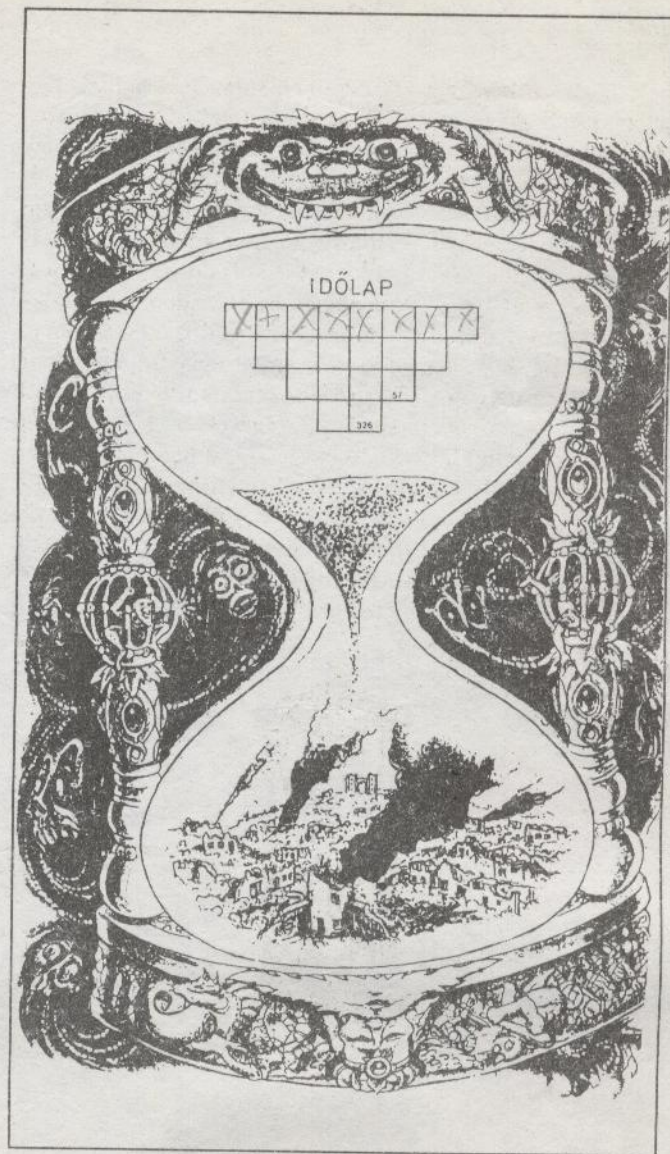
Féltucat örrel állsz szemközt. Bármilyen ügyes harcos is vagy, nem szállhatsz szembe hat képzett emberrel egyszerre. Meghátrálsz, amikor az örök nekedrontanak, de a hátad mögött zúgó ellenséges tömeg visszalök az örök elé. A halál pedig gyorsan megérkezik.



400

Szomorúan kóborolsz a palotában, mígnem az egyik falon egy mágikus tükröre bukkansz. Egy szolga pattan eléd, és elmagyarázza, hogyan kell használni: azt tekinthetsz meg benne a világon, amit csak akarsz. A tükröt Kallamehrre állítod, hogy legalább a munkád gyümölcsében gyönyörködj egy kicsit. És valóban, a falvak ismét emberektől nyüzsgőnek. Amikor a Kallamehri palotát veszed megfigyelés alá, látod, hogy Madhaerios lett Kallamehr új uralkodója. Büszkén nézel le a földre, melyet te mentettél meg Bythos és Sige rémuralmától. Megnyugszol, látván, hogy önfeláldozásod nem volt hiábavaló, és visszatérsz a lakosztályodba. Kínézel az ablakon, ahol a Mélység végtelen kristálysíkjai húzó-

nak. Hirtelen bórszárnyak ezreinek suhogását hallod. Egy pillanat múlva a levegő körülötted megteleik csapkodó, verdeső ektovultokkal. Elszorul a szíved, arra gondolván, hogy ez Bythos utolsó trükkje, de hamar rájössz, hogy ezek a lények csak új gazdájukat jöttek köszönteni. Hirtelen valami a lábad köré tekeredik. A földre zuhansz, és szemközt találod magad Caduceusszal, a kígyóval. – Nagy az én bölcsességem – szólal meg Caduceus –, és sok időm van, hogy megosszam veled. Remélem, élvezni fogod a társaságomat. – Megörülsz, hogy legalább nem leszel egyedül; és hamar kiderül, hogy a kígyó valóban olyan bölcs, mint amit állított magáról. Hatalmas tudása segítségével a képzeletedet messze meghaladó felfedezéseket teszel. A hatalmad, ha lehet, még nagyobbra nő, az Allansiában eltöltött régi életednek lassan az emléke is elhalványul. Végül, felfedezvén a világok közötti utazás titkát, nekiindulsz, hogy beutazd a kozmoszt, és találkozz az istenekkel. De ez már egy másik történet, erről a mítoszok és legendák könyvei regélnek...



FANTÁZIA HARCOS
A főhős te vagy!

A MÉLYSÉG RABSZOLGÁI

Híres kalandozó vagy, akit egész Allansiában jól ismernek. Kallamehr városába éppen akkor érkezel, amikor a legnagyobb szükségük van rád. A várost kelet felől ellenség fenyegeti – és a hadsereg távol van! Kallamehri Lady Carolina magához rendel: csak TE mentheted meg a várost. Természetesen habozás nélkül felajánlod a szolgálataidat, de vajon mit kell tenned? Melyik terv a legjobb? Az idő is elened dolgozik – de ennél kézzelfoghatóbb ellenfelekkel is meg kell küzdened, nem is egyel.

Két kocka, egy ceruza és egy radír: ez minden, amire szükséged van, hogy belevágj ebbe az izgalmas kalandba. A harc szabályai részletesen ki vannak dolgozva, a kalandlapodon pontosan nyilvántarthatod a szerzett dolgokat és a veszteségeidet is.

Rengeteg veszélyen kell átvágnod magad, és a siker egyáltalán nincs garantálva. TE döntöd el, melyik utat választod, mekkora veszélyt vállalsz, és milyen ellenfelekkel küzdesz meg.

188 Ft

VÉNUSZ