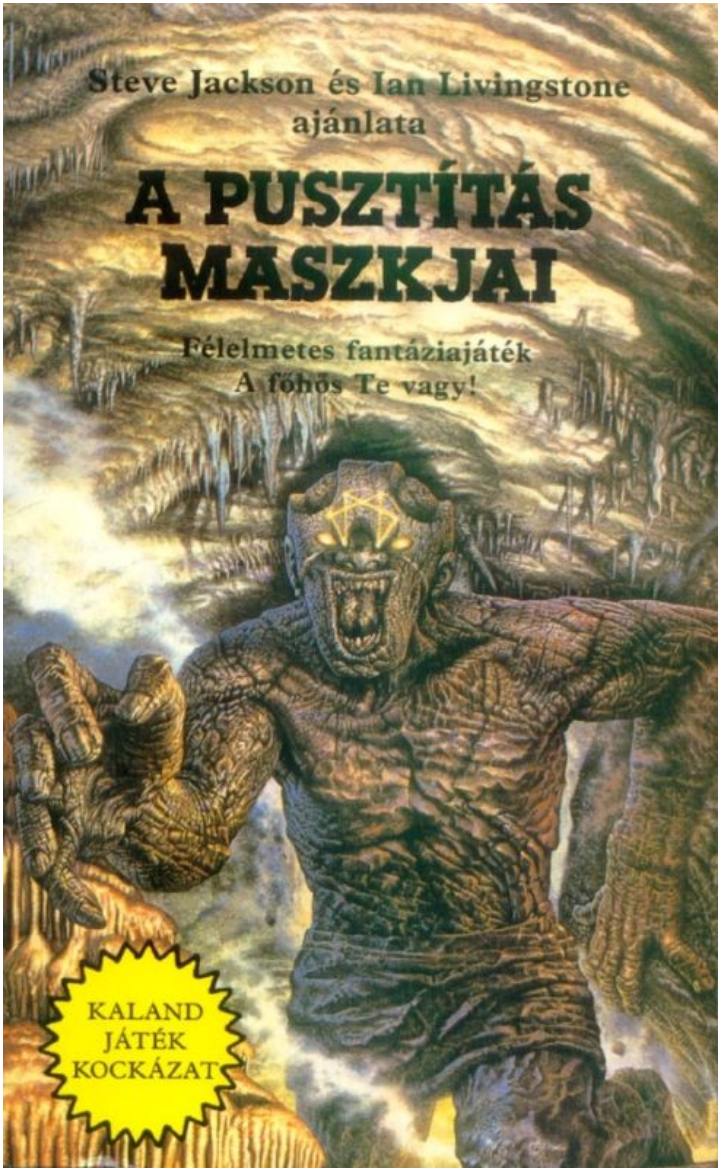
Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

A PUSZTÍTÁS MASZKJAI

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson
és Ian Livingstone
ajánlata

A PUSZTÍTÁS MASZKJAI

Írta: Robin Waterfield

Rakéta Könyvek

A mű eredeti címe:
Masks of Mayhem

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

Russ Nicholson illusztrációival

Fordította:
Aczél László

Concept copyright © Steve Jackson
and Ian Livingstone, 1986
Text copyright © Robin Waterfield, 1986
Illustrations copyright © Russ Nicholson, 1986
Cover illustration by John Sibbick
Hungarian translation Aczél László, 1991

Ennek a könyvnek te vagy a hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével az óriásokkal és a szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz és kivel csatázz. Nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed is.
Játék és regény egyszerre, amit a kezedben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe bele is lehet bukni, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.
Így hát ezt a könyvet ne úgy olvasd, ahogy egyébként olvasni szoktál. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után, hanem a hosszabb-rövidebb bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a saját igényeid szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, máshová lapozol, mintha elbújnál előle.
Barbár harcosok, varázslók, szörnyetegek, törpék népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahhoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a mindennapi élethez is: ügyesség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várd a nehézségeket.
És Szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserbenhagy.
Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha netán nem lenne teljesen vilá-

gos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenéd, hogyan kell jól megvívni egy csatát, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg Khul teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, mennyire vagy erős, illetve gyenge.
Dobókockával döntsd el kezdő SZERENCSE, ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat, hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid. A 16-17. oldalon találod a Kalandlapot, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.
Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a Kalandlapra, vagy fénymásolatot készíttetsz erről az oldalról, hogy újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj az egyik kockával. Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a Kalandlap ÜGYESSÉG négyzetébe.
Dobj mindkét kockával, és az eredményhez adjál 12-t, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.
Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, és 6-ot adj az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.
Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írja négyzetekbe,

vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki a kezdő pontjaidat, mert szerezhetsz ugyan további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat, de összegük soha nem lépheti túl a kezdeti értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.
ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harckészségedet mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, továbbá eltökéltségedet és állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire vagy szerencsés ember.
A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

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

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

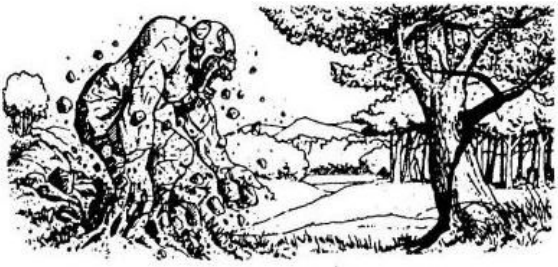
A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, tehát haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezdheted.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod a SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd később).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonj le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd később).
6. Ellenőrizd a teremtmény ÉLETERŐ pontjait vagy a saját pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha a SZERENCSÉHEZ folyamodtál (lásd később).
7. Kezdd el a következő Fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, és ismételd meg

a lépéseket 1-től 6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te ÉLETERŐ pontjaid, vagy a teremtmény pontjai el nem fogynak (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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



SZERENCSE

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

SZERENCSÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj mindkét kockával. Ha a kapott szám nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald a következményeit.
Úgy hívjuk ezt, hogy "Tedd próbára a SZERENCSÉDET!" Minden alkalommal, amikor próbára teszed a SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A SZERENCSE használata csatában

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy Tedd próbára SZERENCSÉDET!, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt-e vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet éppen megsebeztél, vagy csökkenteni próbálod-e annak a sebnek a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.
Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha nincs SZERENCSÉD, vagy a seb puszta karcolás volt, 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

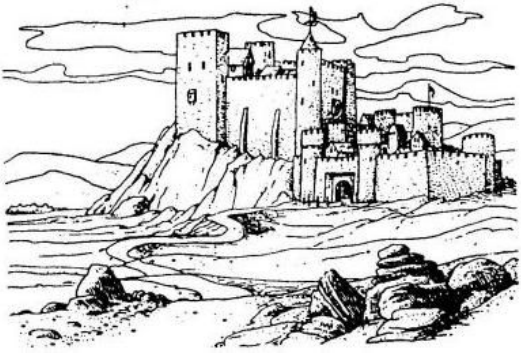
Ha a teremtmény megsebzett, Tedd próbára a SZERENCSÉDET!, hogy enyhítsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást, 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett az ÉLETERŐDBEN). Ha nem volt SZERENCSÉD, komolyabb találat ért, plusz 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól.
Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott Szerencse pontszámodból, ahányszor próbára teszed a SZERENCSÉDET!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG

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

Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl az eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz rá. Ha iszol az ÜGYESSÉG Italából (lásd később), bármikor a kezdeti értékére áll vissza ÜGYESSÉGED.



ÉLETERŐ ÉS ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és lelkesítő feladatokat vállalsz. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaid száma veszélyesen csökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!
Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve ott, ahol erre más utasítást kapsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1 ponttal

csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A Kalandlapon külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!
Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl a kezdeti értéket, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Ha megiszod az Erőitalt (lásd később), bármikor eredeti szintjére állíthatod ÉLETERŐDET.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS vagy. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy az ÜGYESSÉGHEZ és az ÉLETERŐHÖZ hasonlóan SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod. A SZERENCSE Italát felhörpintve (lásd később) bármikor kezdeti értékére állíthatod vissza SZERENCSÉDET, és 1 ponttal növelheted kezdeti SZERENCSÉDET.

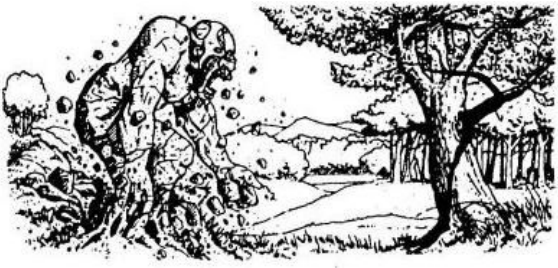
FELSZERELÉS ÉS ITALOK

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de urad során találhatsz vagy beszerezhetsz ezt-azt. Karddal vagy felfegyverezve, és bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban étel, ital lapul, és azok a kincsek, amelyeket megszerzel. Lámpásod is van, amely megvilágítja az utadat.
Emellett magaddal vihetsz egy palackkal a Varázsitalból; ez segít rajtad a kutatás során. A következő

palackok bármelyikét választhatod:

Az ÜGYESSÉG Itala - kezdeti értékére állítja vissza ÜGYESSÉG pontjaidat.
Az ERŐ Itala - kezdeti értékére állítja vissza ÉLETERŐ pontjaidat.
A SZERENCSE Itala - eredeti értékére állítja vissza SZERENCSE pontjaidat, és 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSÉDET.

Kalandjaid során bármikor kortyolhatsz a magaddal vitt italból (kivéve, amikor harcban állsz). Ezeknek az italoknak egy adagja visszaállítja ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD vagy SZERENCSÉD kezdeti értékét (és a SZERENCSE Itala 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSÉDET).
Minden palack egy adag varázsitalt tartalmaz, tehát egyszer élhetsz vele kalandjaid során. Jegyezd fel a Kalandlapon, ha elhasználtad.
Azt se feledd, hogy a háromféle ital közül csak az egyiket viheted magaddal az útra, válassz tehát bölcsen!



KALANDCAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

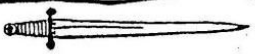
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ITALOK:

JEGYZETEK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

A Khul északkeleti részében lévő Arion királyság nemes és igazságos uralkodója vagy. Néped boldog, a földek virágoznak, országodat azonban veszély fenyegeti.
Egy napon udvari varázslód, Ifor Tynin hívat. Bár te vagy az uralkodó, mágikus tudománya veled egyenlő rangra emelte. Közösen kormányozzátok ugyan az országot, de te mindig gyanakvással szemlélted mindazokat, akik a varázslás mesterségével foglalkoznak.
Ifor Tynin rögtön a tárgyra tér. - Biztosan hallottál már Morganáról, a varázslónőről, aki az északi hegyekben, a Krill Garnash öt csúcsa közt tanyázik. Asztráltestemben eljutottam hozzá, és kilestem, milyen gonosz terveket sző. Van a világon tizenkét szimbólum, tizenkét pecsét, mely hatalmat biztosít mindenek fölött. Ezeket mi, mágusok már régóta ismerjük, hisz enélkül nem tudnánk elősegíteni a világ fejlődését Annak ellenére, hogy a Vének Tanácsa a Morganákhoz hasonlóknak nem szolgáltatja ki a pecsétek titkát, ő mégis tudomást szerzett róluk. Eleddig tizenegy maszkot készített, tizenegy pecséttel és élettelen Kőgólemek fejére illesztette azokat. Már csak a tizenkettedikre van szüksége, mely összekapcsolja a többit és erőt ad nekik. Ettől fogva hatalma lesz minden élő és élettelen teremtmény fölött - és rászabadítja a világra a Gólemeit. Azoknak pedig semmi és senki nem tud majd ellenállni, hisz rajtuk a pecsét. Élőholt

teremtményeivel romlást hoz majd a világra, mert a maszkokat a pusztítás erejével ruházta fel, és már csak az utolsóra van szüksége, hogy hatalma teljes legyen. Meg kell ölnöd Morganát! Az ország nemesszívű uralkodója és legdicsőbb harcosa vagy. Csak te járhatsz sikerrel!
- De hát miért nem tesz valamit ellene a Vének Tanácsa? - vágsz közbe.
Válasza zord: - Egy ilyen hatalmas mágikus ütközetben olyan erők szabadulnak el, melyek nagyobb pusztítást okozhatnak, mint maguk a Gólemek. Csak egy hozzád hasonló tiszta szívű harcos képes a mi mágikus tudományunknak ellenszegülni, akár gonosz a varázslat, akár jó. Tehát rád van szükség, hogy tervünk sikerüljön.
Szavai nyomán rémület és kíváncsiság tölt el. Gyorsan fölkészülsz, és másnap korán reggel nekivágsz az útnak. Lapozz az 1-re.

1.

Indulás előtt a fegyvertárba mész. Biztoskezű Kevin, az öregedő fegyverkovács mindig is jó barátod volt. Most is a te kardodat élesíti, és a sisakodat fényesíti különös, egyszerű masináján. Ez a sisak apáról fiúra szállt Arion uralkodói közt, és a legenda szerint, ha valaha is gonosz kézbe kerülne, káosz és romlás sújtaná a várost.

Amint a sisakot a fejedre illeszted, és kardodat az övedre csatolod, Kevin, mintha csak attól tartana, hogy valaki meghallja, odasúgja neked: - Felség, Fakóvölgy ura, Hever vára felé indulj. Krill Garnashban a gonosz vár rád, de Hevernek van egy kürtje, amelynek a hangja rémületet kelt minden gonosz szívben. Ezért hát azt mondom, keresd fel Hevert és szerezd meg tőle a kürtöt.

Ezzel elfordul, és te elindulsz Arion kövezett utcáin az északi kapu - a Koponyák kapuja felé. Lapozz az 53-ra.

2.

Az éjjel egerek másznak a hátizsákodba, és felfalnak 2 adagot az Élelmiszerkészletedből. Napkeltekor továbbindulsz északnak, és egy nap múlva a füves síkság széléhez érsz. Ingoványos vidék terül el előtted, itt-ott elszórt cserjék, egy-egy magányos szikla, meg számtalan patak és folyó. Éjjeli pihenőd után tovább folytatod az utat. Lapozz a 68-ra.

3.

Ahogy leereszkedsz az ösvényen a domb túloldalán, a köd lassan oszlani kezd, de a völgyeket még mindig sűrűn belepi. Fölnézel, hogy megbecsüld, meddig tarthat még a köd, de csak derengő

narancsszínű labdának látod a napot a felhők mögött. Miközben így mész, nem nézel a lábad elé, és nem veszed észre a sötéten tátongó vermet, amelybe bele is esel. Dobj egy kockával, és a dobott értéked vond le az ÉLETERŐDBŐL.
Mikor magadhoz térsz, körülnézel. A felülről beszűrődő fény két alagutat világít meg. Úgy tűnik, egy régi bányába zuhantál. Fölfelé nem tudsz kijutni, a kürtő magas és a fala teljesen sima. Ha nyugatnak indulsz - lapozz a 394-re, ha keletnek - lapozz a 144-re.

4.

Ha találkoztál Vashtival, lapozz a 258-ra; ha nem, lapozz a 136-ra.

5.

Valami átlátszó mesét hebegsz, hogy vadásztál és eltévedtél, de ez nem túl meggyőző. A sámán néhány szóval elmondja a főnöknek, hogy hazudtál ugyan, de a szíved nem gonosz. Ezután egy varázslatot mormol. A falu eltűnik a szemed elől, és úgy érzed, mintha lebegnél. Kisvártatva ködbe burkolózott dombok közt találod magad. A kezed szabad (ha egyáltalán meg volt kötve), de az összes Élelmed eltűnt. A ködön át felderengő nap állásából arra következtetsz, hogy a tó keleti partjára kerültél. Ha itt maradsz, amíg eloszlik a köd - lapozz a 27-re. Ha fittyet hányva neki mégis elindulsz - lapozz a 138-ra.

6.

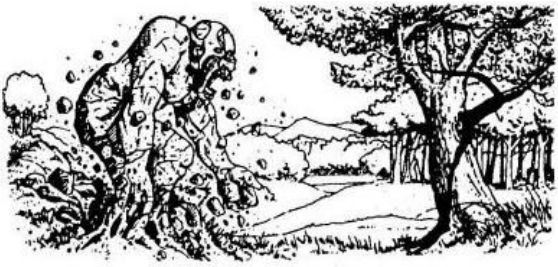
Rálépsz valamire - a hangjából ítélve csontra. Lapozz a 101-re.

7.

A csörtető tömeg elsodor és fellök. Kis híján szétzúzza a fejedet egy éles szikla. Ha továbbmész délnek, a tűz felé - lapozz a 288-ra. Ha északnak indulsz az állatok után - lapozz a 47-re.

8.

Sehol sem látod az Orkot. Hamarosan rájössz, hogy könnyen eltévedhetsz a vár folyosóinak és lépcsőinek útvesztőjében, ezért inkább visszatérsz a szobádba. Néhány őrt találsz ott. Elesett társukat vizsgálják, és gyanakvóan néznek rád. Lapozz a 111-re.

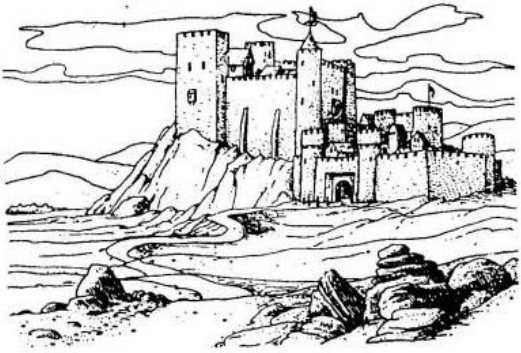


9.

Sikerül észrevétlenül becsusszannod a fatörzsbe. Eddig minden rendben van, de egy odvas lyukon át úgy látod, hogy az Elfek mintha feléd közelednének. Ha kijössz a rejtekhelyedről, azonnal észrevesznek. Ha mozdulatlanul lapulsz - lapozz a 211-re. Ha följebb mászol a fa belsejében - lapozz a 73-ra.

10.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, mert túlélted a futótüzet. Hosszú útnak nézel elébe a kanyon szélén, míg letalálsz a völgybe, vagy a túlpartra. Lesz elég sült húsod a tűzben elhullt állatokból, és van elég patak is, hogy ihass, bár vizük sötét és olajos a koromtól, de még így is felfrissítenek. Ha keletnek indulsz - lapozz a 98-ra, ha nyugatnak fordulsz a kanyon mentén - lapozz a 70-re.



11.

Amint hozzáérsz a lándzsához, odaragad a kezed. Egy alak ölt testet melletted: maga Morgana! - Csodás! - kiáltja. - Örülök, hogy úton vagy felém. Minden a tervünk szerint halad. Ne aggódj, nem öllek meg; még nem. Csak egy kis ízelítőt adok a hatalmamból! - A varázslónő égnek emeli a kezét, s megátkoz (vesztesz 2 SZERENCSE pontot). Aztán Morgana eltűnik, és végre el tudod engedni a lándzsát. Mérgedben a térdeden töröd ketté a

nyelét. Ha továbbmész északnak a falun át - lapozz az 56-ra; ha a falut magad mögött hagyva észak- keletnek indulsz - lapozz a 323-ra.

12.

Keresztüldöföd a kardoddal a Kraken kemény szarupáncélját és lágy belső részeit. A szörny végzetes sebet kapott, de haláltusájában összevissza csapkod, és a csápjai eltalálnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozza 85-re.

13.

Néhány nappal később (vonj le 2 adagot az Élelmiszerkészletedből) eddigi utad legnagyobb veszedelme fenyeget. Tőled délre bozóttűz üt ki, és az erős szélben gyorsan terjed. A futótűz hosszú kilométereken át lángol, egyik irányban sem látod a végét. A száraz hanga és a cserjék kiválóan égnek, a patakok mentén egyre terjed a tűz. Még elég messze van tőled, de jól tudod: a futótűz nem tréfadolog. Mit teszel?

Ott maradsz, ahol vagy?	Lapozz a 148-ra.
Elrohansz a tűz elől, észak felé?	Lapozz a 47-re.
Megpróbálod elérni a nyugati szélét?	Lapozz a 332-re.
Megpróbálod elérni a keleti szélét?	Lapozz a 62-re.
A tűz felé indulsz?	Lapozz a 221-re.

14.

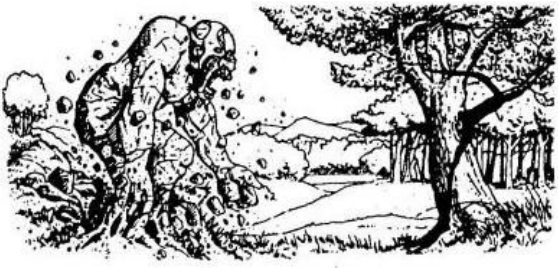
Nem túl nehéz feladat megállítani a tolvajokat. Hat Törpe Orkkal álltok szemben, akiket kifejezetten lopásra tenyésztettek ki. Dühösen néznek rád. - Légy átkozott, amiért másokat is hoztál! - sziszegi a vezetőjük. - Téged akarunk, nem a vacak sisakodat! - Ezzel tőrt rám, és neked támad, míg a többi Ork társaiddal küzd.

Törpe Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd öt Fordulóban, lapozz a 268-ra. Máskülönben lapozz a 129-re.

15.

Kikászálódsz a medence túlpartján, ahol már könnyen szétvágod kardoddal a kígyót. Hálát adsz a szerencsédnek, hogy nem mérgeskígyó volt, és folytatod utadat még néhány kilométeren át. Ha eddig nem ettél és pihentél hosszú föld alatti utad során, le kell vonnod magadtól 2 ÉLETERŐ pontot. A hosszú, egyhangú folyosó végül elágazik. Ha balra mész - lapozz a 399-re; ha jobbra - lapozz a 276-ra.



16.

Egy nagyobb barlanghoz érsz, amit nem világít meg fáklyafény. Ha bemész - lapozz az 59-re, ha inkább visszamész az elágazáshoz - lapozz a 306-ra.

17.

Sajnos a futótűz előbb elér, semmint a saját tüzed elegendő helyet csinálna számodra, hogy megmenekülj a fojtogató hőségtől. Kalandod itt véget ér.

18.

Szerencsétlenül érsz földet (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), de nem esik komolyabb bajod. Lapozz a 313-ra.

19.

Ha nálad van Hever Kürtje - lapozz a 335-re. Ha nincs - lapozz a 72-re.

20.

Félnapi utad során, a Dárdanyél Síkság embermagas füvén át semmilyen érdekfeszítő esemény nem történt, csak az, hogy tüsszentettél néhányat

a virágportól. A táj egyhangú - csupa fű mindenütt. Ám egyszer csak aprócska ösvényt fedezel fel. Nem túl széles, alig egyarasznyi, nehéz is követni a fűcsomók között, de határozottan és egyenesen vezet délnyugatról északkeletre. Ha ügyet sem vetve rá továbbindulsz északnak - lapozz a 140-re. Ha megállsz mellette és vársz - lapozz a 202-re.

21.

Nemsokára eléred az első fákat. Ahogy a tőled jobbra lévő tó mentén egyre beljebb mész az erdőbe, az örökzöld fák mind öregebbek és magasabbak, a végén már sötétzöld tetőt vonnak az út fölé. A fák között csak elvétve tör át a nap sugara. Később ezek a fények is elhalnak, ahogy északnak mész veszélyes utadon - közeleg az éjszaka. Ha letáborozol itt a tóparton - lapozz a 316-ra. Ha folytatod utadat az egyre sűrűsödő sötétségben - lapozz a 242-re.

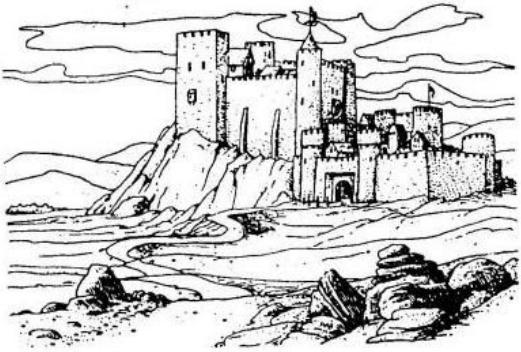
22.

Amint fölemeled a jogart és az országalmát, csillogó ajtó jelenik meg a tölgyek közt, és belépsz rajta. Vashtival, a Kortalannal találod szembe magad. Amikor felismer, méltóságteljesen bólint. - Jó, hogy

idejöttél - kezdi. - Sok veszélyt kell még legyőznöd, de a segítségem nélkül nem járhat sikerrel a küldetésed. Én nem mehettem el hozzád, bárhogy akartam is. Egykoron - a ti gondolkodásotok szerint évszázadokkal ezelőtt - elhagytam ezt az időtlen világot, de hatalmas démonok támadtak rám. A harc során elvesztettem azt, amivel újra elhagyhatnám ezt a világot. Tudod-e vajon, mire gondolok? Ha igen, lapozz arra a számra, amely annak a könyvnek az oldalszáma volt, ahonnan ezt tudod. Máskülönben lapozz a 329-re.

23.

Az öreg nő jöttödre felnéz. Először rémület ül ki az arcára, aztán eszelős nevetésben tör ki. Nyilvánvaló, hogy őrült. Ha adsz neki egy pofont, hogy magához térítsd a hisztériából - lapozz a 164-re. Ha szomorúan a sorsára hagyod - lapozz a 336-ra.



24.

Ha az úton mész tovább - lapozz a 312-re. Ha visszafordulsz, hogy átvágj a korábban látott szántáson - lapozz a 396-ra.

25.

Nem sokkal később egy törzsi harcos tetemére lelsz a vízben. Ez vet gátat a pataknak. Nyílvesszők állnak ki a harcos testéből, de legnagyobb meglepetésedre látod, hogy még él. Ha vettél Gyógyitalt az alkimistától és még nem használtad föl, neki adhatod, ha akarod - lapozz a 338-ra. Egyébként lapozz a 300-ra.

26.

Hosszan és mélyen alszol (kapsz 2 ÉLETERŐ pontot). Reggel frissen ébredsz, és eltökélt szándékod, hogy elkéred Hevertől a kürtjét. A magánlakosztályában találsz rá. Eddig barátságosnak és megbízhatónak bizonyult, ezért elmeséled neki küldetésedet, és elmondod, milyen értékes segítség lenne számodra, ha megkaphatnád híres kürtjét. Hever egy darabig csöndben töpreng, aztán megszólal: - Nem biztos, hogy egy ilyen veszélyes küldetésről hazatérsz, még ha a kürt veled van is. Akkor pedig soha nem látom viszont a kürtömet. Mivel ez uralkodói hatalmam jele és védelmezője, ha neked adom, valami értékes dolgot kérek cserébe. - Ha van nálad egy mágikus kristálytükör - lapozz az 58-ra. Ha nincs - lapozz a 149-re.

27.

A dermesztő, hideg köd a csontodig hatol. Mozogsz, igyekszel melegen tartani magad, de így is vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 362-re.

28.

Az Erdei Elfek végül megállnak egy tisztáson, és néhány szót mormolnak egy titkos, különös nyelven - majd hirtelen, szinte a semmiből előbukkan a falujuk. Hát persze, hiszen az Erdei Elfek falvait gyakran védi mágia. Téged a legnagyobb kunyhóba kísérnek, mely a többitől messze, egymagában áll a falu túlsó szélén. Odabent a törzsfőnök és a sámán egy kristálytükröt nézegetnek, és komoran néhány furcsa szót váltanak egymással. Fölnéznek, mikor belépsz. Meglepetés tükröződik az arcukon. Elküldik az őreidet és a főnök megszólít: - Mit akarsz, idegen, és mi dolgod erre? Ha beszámolsz nekik a küldetésedről - lapozz a 218-ra. Ha kitalálsz valami mesét, hogy miért voltál az erdőben - lapozz az 5-re. Ha megpróbálsz belenézni a tükörbe - lapozz a 87-re.

29.

Nagyon nehéz a hótalpakon menni, ha az embernek meg van kötve a keze. Félig sétálva, félig csúszkálva haladtok, valahogy úgy, mint a sífutók. Sokkal gyorsabban haladhatnál, ha a karodat lengetve segíthetnéd mozgásodat. Megpróbálod meggyőzni fogvatartódat, hogy oldozza el a kezedet. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van, eloldoz, mert az ő haladását is lassítod. Akár eloldozott, akár nem, lapozz a 173-ra.

30.

A szobor talapzatán rúnákat találsz, amelyek szerint ez Cholumbara istennő, Khul egyik alacsonyabb rangú termékenység-istennője. Lapozz vissza a 112-re, és válassz újra.

31.

Épp akkor, amikor a föld megindul a lábad alatt, sikerül visszalépned a széléről. Nagyot esel, de nem zuhansz a vízbe. Föltápászkodsz, és elindulsz az ellenkező irányba, ahol nemsokára rátalálsz a csapásra. Ha balra mész rajta - lapozz a 263-ra. Ha jobbra - lapozz a 156-ra.

32.

Megnyikordulnak a rozsdás zsanérok, és az ajtó kinyílik - szerencsédre odabenn semmilyen veszély nem fenyeget. Miközben fölfelé mész a folyosón, patkányok kaparászását hallod, de ügyet sem vetsz rájuk. Egyetlen út áll előtted - egyenesen előre. Csak erre figyelsz. A folyosó azonban egy idő után elágazik, mint a kígyó nyelve. Ha balra mész - lapozz a 19-re. Ha jobbra - lapozz a 224-re.

33.

Dobj két kockával! Ha a dobott összeg kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 64-re. Ha nagyobb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 6-ra.

34.

Meg kell enned egy adagot az Élelmiszerkészletedből, hogy pótold az erődet. Egész éjszaka gyalogolsz, míg eléred a füves síkság szélét. Előtted ingoványos vidék terül el. Itt-ott cserjét és sziklákat látsz, meg csörgedező patakokat, melyek vizén meg-megcsillan a hajnali nap. Megpihensz egy kissé, aztán folytatod utadat. - Lapozz a 68-ra.

35.

Az eséstől súlyosan megsérültél. Dobj egy kockával, és adj hozzá egyet - ennyi ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még életben vagy, úgy döntesz, inkább a Sárkány barlangját vizsgálod meg, nem vágsz neki újból a gleccsernek. Lapozz a 204-re.

36.

Lenézel a tárnába, ahol kőbe ágyazott létrát látsz. Odalenn sötét van, és dohszag csapja meg az orrodat. Lemész? Ha nem, tovább kell haladnod - lapozz a 343-ra. Ha lemész, lemászhatsz a létrán - lapozz a 289-re, vagy ha van nálad kötél, odakötheted egy biztonságosnak tűnő gerendához, és leereszkedhetsz - lapozz a 225-re.

37.

A domb északi oldalán versz tábort. Éjjel leesik az első hó. Ha van Vadmacskabőröd vagy Fagykenőcsöd - lapozz a 344-re; máskülönben lapozz a 227-re.

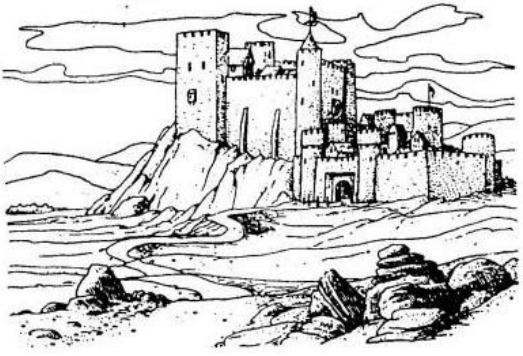
38.

A víz sodrása egyre erősödik, és nemsokára rémülten hallod meg a távolból egy hatalmas vízesés dübörgését. Bár a sziklafalak egyre kisebbek lesznek, sőt el is tűnnek, a sodrás túl erős, hogy a partra irányítsd a farönköt. Nemsokára megpillantod a vízesés szélét. Fölötte a szivárvány minden színében vibráló sűrű pára ül. Most azonban nincs idődd a látványban gyönyörködni - sokkal hasznosabb dolgot veszel észre. A vízesés szélén itt-ott sziklák állnak ki a vízből. Ha van nálad kötél, megpróbálhatsz hurkot vetni az egyik sziklára - lapozz

a 302-re. De a rönköt is megpróbálhatod keresztbe fordítani, hogy fennakadjon két szikla között - lapozz a 217-re.

39.

Lefekszel a parton, és kulacsodat a vízbe meríted. Először úgy látod, minden rendben van, de majd legközelebb, ha inni akarsz, felfedezed, hogy a víz poshadt, és a kulacs is szétrohadt tőle. Amíg nem találsz egy másik kulacsot, az Élelmed csak 3 ÉLETERŐ pontot ér a szokásos 4 helyett. Nyugodtan hajtod álomra a fejedet, hisz még nem tudsz róla, milyen balszerencse ért. Lapozz a 76-ra.



40.

Amint a varázslónő a földre rogy, megpördülsz és szembefordulsz az árulóval, aki magasra emelt tőrével épp hátba akar döfni. Szitkozódik éles eszed miatt, aztán rád támad.

Az áruló ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

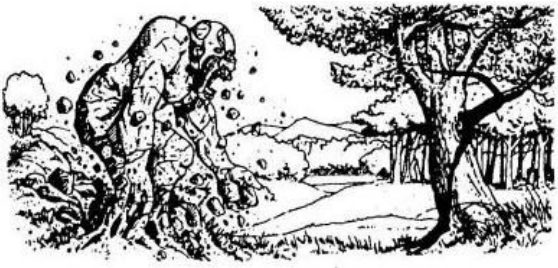
Ha legyőzted - lapozz a 400-ra.

41.

A sav telibe találja a szemed, és átmenetileg megvakulsz. Vonj le magadtól 5 ÜGYESSÉG pontot erre a harcra.

Köpködő Vipera ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, vársz, amíg a sav hatása elmúlik, és visszanyered a látásodat. ÜGYESSÉGED így is maradandóan csökken 1 ponttal. Ha továbbra is ott vársz a hangyaösvénynél - lapozz a 277-re. Ha tovább mész északnak - lapozz a 140-re.



42.

Belépsz a lovagterembe. Az asztalok körül igen vegyes társaságot találsz. Emberek és Elfek ülnek egymás mellett. Madáremberek Törpe Harcosokkal adomáznak, még egy barátságos Óriást is látsz, aki épp egy fél sült ökröt majszol. Magasan a tömeg fölött ül Hever, a várúr, aki egyaránt kedveli a haragot és a vidámságot. Az uralkodói asztalhoz vezetnek, ahol Hever jobbján egy számodra fenntartott szék vár. - Üdvözöllek, bátyámuram - dörgi Hever. - Azt hiszem, szólíthatlak így. Foglalj helyet, és erre a néhány órára, amit köztünk töltesz, felejtsd el fárasztó utad nehézségeit. Miért nem viteted a szobádba a hátizsákodat? Ha megengeded, hogy a szolga, aki idáig kísért, a kardod kivételével minden csomagodat a szobádba vigye - lapozz a 71-re. Ha nem engeded meg - lapozz a 389-re.

43.

Szembetalálod magad az Aligátorral. Ez az állat nem gonosz, így Hever Kürtjének nincs hatalma fölötte. Erre a harcra vonj le egy pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL, mert a víz akadályoz a mozgásban.

Aligátor	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Ha megölted, átúszol az északi partra. Lapozz a 393-ra.

44.

Ettől nyomban elcsendesedik. - A nővéreim boszorkánygyűrűje az Affen erdőből! - mondja csodálkozva. - Hogyan került...? De mindegy, az a fő,

hogy újra megvan. Nos, mit is akartam neked elmondani? Ja, igen. Keresd a Juját. Nem tudom, hol él, de azt mondják, ez a kis mondóka segíthet:

Nem vagyok föld, de tarthatok,
Nem vagyok víz, de lágy vagyok,
Nem vagyok szél, de fújhatok,
Nem vagyok tűz, de robbanok.
Mi vagyok?

- Ez minden, amit mondhatok neked - folytatja. - Remélem, majd segítségedre lesz. - Meglehetősen zavarba jössz. Ha megköszönöd neki irántad való jóságát és továbbmész északnak - lapozz a 336-ra. Ha északkeletnek mész - lapozz a 323-ra. Ha előbb megkérdezed, mi történt a faluval - lapozz a 249-re.

45.

A sámánt semmi sem győzi meg igazán arról, hogy jó szándékkal viseltetsz az Elfek kedves erdeje iránt. - Nos - szólal meg a főnök némi töprengés után -, nem akarunk akadályozni utadon, de nem látunk szívesen az erdőnkben. - Aztán súg valamit a sámánnak, aki bólint, és egy varázslatot kezd mormolni. Miközben a főnök eloldozza a kezeidet, a falu lassan semmivé foszlik, és úgy érzed, mintha lebegnél. Lapozz a 382-re.

46.

Gyorsan felöltöd a Köpenyt. Annyi időre nem tesz láthatatlanná, hogy elmenekülj, de így sokkal hatékonyabban támadhatod meg a Sárkányt. Miután azonban kétszer eltaláltad, és így 4 ÉLETERŐ pontot sebeztél rajta, kimelegszel. Ettől kis párafelhő képződik körülötted a hideg levegőben. Mostantól a Sárkány látja, merre vagy, de még így is előnyöd van vele szemben.

Jégsárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Mire legyőzöd, a Köpeny elveszti mágikus erejét. Húzd ki a Kalandlapodról!
Ha átkutatod a Sárkány barlangját - lapozz a 204-re. Ha egyenesen a Krill Garnash felé indulsz - lapozz a 298-ra.

47.

Néhány kilométernyire északra egy kanyont találsz, amelyen képtelenség átkelni. Hidat sehol sem látsz, amelyen átmehetnél a több száz méteres szakadék fölött, a sziklafalakat pedig lehetetlen megmászni. A tűztől menekülő állatok a mélybe vetik magukat vagy éppen a többi állat löki be őket a közel ötszáz méter mélyen tátongó biztos halálba. A kanyon alján sekély vizű folyó kanyarog. Ha van nálad kötél, leereszkedhetsz rajta, bár az a szakadék aljáig nem ér le, de a kötélen lógva megvárhatod, míg a lángok kihunynak - lapozz a 90-re. Persze el is rohanhatsz a kanyon mentén nyugatnak - lapozz a 278-ra, vagy keletnek - lapozz a 134-re: hátha ott átjuthatsz a túloldalra. Elfuthatsz a szakadéktól a tűz irányába is - lapozz a 359-re.

48.

Elkúszol a lapályig, és észrevétlenül beleveted magad, de sajnos felzavarsz néhány fácánt, amelyek hangos visítással felrebbennek. A hirtelen zajtól majdnem eláll a szívverésed, de amikor újra felnézel, már az Elfek vesznek körül, és tucatnyi nyílhegy mered rád a felajzott íjakból. Lapozz a 358-ra.

49.

A gyenge légmozgásból megérzed, hogy balról egy folyosó nyílik. Ha balra fordulsz ezen az oldalfolyosón - lapozz a 306-ra. Ha tovább mész - lapozz a 16-ra.

50.

Az nyer, aki Morgana elé akart vinni. Előhúzza a tőrét, és a torkodnak szegezi, míg eloldoz a fától, lefegyverez, és hátraköti a kezedet. Ezután rád adja halott társa hótalpait, és lándzsát szegez a hátadnak. Elindultok északnak, a Krill Garnash felé. Lapozz a 29-re.

51.

Az alagút elkanyarodik. Óvatosan kilesel a sarkon, és látod, hogy egy hatalmas alak rajzolódik ki a barlang szájában, a csillagos ég háttere előtt. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 33-ra. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 6-ra.

52.

Az idő sürget, nincs más választásod, be kell lépned az általad felégetett területre, amely még mindig forró. Ezért vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, de legalább biztonságban vagy. Lapozz a 114-re.

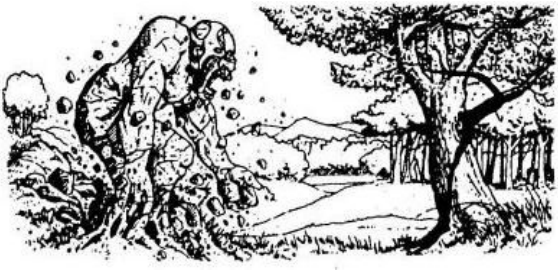
53.

Biztoskezű Kevin tanácsa értékesnek tűnik. Nem messze, Ariontól északra fekszik a hatalmas Holt tó, annak északi partján pedig Fakóvölgy. Ha

onnan észak-északkeletnek tartasz a Dárdanyél síkságon át, és keletről kerülöd meg a Gonosz Mocsarat, a dombokon és hegyeken át könnyen elérheted célodat, a Krill Garnash öt hófödte felhőkbe vesző csúcsát. Néhány napi könnyű út után - közben gyakran találtál bővizű forrást és élelmet, így nem kellett az Élelmiszerkészletedből fogyasztanod - eléred a Holt tó déli partját. Tudomásod szerint ez a civilizáció pereme. Ezen túl Arion népe már nem ismeri a járást. A Holt tavon emberemlékezet óta nem kelt át senki. Az emberek úgy tartják, hogy a tó mélye elmondhatatlan rémségeket rejt, és a tó titokzatos és különös áramlatai a nyugodt, mozdulatlan vizet hirtelen örvényekké és toronymagas hullámokká változtatják. Mindazonáltal a legrövidebb út a tavon át vezet. Ha hős harcosként tutajt építesz, és áthajózol a tavon - lapozz a 109-re. Ha megkerülöd keletről, a dombokon át - lapozz a 245-re. Ha nyugatról kerülöd meg a tavat az Affen erdőn át - lapozz a 21-re.

54.

Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 124-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 18-ra.

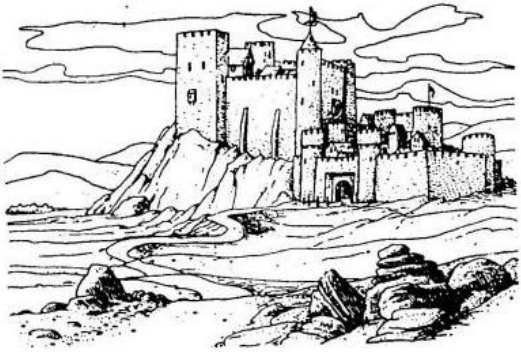


55.

Menet közben figyelmed hogy, hogy nem a saját árnyékodra terelődik, amely ott ugrál a sziklákon, vagy éppen eltűnik a bokrok között. Legnagyobb megrökönyödésedre árnyékod hirtelen nőni kezd és átváltozik. Ez már nem is a te árnyékod, hiszen neked nincsenek szarvak a fejeden! A rémülettől égnek áll a hajad, mikor az Árnyékszörny elválik az árnyékodtól, és hatalmas háromágú szigonyával elindul feléd.

Árnyékszörny ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ez egy kisebb démon, és elég erős ahhoz, hogy megsebezzen, de te csak 1 ÉLETERŐ pontot sebzel rajta, valahányszor megnyersz egy Fordulót. Ha legyőzted, eldöntöd, merre menj. Ha északkeletnek indulsz - lapozz a 323-ra. Ha északnak mész - lapozz a 336-ra.



56.

Nem messze a falutól egy tanya romjaihoz érsz. A kunyhó előtt egy öreg nő ül, és csontokat fűz fel egy zsinórra. Magában motyog, még nem vett észre. Ha odamész hozzá - lapozz a 23-ra. Ha észrevétlenül megkerülöd a tanyát - lapozz a 336-ra.

57.

Az alagút lassan fölfelé vezet, és ez reménnyel tölt el: talán nemsokára kijutsz innen. Aztán a kürtők egyszer csak megszűnnek. Az út innentől korom-sötét, a levegő áporodott. Először nem érted, miért értek véget a kürtők, aztán rájössz, hogy a járat biztosan a tó alá vezet. Ha a sötétben tapogatózva továbbmész - lapozz a 352-re. Ha visszamész néhány kilométert és a főtárnától keletre indulsz - lapozz a 388-ra.

58.

Átadod a kristálytükröt Hevernek. Elveszi, majd mikor felismeri, arra gondol, milyen bolond vagy gonosz módon juthattál hozzá. Elkomorul. Aztán feléd fordítja a tükröt. Lapozz a 209-re.

59.

Tizenegy óriási alak közelít a sötétben. Egyikük fáklyát gyújt, és a fellobbanó fényben megpillantod a tizenegy Gólemet, amelyek körülvesznek. Nincs időd, hogy bármit is előkapj a hátizsákodból. Ha segítségül akarod hívni Galrint, lapozz arra a számra, amit mondott. Máskülönben széttépnek, és kalandod itt véget ér.

60.

A teremtmény karmai a karodba mélyednek. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a 142-re, és folytasd a harcot.

61.

Hamarosan már négykézláb mászol, aztán a folyosó véget ér. Megfordulsz. Ha a jobb oldali falhoz simulva haladsz visszafelé - lapozz a 309-re. Ha a baloldali falhoz simulva mész - lapozz a 141-re.

62.

Lapozz a 332-re.

63.

Félúton vagy a hídon, amikor az összeroskad alattad. Kétségbeesetten keresel valamit, amiben megkapaszkodhatsz, de semmit sem találsz. Halálra zúzod magad a kanyon mélyén.

64.

Használod a fejedet, és tapogatózva keresel valamit a földön. Találsz is - tapintása alapján egy koponya lehet. A bejárathoz dobod, erre a lény odacammog. A kinti fényben jobban látod az ellenfeledet, egy Nandi-medvét, mely bizonyára odúnak

használta a régi bányajáratot. Meg kell küzdened vele. Odaosonhatsz a háta mögé, és elsőként te sebezheted meg. (Dobj 1 kockával, és a kapott pontot vond le az ÉLETEREJÉBŐL). A barlang előtt küzdesz meg vele, ahol a sötétség nem csökkenti az ÜGYESSÉGEDET.

Nandi-medve ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted - lapozz a 222-re.

65.

A szöges ajtó a falhoz présel, és kiszorítja belőled a lelket. Kalandod itt véget ér.

66.

A paraszt nagyon örül az ajándékodnak. - Ez több, mint ellenszolgáltatás - mondja. - Ha Cholumbara jelen van, sokkal jobb lesz a termés. - Örülsz, hogy ilyen nehéz helyzetből ilyen könnyen kivágtad magad, és nem kell tovább cipelned a szobrot. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Elindulsz a várkapu felé. Lapozz a 78-ra.

67.

Lefekszel a parton, és kulacsodat a vízbe meríted. Először úgy látod, minden rendben van, de majd legközelebb, ha inni akarsz, fölfedezed, hogy a víz poshadt volt, és a kulacs is szétrohadt tőle. Amíg nem találsz egy másik kulacsot, az Élelmed csak 3 ÉLETERŐ pontot ér a szokásos 4 helyett. Nyugodtan hajtod álomra a fejedet, hisz még nem tudod, milyen balszerencse ért. Lapozz a 226-ra.

68.

Ha követted a hangyák ösvényét - lapozz a 291-re. Ha nem - lapozz a 350-re.

69.

- Ezt könnyen teljesíthetjük - mondja a főnök. Súg valamit a sámánnak, aki bólint, majd varázsszavakat mond. A falu kezd eltűnni a szemed elől, és úgy érzed, mintha lebegnél. Lapozz a 382-re.

70.

Néhány napon keresztül nyugatnak mész. A kanyon szélessége és mélysége változó, de sehol nem tudsz átkelni rajta. Mindkét oldala megmászhatatlan. A sok tetem csak úgy vonzza a madarakat. A varjakon és egyéb dögevőkön kívül néha nagyobb szárnyasokat is látsz a távolban. Aztán, az egyik úgy gondolja, megnézi, hátha ez a mozgó valami is ehető, ami itt poroszkál a kiégett pusztában. Egy Óriás Vérsólyom támad meg. A hatalmas madár a levegőből csap le rád - kiterjesztett szárnyai négy méter szélesek, karmait széttárja, készen arra, hogy megragadjon és a csőrével széttépjen. Ha nálad van a Pillanatnyi Láthatatlanság köpenye és használni is akarod - lapozz a 103-ra. Egyébként lapozz a 327-re.

71.

Az étel igen laktató (visszakapsz 4 ÉLETERŐ pontot); de az őr rossz hírrel tér vissza. A szobádban Törpe Orkok támadták meg, és leütötték. Mikor magához tért, a sisakod nem volt sehol, a tolvajoknak pedig nyoma veszett. Azonnal ráparancsolsz, hogy vezessen a szobádba, míg Hever összeállít egy felderítő csapatot. A szobádban nyitva találod az ablakot, a párkányról pedig egy kötél lóg le. Az ablakodból lemászva az Orkok sietve a várfalon kívülre kerültek. Ha fogod a felszerelésedet és a kötélen lemászva tüstént a tolvajok üldözésére indulsz - lapozz a 166-ra. Ha megvárod Hevert - lapozz a 137-re.

72.

Jobb kéz felől egy mellékfolyosó nyílik. Ha ezen indulsz el - lapozz a 369-re. Ha egyenesen továbbmész - lapozz a 170-re.

73.

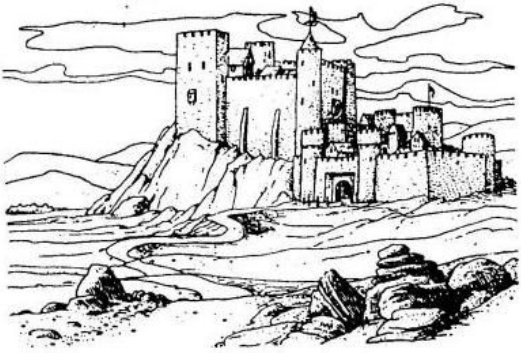
A fa egész belseje odvas, nem nehéz feljebb mászni. A tetejéről látod, amint az Elfek elvonultak alattad. Ha csendben megvárod, amíg eltűnnek - lapozz a 211-re. Ha ráveted magad az utolsóra, amelyik egy kicsit lemaradt a többitől - lapozz a 286-ra.

74.

A csontváz üres szemgödreiben kísérteties fény villan fel, és rád veti halálos tekintetét. Kalandod itt véget ér.

75.

A terved bevált. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Egy szívdermesztő pillanatra a mélység fölélendülsz, a rönk után, de aztán felhúzódzkodsz a kötélen a szikláig. Az északi partig nincs elég szikla, de a déli partra talán kijuthatsz. Ha a lábadon van a Fürgeség Csizmája - lapozz a 372-re. Máskülönben lapozz a 188-ra.



76.

Olyan mélyen alszol, mintha mit se törődnél a világ dolgaival. Hajnalban azonban valami megzavarja a tó sima víztükrét. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 135-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 280-ra.

77.

Reggel továbbindulsz északnak. Néhány napon át kopár, kihalt vidéken visz az utad, és a kietlen táj ellankasztja a figyelmedet. Ezért egy nagyobb szikla mellett elhaladva nem veszed észre a tetején lesben álló Vadmacskát. Lassan csóválja a farkát, míg közeledsz, és amikor aláérsz, meglepetésszerűen hátulról veti rád magát. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lerázod a válladról, és épp csak annyi időd van, hogy megállapítsd, milyen hatalmas példánnyal állsz szemben, mikor újból neked támad. A Vadmacska nem gonosz, csak vad, ezért Hever Kürtjének nincs hatalma fölötte, de időd sincs előkapni bármit is a hátizsákodból.

Vadmacska ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha négy Fordulóban legyőzöd, a bundája még elég ép lesz ahhoz, hogy viselhesd. Lapozz a 13-ra.

78.

Beesteledik, mire a kapuhoz érsz. Két Törpe őr áll eléd. Megkérdezik, mi dolgod itt, majd egy díszes várószobába vezetnek. Az egyik kisvártatva visszatér. - Hever nagyúr vacsorázik - közli -, és arra kér, hogy tarts vele. Ha elfogadod a meghívást és egyenesen odamész - lapozz a 42-re. Ha előbb azt kéred, hogy vezessenek a szobádba - lapozz a 120-ra.

79.

A part egyre ingoványosabb. Ha bemész balra az erdőbe - lapozz a 171-re. Ha a parton mész tovább - lapozz a 97-re.

80.

Az alkimista néhány áruja felkelti az érdeklődésedet. A Szerencse itala 3 aranyért - visszaállítja a SZERENCSÉDET - a kezdeti értékre. Gyógyital 5 aranyért - visszaad 6 ÉLETERŐ pontot (használhatod most vagy később). Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye, 10 aranyért. Fagykenőcs, mely megvéd a hidegtől, 5 aranyért. A Fürgeség Csizmája, 6 aranyért. Vásárold meg, amit akarsz és tudsz, aztán lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál. Ott folytasd utadat.

81.

Ha beszéltél Vashtival - lapozz a 258-ra. Máskülönben lapozz a 347-re.

82.

Fakóvölgybe vezető utad további része eseménytelenül telik, eltekintve a szokásos csetepatétól egy-egy vadállattal. Egyszer esküdni mernél, hogy egy Kardfogú Tigrist látsz a fák között, de szerencsédre - vagy talán azért, mert nem éhes - nem jön közelebb. Eltévedsz az erdőben, és így utad tovább tart, mint számítottad. Az Élelmed egy nappal előbb fogy el, mint ahogy kiérnél az erdőből és megpillantanád az alant elterülő Fakóvölgyet. Vonj le 3 ÉLETERŐ pontot az éhség miatt, és lapozz a 178-ra.

83.

Gyávaságodért vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Nincs más választásod, el kell hagynod Fakóvölgyet. Lapon a 384-re.

84.

Ahogy továbbmész a főutcán, még több csontvázat veszel észre, de szerencsére egy sem élőholt. Az egész falut kiirtották, méghozzá nem is olyan régen, egy fosztogató hadjárat során. Ha átkutatod valamelyik házat - lapozz a 315-re. Ha nem - lapozz az 56-ra.

85.

Lihegve rogysz le a nehéz harc után. Legnagyobb csodálkozásodra egyszer csak észreveszed, hogy egy kísértetsereg közelít feléd a tavon át. Legalább negyvenen lehetnek, és letűnt korok szakadozott páncéljait viselik. - Azonnal talpra ugrasz. Bár a testük áttetsző, elég erősek lehetnek ahhoz, hogy komoly sebeket ejtsenek rajtad. Míg azon töprengsz, mit is kéne tenni, egyikük a partra lép. Életében hosszú hajú, komor, de nemes vonású férfi lehetett. - Ne félj - suttogja kísérteties hangon. - Nagy szolgálatot tettél nekünk. A Kraken halálával mi, egykori áldozatai, most végre megszabadulunk a kísértés gyötrelmeitől. De tudjuk, mivel tartozunk neked. Mielőtt végső nyugalomra térnénk az alvilágba, egyszer segítünk küldetésedben. Azt tanácsolom, hogy csak a legvégső esetben hívj minket. Ha a nevemet kiáltod, azonnal ott termünk. Csak annyit kell mondanod: Galrin. - Ezzel a kísértethad eltűnik. Ha a könyv olyan lehetőséget ad, hogy segítségül hívd Galrint - lapozz a 100-ra. Most kapsz 2 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz,

nem töltesz több időt a tóparton, hanem továbbindulsz északkeletnek, a dombokon át. Hajnalra azonban sűrű köd lepi be a tájat, és nemsokára teljesen eltévedsz. Lapozz a 108-ra.

86.

A sötétben újra biztonságosan átkelsz a szakadék fölött. Úgy látszik, az istenek rád mosolyogtak. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ha eddig nem álltál meg enni föld alatti utad során, veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Az utad hosszú, de eseménytelen. Megtalálod azt a helyet, ahol a főtárna van, és továbbmész keletnek. Lapozz a 388-ra.

87.

Ha meg van kötözve a kezed, lapozz a 192-re. Ha a kezed szabad, lapozz a 150-re.

88.

- Kiváló - mondja. - Tehát így állunk. Tudsz a hatalom pecsétjeiről, amelyekre Morgana annyira feni a fogát. De vajon azt tudod-e, hogy néznek ki? Ha egy szabályos hatszög csúcsait bármilyen sorrendben összekötöd, úgy, hogy a kiindulási pontra

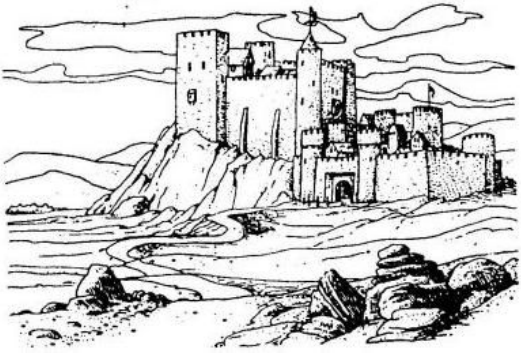
érsz vissza, tizenkét alakzatot kapsz. Nos, az emberek - a különböző embertípusok - tiszteletben tartják a pecséteket. Morgana ilyen embereket gyűjt, élve vagy holtan, majd ezek szelleméből maszkot formál a Gólemjeire. Talán tudod, hogy a parasztot és a dalnokot már megszerezte, és talán rájöttél, hogy a dalnok fején lévő jel is egy hatalmi pecsét volt. Most pedig nézd meg a sisakodat! - Döbbenten pillantasz a saját sisakodra. - Hisz ez is egy pecsét! - Úgy van - folytatja Vashti. - Ez az uralkodó hatalmi pecsétje, mivel te uralkodó vagy. Ez az a pecsét, amely összeköti az összes többit és erőt ad nekik. Morganának már csak ez hiányzik. - A felismerés iszonyú. - Ezek szerint én egyenesen belesétálok a csapdába! - kiáltod. - Pontosan azt akarja, hogy odamenjek és engem is Gólemmé változtasson! - Így igaz - feleli Vashti. - De te vagy az egyetlen, aki megakadályozhatja gonosz terve végrehajtásában! Folytatnod kell a küldetésedet. - Hevít a lelkesedés, nyomban indulni akarsz. Vashti elültet két magot, amit te adtál neki, és a magokból hirtelen virágzó almafák nőnek. Visszalépsz közöttük az idő világába, és a tölgyek közt találod magad, pontosan ott, ahol voltál. A nap is ugyanott áll, mint akkor, amikor beléptél Vashti birodalmába. Lapozz a 37-re.

89.

Megbotlasz egy kőben, és legurulsz a lejtőn. A tűztől nem messze szerencsésen landolsz. Lapozz a 254-re.

90.

Leereszkedsz egy sziklaperemre, és nyugodtan várod, hogy a tűz kialudjon. Nemsokára ki is alszik, de a sziklához kötött köteledet még átégeti. A sziklapad foglya vagy, míg az éhhalál vagy a dögevők nem végeznek veled.



91.

Amíg vársz, annyira elvonja a figyelmedet a hangyaösvény, hogy alig veszel észre egy mérgeskígyót, amely a fű között lassan mögéd siklik. Az utolsó pillanatban fordulsz hátra, és megpillantod a Köpködő Viperát, amely savat köp a szemedbe. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 255-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapon a 41-re.

92.

Semmi mást nem tudsz kiszedni belőle, de amíg kérdezgeted, bemegy a házba, és egy halom ronggyal tér vissza, amit feléd nyújt. Mikor szétnyitod a rongyokat, egy csodás jogart találsz benne. Bár vasból készült, igen régi lehet, és uralkodói hatalmat sugároz. Megkérdeznéd a férfitól, hogy mi ez, de az ájultan rogy a földre. Miközben elteszed a jogart, rúnákat fedezel fel rajta. A szöveg nagyjából így szól: Csak egyetlen uralkodó lehet. Úgy döntesz, továbbmész. Lapozz a 231- re.

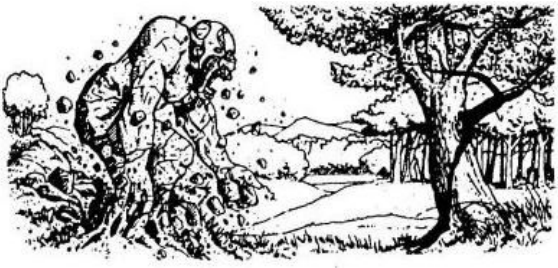
93.

A halállal végleg megtörik Kevin hősies ellenállása, és a belé költözött gonosz szellem átveszi teste irányítását. Talpra ugrik, és áthatolhatatlan mágikus erőteret varázsol kettőtök köré. Te azonban közel voltál Heverhez, ezért ő is az erőtérbe került, és segít téged a harcban. A szellem egy kilencfarkú, tüzes korbácsot pattogtatva, gonosz mosollyal indul feléd, és Heverre rá se hederít. Valahányszor megnyersz egy Fordulót, vedd úgy, hogy Hever is megsebezte ezt a gonosz lényt, és ezért az 3 ÉLETERŐ pontot veszít, a szokásos 2 helyett.

Nem tudod megölni ezt a démont, de ha legyőzöd, azzal visszakényszeríted az alvilágba, és Kevin békében nyugodhat.

Pokoltűz Szellem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőztétek, a mágikus erőtér eltűnik. Lapozz a 132-re.



94.

A lábnyomaidból rájönnek, merre vagy, és lándzsáikkal megcéloznak. Az egyik utánad hajítja a fegyverét. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, 2, vagy 3 - lapozz a 244-re, ha több - lapozz a 174-re.

95.

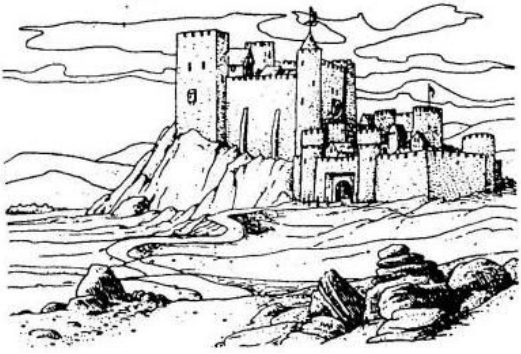
Sikerül újabb búvóhelyet találnod egy fatörzs mögött. Közben az Elfek - hatan vannak - körülveszik előző rejtekhelyedet. Ha futásnak eredsz, míg mással vannak elfoglalva - lapozz a 297-re. Ha továbbosonsz - lapon a 158-ra.

96.

Már elég magasan vagy a gleccseren, mikor megcsúszol és visszagurulsz a lejtőn. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 339-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 35-re.

97.

Az iszapos talajon igen nehezen haladsz - ez 2 ÉLETERŐ pontodba kerül. Szerencsére az ingovány nem tart sokáig. Ha most megpihensz az éjszaka hátralévő részére - lapozz a 316-ra. Ha folytatod utadat a part mentén - lapozz a 234-re.



98.

Néhány napig keletnek mész. A kanyon mélysége és szélessége változó, de sehol nem tudsz átkelni rajta. Mindkét oldala megmászhatatlan. Egy reggel egy ellenséges Dombi Óriással találkozol, aki a vidéket járja, hátha talál valamit az erdőtűz után. Egyetlen pillantást vet rád, és máris tudja, hogy ízletes falat vagy számára. Hatalmas bunkójával feléd indul. Ha nálad van a Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye és használni is óhajtod, könnyen elkerülheted ezt harcot - lapozz a 180-ra. Utána azonban ki kell húznod a Köpenyt a Kalandlapodról, mert elveszti mágikus erejét. Ha a Köpeny nincs nálad, meg kell küzdened az óriással.

Dombi Óriás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha megölted az Óriást, átkutatod a tarsolyát. 3 aranyat és egy egyszerű, horpadt sisakot találsz benne. Ha felpróbálod a sisakot - lapozz a 311-re. Ha otthagyod és továbbmész - lapozz a 180-ra.

99.

1 aranyért vehetsz ételt és italt. S ezzel visszakapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Egyél, ha akarsz, aztán indulj tovább a faluból. Lapozz a 24-re.

100.

A kísértetsereg megjelenik, és te hátralépsz: hagyod, hogy tegyék a dolgukat. Gyorsan végeznek. Galrin tiszteleg, aztán a többiekkel együtt örökre eltűnik ebből a világból. Folytathatod az utat. Hamarosan kiderül, hogy a Gólemek terme csak Morgana trónterméneк előcsarnoka volt. Hatalmas barlangba lépsz be. Középen maga Morgana ül fekete kőtrónusán. - Azt hiszed, elpusztítottad a szolgáimat? - sikoltja feléd. - Te bolond! Bármikor csinálhatok még többet! - A trónhoz ugrasz, hogy örökre elhallgattasd. Lapozz a 295-re.

101.

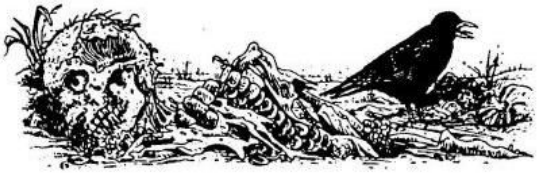
Zajt csaptál, és ez felkeltette valamilyen állat figyelmét, amely most feléd cammog a sötétben. Egy félreismerhetetlen morgás hamar a tudtodra adja, hogy ellenfeled egy Nandi-medve. Bizonyára odúnak használja a régi bányát. Hirtelen rád támad. Vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot erre a harcra, mert sötétben harcolsz.

Nandi-medve ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted, lapozz a 222-re.

102.

Kis tüzet gyújtasz és visszahúzódsz északra, hogy megvárd, míg a tüzed felégeti a területet, és megállítja a futótüzet. Terved azonban nem sikerül. A szél a saját tüzedet hajtja feléd, és ha elég gyors lennél is, hogy futva megkerüld, akkor sem marad már idődd, hogy az erdőtűz elől elmenekülj. Kalandod itt véget ér.



103.

Fölveszed a Köpenyt. A Vérsólyom meglepetten vijjog, amikor eltűnsz, de aztán egy ragadozó ösztönös ravaszságával a magasba emelkedik, s ott vár. A Köpeny mágikus ereje hamarosan kimerül (húzd ki a Kalandlapodról), és te ismét láthatóvá válsz. Ezzel csak késleltetted a harcot. Lapozz a 327-re.

104.

Ha az ÉLETERŐD kevesebb, mint 12, - lapozz a 197-re. Ha 12, vagy több, - lapozz a 15-re.

105.

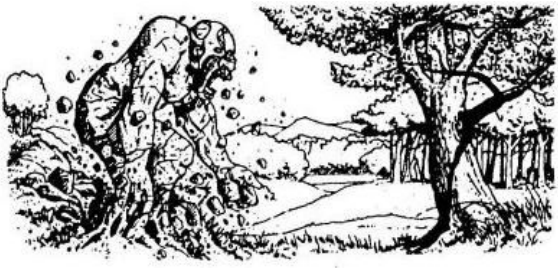
Néhány óra elteltével a hangyaforgalom nem lett élénkebb, s semmit sem vittek erre, ami értékesebb volna egy rozsdás szögnél. Ha tovább vársz - lapozz a 304-re. Ha elindulsz észak felé - lapozz a 140-re.

106.

A Spriggenek mindenüket hátrahagyva menekülnek. Találsz náluk 10 aranyat és egy nagy gránátgyűrűt. Nyilvánvaló, hogy ez egy tolvajbanda volt. Úgy döntesz, hogy az éjszaka hátralévő részét a Spriggenek barátságos fényű mágikus lámpái alatt töltöd el, amelyek ugyan a napfénynél eltűnnek, de legalább addig is távol tartják a vadállatokat. Reggelig eseménytelenül telik az idő. Pirkadatkor a fák közt szállongó hajnali párában két utat találsz. Ha az északkelet felé tartó úton indulsz el - lapozz a 398-ra. Ha északnyugat felé indulsz - lapozz a 115-re.

107.

Beletelik néhány perc, mire a szemed megszokja a sötétséget, a kinti vakító napfény után. Körülnézel és látod, hogy a mennyezetet sűrű pókháló borítja ugyan, de a padló nagyjából tiszta. Egy asztal áll a szoba közepén, rajta fatál, benne kanál, az asztal alatt pedig egy összeeszkábált szék. Ha továbbmész, még mielőtt a tulajdonos megérkezne - lapozz a 231-re. Ha jobban körülnézel - lapozz a 279-re.



108.

Ha megvárod, míg a köd eloszlik - lapozz a 27-re. Ha rá se hederítesz és továbbmész - lapozz a 138-ra.

109.

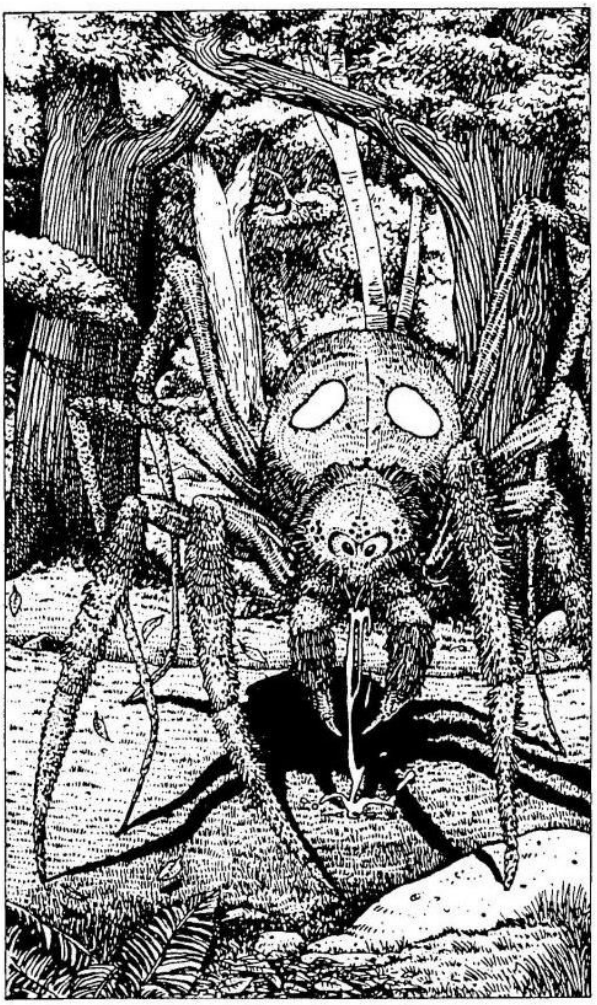
Mire elkészül a tutajod, leszáll az éj. Különös, hogy amikor vízre bocsátod, a tó felszíne nem fodrozódik, és a hold csillogó korongja sem tükröződik a vízen. Alig evezel száz métert, amikor öt vaskos, erős csáp megfog, és örökre leránt a mélybe.

110.

Az öregasszony boldogan kap a szép kendő után, és a nyakába veti. A kendő rátekeredik és megfojtja. Tudhattad volna, hogy jobb, ha nem bízol a gonosz szolgáinak dolgaiban. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Gyorsan magad mögött hagyod ezt a vidéket. Ha északnak indulsz - lapozz a 336-ra. Ha északkeletnek mész - lapozz a 323-ra.

111.

A katonák nem ismernek téged, te pedig karddal a kezedben ott állsz a társuk holtteste fölött. Ez kissé gyanús nekik. Belöknek a szobába, és őrt állítanak az ajtó elé, míg elmennek, hogy jelentsék az esetet. Körülnézel és látod, hogy a sisakod eltűnt, és egy kötél lóg az ablakból. A tolvaj vagy tolvajok, akik feltehetőleg az Ork társai, erre menekülhettek. Ha összeszeded a felszerelésedet és azonnal a nyomukba eredsz - lapozz a 166-ra. Ha segítségért kiáltasz - lapozz a 377-re. Ha megvárod a fejleményeket - lapozz a 342-re.



112.

Úgy döntesz, megvizsgálod a Doragar odújából származó tárgyakat. A zömükről kiderül, hogy nem több, mint aminek látszik. De ha nálad van

A Snattamacska agyara	Lapozz a 301-re
A bőrszütyő	Lapozz a 331-re
A szobrocska	Lapozz a 30-ra
Ha egyik sincs nálad	Lapozz a 121-re

113.

Az elmúlt napok akadálytalan utazása figyelmetlenné tett. Ahogy fütyörészve ballagsz az ösvényen, egy Óriás Vérszívó Pók ront rád. Ez a rémes szörny, amelyről még csöpög az előző áldozat vére, a nagyobb zsákmány reményében ugrik eléd egy fáról. A visszataszító látvány egy pillanatra megbénít, de aztán kardot rántasz, és felkészülten várod. Arra már nincs idődd, hogy a hátizsákodból bármit is előkapj.

Vérszívó Pók ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 14

A Pók túl nagy és nehezen mozog. Elmenekülhetsz, ha akarsz - lapozz a 273-ra. Ha megküzdesz vele és legyőzöd, óvatosabban folytatod utadat a csaliton át - lapozz a 126-ra.

114.

Biztonságban vagy azon a területen, amelyet az általad gyújtott tűz perzselt fel. Amint tudsz, továbbindulsz északnak, hogy minél messzebb

kerülj a bozóttűz fojtogató hőségétől. Néhány kilométerrel odébb egy hatalmas, vagy ötszáz méter mély, és legalább ugyanolyan széles kanyon szélén a tűz kialszik. A kanyon mindkét oldala túl meredek, így nem tudod megmászni, híd pedig nincs. Lapon a 10-re.

115.

Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, ha még nem ettél, amióta az erdőben vagy. Az ösvény nemsokára kétfelé ágazik. Ha északnyugatra indulsz el a fák között - lapozz a 263-ra. Ha északkelet felé folytatod az utat - lapozz a 82-re.

116.

A terved csődöt mondott. A vízesés mélyén halálra zúzod magad a sziklákon.

117.

Mikor leérsz, csalódottan látod, hogy a folyó gyorsabb sodrású és szélesebb, mint amilyennek föntről látszott. A kavargó víz mélységét lehetetlen megállapítani. Ott, ahol állsz, egy kis darabon lapályos a part, de keletről is, nyugatról is meredek sziklafal övezi a folyót. A szemközti parton is látsz egy ilyen kisebb lapályt. A víz itt sok uszadékfát vetett partra, néhány nagy rönköt is. Ha átgázolsz vagy átúszol a túlpartra - lapozz a 235-re. Ha átevickélsz egy farönkön - lapozz a 368-ra.

118.

Ez az út sehova sem vezet, de önfejűséged miatt vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Végül feladod, és a másik ágban próbálkozol. Lapozz a 399-re.

119.

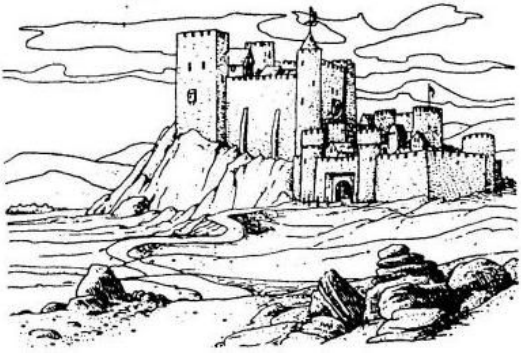
Az ajtó kivágódik, és te elpusztulsz. Olyan gyorsan ér a halál, hogy azt sem érted, mi történt. Kalandod itt véget ér.

120.

A szobád az északkeleti toronyban van, lőrésszerű ablakából egész Fakóvölgy látszik, sőt még a Dárdanyél Síkság széle is. Az őr az ajtó előtt áll, míg lerámolod a felszerelésedet és a sisakodat (a biztonság kedvéért a kardodat magadnál tartod). Úgyahogy rendbe szeded magad. Mikor végzel, mozgolódást hallasz a folyosóról. Amikor kinyitod az ajtót, egy Törpe Ork épp akkor húzza ki a tőrét a halott őrből. Kardot rántasz, és az Orkra támadsz. Ellenfeled kicsi, de rendkívül ügyes. Elhajol csapásaid elől, és villámgyorsan támad.

Törpe Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Két Forduló után mindketten halljátok a futva közeledő katonák csizmáinak csattogását. Az Ork egy pillanat alatt eltűnik egy sarok mögött. Ha követed - lapozz a 8-ra. Ha megvárod az erősítést - lapozz a 111-re.



121.

Pihensz, eszel, és friss forrásvizet iszol hozzá. Ha már nem maradt élelmed, csak 2 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza a víz és a pihenés miatt. Ha maradt még élelmed, 4 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Mindenesetre jár még 2 SZERENCSE pont is, mert túlélted a halálos bányát. Reggel nehéz szívvel hagyod el ezt a földi paradicsomot. Lapozz a 343-ra.

122.

Mikor a víz alá merültél, valami igen különöset láttál a medence fenekén. Egy emberi csontváz ült egy hínártrónuson. Ha újra lebuksz, hogy jobban megnézd ezt a ritka, de kétségkívül veszélyes

látványt - lapozz a 261-re. Ha inkább átúszol az északi partra - lapozz a 393-ra.

123.

Körülbelül az út háromnegyedénél tarthatsz, amikor a hó egyszer csak örvényleni kezd a lábad alatt. Biztosan felzavartál egy Chiont, amely a hó alatt aludt és ez most a felszínre jön. Ezek a hatalmas, féregszerű lények körkörös mozgásukkal örvényt kavarnak a hóban, és beszippantják áldozatukat. Ha a lábadon hótalp van vagy a Fürgeség Csizmája - lapozz a 198-ra. Máskülönben lapozz a 363-ra.

124.

Biztonságosan földet érsz. Lapozz a 313-ra.

125.

A Gonosz Mocsár szélén versz tábort éjszakára. Egész éjjel villámok cikáznak a bűzös párában, és a pocsolyákban mocsárgáz bugyborékol. Ha reggel végre elindulsz északkeletnek - lapozz a 374-re. Ha felderíted a Gonosz Mocsarat - lapozz a 345-re.

126.

Magad mögött hagyod a csalitot, és a magasba nyúló hegyek felé haladsz, amelyek most már egészen közel vannak hozzád. A dombok egyre meredekebbek és kopárabbak. Egyszer csak igen különös látvány tárul a szemed elé: az egyik kopár domb tetején két dús lombú tölgy áll, mintha csak kaput alkotnának a mögöttük lemenő napnak. Ha odamész, hogy megnézd - lapozz a 387-re. Ha folytatod az utat - lapozz a 37-re.

127.

Dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED - lapozz a 203-ra. Ha a dobott összeg kisebb, mint az ÜGYESSÉGED - lapozz a 228-ra.

128.

A távolban már látod a Krill Garnash öt csúcsát, bár még nem vagy a hegyek közt. Egy reggel hatalmas, hosszú lábnyomokat találsz a hóban. Először a Jeti meg a Nagylábú jut eszedbe, de aztán rájössz, honnan származnak a nyomok. Két törzsi harcost pillantasz meg, akik hótalpat viselnek. Testüket különböző állatprémek borítják, és egészében véve elég félelmetesen néznek ki, különösen rövid, de hegyes lándzsájuk ijesztő. Ha nálad van a Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye és használni is akarod - lapozz a 390-re. Ha békés szándékkal odamész hozzájuk - lapozz a 383-ra. Ha megtámadod őket - lapozz a 282-re.

129.

Az egyik Törpe Ork legyőzte ellenfelét, és most ellened fordul. Egyszerre kell megküzdened a kettővel. Válaszd ki az egyiket, az ellen a szokásos

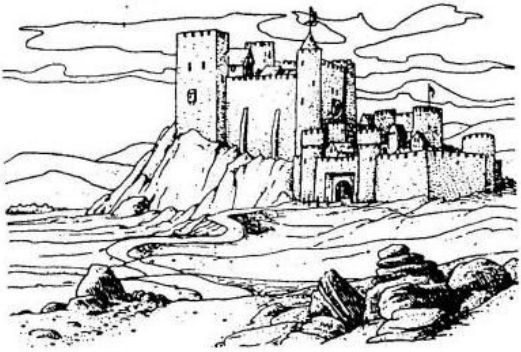
szabályok szerint küzdesz. Dobókockával állapítsd meg a másik Támadóerejét. Ha ez nagyobb, mint a tied, akkor megsebzett. Ha a te Támadóerőd nagyobb vagy ugyanakkora, mint az övé, egyszerűen csak kivédted a csapását, de nem tudtad megsebezni. Ne feledd, hogy az első Orkot már valószínűleg megsebezted, ezért alacsonyabb az ÉLETERŐ pontja.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törpe Ork	6	10
Második Törpe Ork	5	8

Ha győztél, lapozz a 268-ra.

130.

Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 297-re. Ha nincs SZERENCSÉD, nem tudtál elmenekülni - lapozz a 358-ra.



131.

Ha az ÉLETERŐD 10 vagy annál kevesebb, lapozz a 153-ra. Ha több, mint 10, lapozz a 354-re.

132.

Elkerülhetetlen, hogy válaszolj Hever néhány kérdésére, de fogalmad sincs, milyen aljas árulás állhat e mögött az eset mögött. Ezt követően búcsút veszel Fakóvölgytől. Hever bőségesen ellát, kapsz 10 adag élelmet, egy új hátizsákot és egy kulacsot. Lapozz a 20-ra,

133.

A terved beválik. Fölhúzódzkodsz egy sziklára, és körülnézel. Ahhoz nincs elég szikla, hogy az északi partot elérd, de megpróbálhatsz eljutni a déli partra. Ha viseled a Fürgeség Csizmáját - lapozz a 372-re. Ha van nálad kötél - lapozz a 188-ra. Máskülönben két, egyaránt veszélyes lehetőség áll előtted. Végigugrálhatsz a csúszós sziklákon - lapozz a 159-re, vagy visszamászhatsz a vízbe, és a rönköt az egyik sziklától a másikig lökve haladhatsz előre lapozz a 324-re.

134.

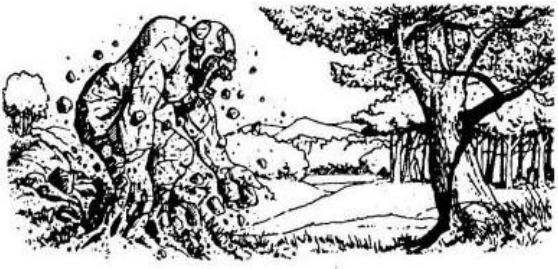
Az egy óra alatt, amíg a tűz elért hozzád, semmilyen kiutat nem találtál. Gyors, de fájdalmas halált halsz.

135.

Álmaid hirtelen megváltoznak, és felriadsz. - Kevin! Ne! - sikoltod. De rémálmod emléke nyomban elhalványul, amikor a holdfényben meglátod, hogy a Kraken nyálkás csápjai feléd kígyóznak a tóból. Ha elfutsz - lapozz a 183-ra. Ha harcolsz - lapozz a 307-re.

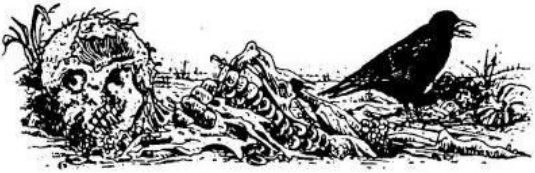
136.

Mikor először találkoztál Morganával, azt mondta: "a tervünk". Azóta is ezen rágódsz. Most meg ezt mondja: "Idejöttél, ahogy akartuk!" Míg ezen a rejtélyen töprengsz, egy észrevétlen ellenfél hátulról ledöf. Kalandod itt véget ér!



137.

Hever jön be a szobába. Te rögtön megmutatod neki a kötelet. Közli, hogy egy ötfős kereső csapat vár az udvaron. - Tudom, milyen fontos az a sisak a családodnak - teszi hozzá. - Ifor Tynin értesített a jöttödről. Egy sassal küldött üzenetet, és megírta, hogy a sisak az ismertetőjeled. - Csatlakozol a katonákhoz, és a tolvajok nyomába eredtek. Lapozz a 166-ra.



138.

Az orrod hegyéig is alig látsz, ezért igen megörülsz, mikor egy csapást fedezel föl, amely keresztezi utadat. Ha balra indulsz el rajta - lapozz a 156-ra. Ha jobbra fordulsz - lapozz a 263-ra. Ha egyenesen mész tovább - a dombok közt -, lapozz a 189-re.

139.

Akkora huppanással érkezel az ösvényre, hogy az nem bír el, egy pillanat alatt beszakad. A mélybe zuhansz, és halálra zúzod magad.

140.

Leszáll az éj, és a füves síkságnak még mindig se vége, se hossza. Ha helyet csinálsz magadnak a fűben és álomra hajtod a fejedet - lapozz a 2-re. Ha továbbmész - lapozz a 34-re.

141.

Tedd próbára a SZERENCSÉDET! - Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 86-ra. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 163-ra.

142.

Ahogy mész az utadon, hirtelen egy jókora hógolyót látsz legurulni a keleti lejtőn. A nagyra dagadt hógolyó csak a hegy lábánál áll meg, éppen előtted. Aztán legnagyobb meglepetésedre szétesik. Hóbocs lép ki belőle. Ez az együgyű lény a Jeti mutációja, még akkorka agya sincs, mint a Jetinek. Biztosan megbotlott, és legurult a hegyoldalon. Néhány pillanatig bizonytalanul bámul rád, aztán úgy dönt, valószínűleg ehető vagy. Meg kell védened magad, hacsak nincs nálad a Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye, amelynek a segítségével könnyen elkerülheted ezt a harcot - lapozz a 267-re. (Húzd ki a köpenyt a Kalandlapodról!) Mivel a Hóbocs nem gonosz, csak fölöttébb ostoba, Hever Kürtje semmi hatással nincs rá.

Hóbocs	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 12

Ha az első Fordulót megnyerted - lapozz a 392-re. Ha legyőzted, lapozz a 267-re.

143.

Ilyen távolról nem tudod megállapítani, hogy az alak feléd jön-e vagy egyáltalán meghallotta-e a kiáltásodat. Ha újra odakiabálsz - lapozz a 360-ra. Ha inkább továbbmész - lapozz a 341-re.

144.

Ahogy mész, észreveszed, hogy egymástól azonos távolságra - egy-egy kürtőt vágtak az alagút fölé a földbe. Ezek világítják meg a bányát, és ezeken át szellőzik, de a kürtők éppolyan magasan

vannak és éppolyan megmászhatatlanok, mint az, amelyiken leestél. Nyilvánvaló, hogy itt régen rabszolgák dolgoztak, akiknek látniuk és lélegezniük kellett, de fogvatartóik nem akarták, hogy el tudjanak menekülni. Hamarosan kiderül, hogy ez valaha rézbánya volt. A telér ugyan már kimerült, de találsz egy zöldes ércrögöt, amit el is teszel. Kisvártatva egy erősen bűzlő elágazáshoz érsz. Ha jobbra fordulsz rajta - lapozz a 325-re. Ha a fő alagúton folytatod az utat - lapozz a 370-re.

145.

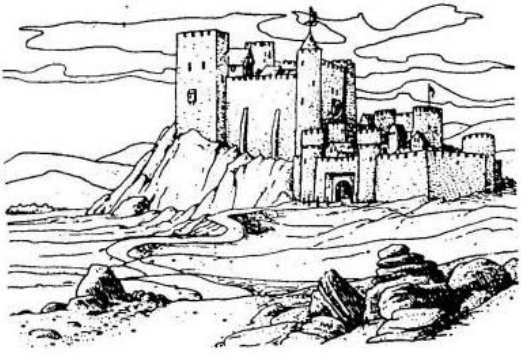
A keskeny függőhídon nincs esélyed rá, hogy elkerüld a Kiméra tüzes leheletét. Valahányszor megnyer egy Fordulót, 3 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Ha el is veszt egy Fordulót, még akkor is sebez rajtad 1 ÉLETERŐ pontot. Kétségbeesett harcot vívsz ellene.

Kiméra	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

A harc során a Kiméra tüze fokozatosan átégeti a függőhidat. Ha legyőzted, döntened kell: vagy továbbmész a gyengébb hídon - lapozz a 63-ra, vagy visszamész a sziklához - lapozz a 272-re.

146.

Foglyul ejtőid hamarosan rád találnak. Nyilvánvalóan úgy döntöttek, nem érsz annyit, amennyit bajlódniuk kell veled, ezért lándzsáikkal megölnek. Kalandod itt véget ér.



147.

Az alagút elkanyarodik, de te ezt nem látod a sötétben, és egyenesen nekimész a falnak. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapon a 101-re.

148.

Dobj két kockával! Ha az összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 134-re. Ha kisebb vagy ugyanannyi - lapozz a 206-ra.

149.

- Semmi értékem sincs, amit felajánlhatnék neked - csak saját magam - mondod egyszerűen. Hever

egy pillanatra elgondolkodik. - Rendben van - mondja végül. - Valamiben a segítségemre lehetnél. Él egy különösen nagy Kardfogú Tigris az Affen erdőben. Néha egészen Fakóvölgyig merészkedik, és megtizedeli a nyájaimat meg az embereimet. Ha megszabadítod a vidéket ettől a fenevadtól, neked adom a kürtömet. Nem lesz könnyű dolgod: a Tigrist nagyon nehéz megközelíteni, és ha sarokba szorították, igen veszélyes ellenfél. Ha elfogadod az ajánlatát - lapozz a 240-re. Ha nem - lapozz a 83-ra.

150.

A sámán égnek emeli a kezét, hogy varázsoljon, a főnök pedig kardot ránt. Egyetlen mozdulattal te is előrántod a kardodat. Magadban nevetsz, amiért ezek az ostoba, jóhiszemű Elfek nem fegyvereztek le, és megölöd a sámánt. Aztán az Elf-főnök ellen fordulsz.

Erdei Elf-főnök ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, elveszed zsákmányodat, a tükröt. Ha azonnal belenézel - lapozz a 209-re. Ha elteszed - lapozz a 351-re.

151.

Félúton lehetsz, amikor a medencében lakó Vízikígyó a lábad köré tekeredik. Ez nagyon megnehezíti a járást. Ha beledöfsz a kardoddal a Kígyóba - lapozz a 127-re. Ha tovább vonszolod magad - lapozz a 104-re.

152.

Eléred a javasasszony házát. Ő azonban azt mondja, hogy csak sóskából tud olyan erős főzetet készíteni, mely segít rajtad. Ha van nálad sóska, a főzettől visszakapsz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha nincs, továbbállsz a faluból, arra számítva, hogy majd Hever vendégül lát. Lapozz a 24-re.

153.

Így legyengülve nem tudsz elég tisztán gondolkodni, és csak bemész a sötétbe. Persze nem veszed észre a padlót és a falakat borító éles, méreggel bekent sziklákat. Rá is lépsz az egyikre. Kalandod itt véget ér.

154.

- Egy kérdésedre válaszolunk, hogy segítsünk a küldetésedben - mondja a főnök. Miről kérdezed őket?

Galrinról?	Lapozz a 248-ra.
Mit láttak a tükörben?	Lapozz a 169-re.
Merre vezet az út az erdőben?	Lapozz a 69-re.

155.

Ez a felfedezés meggyőzi őket, hogy nagy harcos vagy, és most először szóba állnak veled. Megkérdik, mit keresel a földjükön. Ha azt feleled nekik, hogy meg akarod ölni Morganát - lapozz a 314-re. Ha azt, hogy vadász vagy - lapozz a 194-re.

156.

Bármilyen állattól származik is a csapás, az cikcakkban haladt. Még így is, nehezen tájékozódva a ködben látod, hogy az ösvény összevissza kanyarog. Mindenesetre továbbmész az úton, és följutsz egy dombtetőre, ahol ősrégi sziklatömbök emelkednek a magasba, mint megannyi hegyes fog a kavargó ködben. A szél itt erősebb és hátborzongatóbb hangon fütyül a kövek között. Aztán öblös hang szólal meg meghatározhatatlan irányból. - Ki merészeli zavarni a Lidércek szent helyét? Akárki legyen is, bűnhődnie kell! - A sziklák közt a köd egy alakká áll össze. A fején tompa fényű korona világít, kezében pedig csillogó kardot tart. Akármerre futsz, mindig eléd kerül. Meg kell küzdened vele.

Lidérc ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted a Lidércet, elveszed a kardját, mely ősi, nemes fegyver - egy régen halott királyé lehetett, akit a gonosz Lidérc küldött a halálba. Kapsz egy ÜGYESSÉG pontot, még akkor is, ha ezzel a Kezdeti érték fölé emelkedik az ÜGYESSÉGED. Ha itt vársz, míg a köd eloszlik - lapozz a 362-re. Ha folytatod az utat - lapozz a 3-ra.

157.

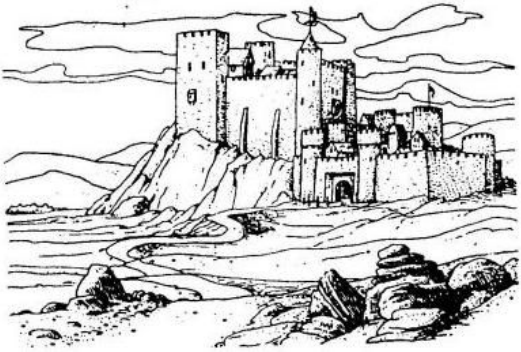
Dobj két kockával! Ha a dobott összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED - lapozz a 216-ra, Ha kisebb vagy ugyanannyi - lapozz a 12-re.

158.

Két lehetséges búvóhely kínálkozik. Egy hatalmas ősi, villám sújtotta fa odvas belseje - lapozz a 9-re, vagy egy lapályos mélyedés, melyet repkény és páfrány szegélyez - lapozz a 48-ra.

159.

Három sziklán kell átmenned. Dobj háromszor egy kockával! Ha bármikor 1-et dobsz, megbotlasz, a folyóba zuhansz, és a vízesés mélyén halálra zúzod magad. Ha 2-t dobsz, megcsúszol, és a sisakod (ha még nálad van) a mélybe zuhan, de te elkapod a szikla szélét. Ha sikerül elérned a déli partot - lapozz a 293-ra.



160.

Újra Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 219-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 349-re.

161.

A csontváz üres szemgödreiben hideg fény villan, de nem támad ellened. Elveszed az országalmát, és kiúszol az északi partra. Mikor letörlöd róla az iszapot, a következő szöveget fedezed fel rajta. "Az uralkodó hatalmának huszonegy a száma." Elteszed az országalmát a hátizsákodba, és megmászod a sziklát. Mikor fölérsz, felméred a helyzeted. Úgy gondolod, elég sokáig jöttél nyugatra, így most a rettegett, Gonosz Mocsár északra fekszik, a Krill Garnash hegylánca pedig északkeletre húzódik. Tudod, hogy jobb elkerülni a Mocsarat, ha lehet. Ha ennek ellenére északnak mész egy darabon - lapozz a 357-re. Ha északkeletnek indulsz - lapozz a 374-re.

162.

Sehol sem találsz fogódzót, és a hídról lecsúszol a szakadékba. Már felkészülsz a halálra, amikor a sziklafal oldalába vágott ösvényre huppansz. A sisakod (ha még nálad van) a mélybe zuhan, és örökre elvész a szakadékban. Újra Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 259-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 139-re.

163.

A puszta levegőbe lépsz ki. Kalandod a szakadék mélyén ér véget.

164.

A pofontól abbahagyja a hisztérikus nevetést, és féktelen zokogásban tör ki, mely lassan-lassan alábbhagy. Az öregasszony újból rád néz. - Adj valami értékeket - mondja sunyi képpel -, és cserébe én is mondok neked valami hasznosat. - Nem vagy biztos benne, hogy az, amit ez az öregasszony mondhat, nem vezet félre. Ha fölajánlasz neki valamit - lapozz a 326-ra. Ha otthagyod és folytatod az utat - lapon a 336-ra.

165.

Hosszú, fárasztó út után balra is, jobbra is végre szilárd talajt pillantasz meg. Ha balra fordulsz - lapozz a 381-re. Ha jobbra fordulsz - lapozz a 263-ra. Ha egyenesen továbbugrálsz halomról halomra - lapozz a 193-ra.

166.

Éjszaka igen nehéz követni a tolvajok nyomát, még akkor is, ha a hold fenn van, de azért haladsz valamennyit. Hajnalra eléred a Dárdanyél Síkság szélét, és északnak tartasz. A magas fűben könynyű követni a tolvajokat: a letaposott fűcsomók jelzik, merre mentek. Kisvártatva maguk a tolvajok is feltűnnek a távolban, fejük és válluk kiemelkedik a fűből. Ha vannak társaid - lapozz a 14-re. Ha egyedül vagy - lapoz a 356-ra.

167.

- Három ajtóhoz jutsz majd el - mondja. - Feltétlenül a faajtót válaszd. - Aztán visszakísér a Dárdanyél Síkság széléig, és megmutatja, merre indulj. - Lapozz a 374-re.

168.

Ez az egyetlen lehetséges megoldás. A tüzed felét egy jókora területet, ahova behúzódhatsz, míg a bozóttűz leég. De vajon van-e elég idődd, hogy a felperzselt terület kihűljön, mielőtt a bozóttűz ideér? Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz - lapozz az 52-re. Ha 3-at vagy 4-et dobsz - lapozz a 17-re. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, lapozz a 114-re.

169.

- Nézd meg magad! - mondja a főnök, és a kezedbe adja a tükröt. Először minden ködös előtted, de csakhamar tisztán látható kép rajzolódik ki a tükörben. Magadat látod; kéz hatalmas tölgy között állsz. Mindkét, kezedet az égnek emeled, és valamit tartasz bennük. A kép azonban hamar eltűnik, és csak annyit tudsz megállapítani, hogy az egyik tárgy hosszúkás, aztán a tükör ismét elhomályosodik. Mindazonáltal nem kétséges, hogy erre a jelenetre emlékezni fogsz, ha valaha is ilyen helyzetbe kerülsz. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Visszaadod a tükröt a főnöknek. A főnök a sámánnal együtt sokatmondóan mosolyog. - Többet is láttunk - szól a sámán-, de ha azt mind elmondanánk, megfosztanánk téged a szabad döntési lehetőségektől, pedig a hőst épp ez teszi hőssé. Sok talányos dolgot fogsz hallani, különféle pecséteket fogsz látni, lépten-nyomon veszély fog rád leselkedni. Az igaz út keskeny. Most pedig máshol kell folytatnod a küldetésedet. - Egy varázsigét mormol. A falu lassan eltűnik a szemed elől, és úgy érzed, mintha lebegnél. Lapozz a 382-re.

170.

Sokszor néztél már farkasszemet a halállal, ha eddig eljutottál, de Morgana mindenen túltesz. Nehéz vasrács zuhan le előtted és mögötted, majd két halálos mérgeskígyó csúszik elő a fal repedéseiből. Kalandod itt véget ér.

171.

Összevissza kanyarogsz az aljnövényzet közt, de szerencsére nem ütközöl akadályba. Minden átmenet nélkül, hirtelen fény villan néhány fán. Egy Spriggen banda táborába csöppentél - azonnal felismered őket gyermekkorod rémmeséinek leírásából. Ezek a visszataszítóan csúnya tündérek nem örökölték rokonaik jó szívét. Gyáva tolvajok, akik legszívesebben öregasszonyokat rabolnak ki, de még számodra is veszélyes ellenfelek lehetnek, mert képesek normális méretük többszörösére nőni. Hatan vannak, de ha legyőzöd az első kettőt, a többi elfut. Gyáva ellenfeleid egyenként támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Spriggen	6	8
Második Spriggen	7	8

Ha legyőzted őket - lapozz a 106-ra.

172.

Rengeteg holmit találsz, a zöme azonban értéktelen. Nincs időd, hogy alaposan körülnézz, hátha a nő visszatér és felfedezi, mit tettél a férjével. Épp annyi időd van, hogy az alább felsoroltakból hármat fölkapj és magaddal vigyél. A következőkből választhatsz: egy vörösréz fülbevaló, egy

Snattamacska agyara, amit finoman cizellált, összefonódó faragás ékesít; egy bőrszütyő, amit egy zsineg szorosan összefog; 5 arany; egy kő istenszobor és egy üres kulacs. Válassz gyorsan! Mivel nem akarsz találkozni a Doragar család többi tagjával, rögtön elindulsz keletnek. - Lapozz a 141-re.

173.

Már mélyen a hegyek közt jársz. A hegyoldalt sűrű fenyőerdő borítja. A napok folyamán többször innen is, onnan is mély, dübörgő hangot hallasz a hegyekből. Egy délután aztán egy alakot pillantasz meg, a távolban. Körvonala feketén rajzolódik ki a csillogó fehér hóban. Ha egyedül vagy - lapozz a 287-re. Ha egy társad van - lapozz a 210-re. Ha két társad van - lapozz a 176-ra.

174.

A lándzsa pontosan a két lapockád közé fúródik. Kalandod itt véget ér.

175.

Fölbukkanva néhány lovast pillantasz meg a déli hegygerincen. Úgy döntesz, nem vesztegeted itt tovább az idődet. Lapozz a 343-ra.

176.

A törzsi harcosok, ha egyáltalán észrevették a távoli alakot, nem törődnek vele. Talán az ő éles szemük látja azt, amit a tiéd nem - hogy az alak közeledik-e vagy távolodik. A hangod messziről hallható, a tiszta, hideg hegyi levegőben, és úgy döntesz, hogy odakiáltasz az alaknak. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 378-ra. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 360-ra.

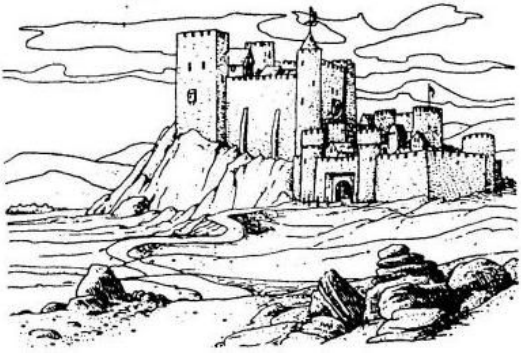
177.

Megszégyenülten térsz vissza az erdő szélére, ahol Hever vára falusi elöljárókkal. A kék ég, a szellőben lobogó zászlók és a daloló pacsirták, mintha mind a kudarcodról beszélnének. Hever állja a szavát, és nem adja neked a kürtöt. Visszakísér a várába. Miközben összekészülsz az induláshoz, ételt hozat neked a konyháról. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 384-re.

178.

Lassan közeledsz a Fakóvölgy felé, közben fölidézed, mit is tudsz erről a helyről. Néhány falu van itt, lakosságuk emberekből és egyéb értelmes

lényekből áll. A falvak laza szövetségi rendszert alkotnak a főkegyúr irányítása alatt, aki a völgy közepén tornyosuló várban lakik. Most Hever Fakóvölgy főkegyura, és büszkén dicsekszik vele, hogy a vár erős falainak csak a külső ellenség ellen kell védelmet nyújtaniuk, mert a falvak békében élnek egymással és vele is. Ennél többet nemigen tudsz a völgyről. Arion népe ritkán utazik távolabbra az általa ismert vidékeknél, Fakóvölgyig meg aztán végképp nem megy el. Hever földjéről is kevés utazó érkezik hozzátok. Néhány kilométernyire megpillantod a várat. Ha egy falun mész át - lapozz a 305- re. Ha elkerülöd a falut és egy szántáson vágsz át - lapozz a 396-ra.



179.

Azon az éjjelen Morgana jelenik meg álmodban. - Csodás! - kiáltja. - Örülök, hogy úton vagy felém. Minden a tervünk szerint halad. Ne aggódj, nem

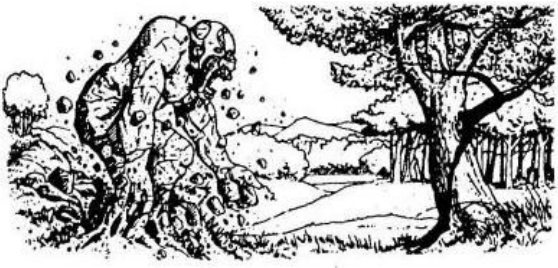
öllek meg; még nem. Csak egy kis ízelítőt adok a hatalmamból! - A látomás égnek emeli mindkét kezét, és megátkoz - vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Fölriadsz álmodból, de mintha nyitott szemmel is őt látnád, amint gonoszul kacagva távolodik. Lapozz a 77-re.

180.

Másnap reggel végre találsz egy helyet, ahol átkelhetsz a szakadékon. Egy régi földcsuszamlástól keskeny ösvény képződött a kanyon oldalában és úgy látod, hasonló módon a túloldalon is föl tudsz jutni. Itt nem is olyan mély a szakadék. Úgy látod, hogy ez már régóta kedvelt átkelőhely, mert egy függőhíd is átível a túlpartra. A függőhíd csak annyira tűnik biztonságosnak, mint a függőhidak általában. Az ösvény meredek, de járhatónak tűnik. Ha a hídon mész át - lapozz a 247-re. Ha az ösvényen ereszkedsz le - lapozz a 117-re.

181.

Ha megvizsgálod a tárnát - lapozz a 36-ra. Ha a beomlott tetejű házat nézed meg - lapozz a 212-re. Ha az épnek látszó kunyhót - lapozz a 107-re.



182.

Szerencsére egy közeli fáról lehulló hó az utolsó pillanatban megzavarja a teremtményt, és karmai csak egy karcolást ejtenek rajtad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a 142-re, és folytasd a harcot.

183.

A nagy sietségben kiejtesz néhány adag Élelmet a hátizsákodból. Dobj egy kockával! Ennyi adag Élelmet húzz ki a Kalandlapodról! Lassan lenyugszik a hold, és te a sötétben mész tovább, magad sem tudod, hogy merre. Hajnalban pára száll fel a tóról, tovább rontva a helyzetet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mert nem aludtál. Lapozz a 108-ra.

184.

Heverrel jól elbeszélgettek az asztalnál, aztán csatlakozik hozzátok a dalnok. A fiatalember homlokán a dalnokok hagyományos jele látható, így aztán bármerre vezessen is az útja, mindig kedves vendégként fogadják. Elmond néhány régi mesét, de döbbenten látod, hogy nem igazán tehetséges. Kérdőn nézel Heverre, aki súgva ad gyors magyarázatot: - Ez a legény az előző dalnokom tanítványa, aki a legjobb volt ezen a vidéken. Néhány

hónappal ezelőtt azonban dalnokomat elrabolták, és azóta sem hallottunk felőle. Azért ez a fiú is fejlődik. Bármilyen meséből dalt tud komponálni. - Ez elég természetes, hiszen dalnok. Hever vendégeként engedélyt kapsz rá, hogy megkérd a dalnokot: énekeljen neked valamit. Udvariatlanság lenne ezt a lehetőséget elutasítani. Mit akarsz hallani? Ha Pyke és a Tűzróka régi históriáját - lapozz a 296-ra. Ha egy dalt Fakóvölgyben tett látogatásodról - lapozz a 232-re.

185.

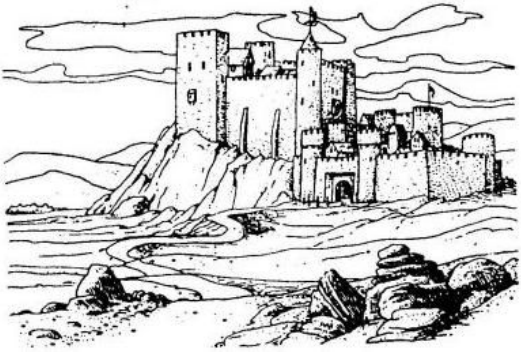
Mit gondolsz, hogyan marad életben az alkimista ezen a veszélyes vidéken? Amint erőszakos szándékod nyilvánvalóvá válik, semmivé változtat. A bivaly továbbra is unottan bámul maga elé.

186.

Ahogy megfordulsz, hogy továbbmenj, belelépsz egy ürgelyukba, kificamítod a bokádat, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, és a földre rogysz. A kardod markolata egy kőnek csapódik. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 337-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 310-re.

187.

Az egyik halom egy Mocsári Szörny feje. Amikor ráugrasz, megragad és a mélybe húz, ahol aztán kedvére falatozhat belőled. Kalandod itt véget ér.



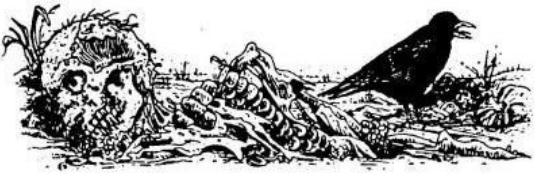
188.

Úgy gondolod, az lesz a legjobb, ha mindig hurkot vetsz a következő kőre és így ugrasz át, hogy legyen mibe kapaszkodnod, ha megcsúsznál. Négy sziklán kell átugranod. Dobj négyszer egy kockával! Ha 1-et dobsz, leesel! Bár a kötél megtart, és vissza tudsz rajta mászni, a sisakod (ha még megvan) a mélybe zuhan. Ha átjutsz a déli partra - lapozz a 293-ra.

189.

Ahogy mész a tövises fű és a sárga orchideák között, hirtelen egy kiszögellő parton találod magad, amely néhány méterrel alattad egy tavat

szegélyez. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 31- re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 340-re.



190.

Fölveszed a Köpenyt (varázsereje csak egyszer hatásos, ezért húzd ki a Kalandlapodról!) és a sziklafal felé hátrálsz, mert nem férnél el a hídon a Kiméra mellett. A Kiméra viszont taktikát változtat: nem rád okádja a tüzét, hanem a függőhidra, amely nemsokára le fog szakadni. Lapozz a 272-re.

191.

A csörtető állatok elsodornak, és a fejed egy sziklának csapódik. Elveszíted az eszméletedet. Csak a tűzhalál kínjaira térsz magadhoz egy pillanatra. Kalandod itt véget ér.

192.

Az Elfek meg sem próbálják megakadályozni, hogy a tükörbe nézz. Aztán a tükör örvénnyé alakul, és beszippant. Örökre eltűnsz.

193.

Egyre kevesebb halmot találsz. Ha balra folytatod az utadat - lapozz a 229-re. Ha kissé balra - lapozz a 264- re. Ha egyenesen mész tovább - lapozz a 187-re.

194.

Elvitatkoznak egy darabig, vajon Morgana elé vigyenek-e, hogy megnyerjék a jóindulatát. Végül úgy döntenek, hogy elé visznek. Eloldoznak a fától, hátrakötik a kezedet, és lándzsáikat a hátadnak szegezve elindulnak veled északnak a Krill Garnash felé. Lapozz a 173-ra.

195.

Ez igen körülményes lesz. Az Erdei Elfek eszén kell túljárnod, mikor elrejtőzöl az erdőben. Dobj egy kockával! Ha 1 és 4 között dobtál, lapozz a 391-re. Ha 5-öt vagy 6-ot dobtál - lapozz a 95-re.

196.

Lapozz a 223-ra.

197.

Ez nem jött be. A lábadra tekeredő Vízikígyó behúz a víz alá, és megfulladsz.

198.

Nagy nehezen kijutsz a hóörvényből, éppen amikor a Chion feje kibukkan a hó közül. Szélesre tátott szájában jól látható két sor tűhegyes foga. Azonnal észrevesz, és rád támad. Nincs idődd, hogy bármit is előkapj a hátizsákodból.

Chion ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzted, lapozz a 267-re.

199.

Megkapaszkodsz a szikla szélében, és fölhúzódzkodsz. Odafönt a kimerültségtől zihálva terülsz el - vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Mikor kifújtad magad, elindulsz lefelé az ösvényen. Lapozz a 117-re.

200.

Fakóvölgybe vezető utad hátralévő része eseménytelenül telik, leszámítva néhány kisebb csetepatét egy-egy vadállattal. Lapozz a 178-ra.

201.

Másnap korán reggel észreveszed, hogy a szakadék sziklái egyre alacsonyabbak. Elgondolkodsz, mi lenne, ha a folyóba ugranál, de aztán látod, hogy a víz igen sebes sodrású, és kisvártatva vízesés dübörgését hallod a távolból. Nemsokára a vízesés szélére érsz. Innen már rendes mederben folyik tovább a folyó, a vízesés fölött pedig a szivárvány minden színében tündöklő vízpára lebeg. Itt nem tudsz átkelni a folyón. Lapozz a 293-ra.

202.

Nem kell sokáig várnod, míg egy nagy vörös hangya elvonul előtted. Rövidesen már tucatnyit látsz belőlük. Fölismered őket - ezek a Kincses Hangyák. Nevüket onnan kapták, hogy mindenféle csillogó csecsebecsét halmoznak föl a hangyabolyban. Elég nagyok (az előbb négyen egy döglött mezei egeret cipeltek), és a csípésük fájdalmas. Mindkét irányban nagy a forgalom, de általában a délnyugatnak tartó hangyák cipelnek valamit, úgyhogy valószínűleg arrafelé lesz a hangyaboly. Erős a kísértés, hogy megnézd a hangyabolyt, vajon van-e ott valami értékes dolog, de ezek az állatok képesek kilométereket megtenni, és a délnyugati irány nem a legkedvezőbb a számodra. Ha mégis elindulsz arra - lapozz a 105-re. Ha vársz még itt, hátha az egyik hangya erre hoz valami értékeset - lapozz a 91-re. Ha nem törődsz velük, és továbbmész északnak - lapozz a 140-re.

203.

Rosszul számítod ki a csapást, és az a saját lábadat éri. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, hogy inkább puszta erővel vágsz át a medencén. Lapozz a 104-re.

204.

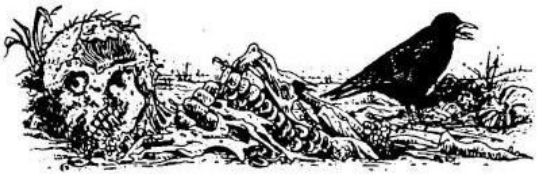
Mikor eléred a Sárkány barlangját, látod, hogy az nem túl mély. Persze minek is egy Jégsárkánynak védekezni a hideg ellen? A barlang vége elkeskenyedik. Átpréseled magad a repedésen, és kijutsz egy párkányra, amely elég széles ahhoz, hogy végigmenj rajta. Kisvártatva egy alagút szájához érsz. Lapozz a 256-ra.

205.

A paraszt hangosan felkacag: - Mire használhatnám én ezt az ócskaságot? - kérdezi, és a sövény közé hajítja a rézrögöt (húzd ki a Kalandlapodról). Lapozz vissza a 396-ra, és válassz újra.

206.

Rájössz, hogy nem sok értelme lenne elfutni, és egyetlen reményed a túlélésre, ha felperzseled a közted és a tűz között lévő területet, hogy a tűz ne tudjon továbbterjedni. Persze ehhez tüzet kell gyújtanod. Ha délre gyújtasz tüzet közted és a bozóttűz között - lapozz a 102-re. Ha a tüzed északra gyújtod meg - lapozz a 168-ra.



207.

Egy fának veted a hátadat, előtted pedig a tábortűz lobog, ezért egyszerre csak egy csáppal kell megküzdened. Amikor újabb csáp nyúlik feléd, mindig felragadsz egy égő ágat a tűzből. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobtál, sikerült felkapnod az

ágat, de a nagy sietségben megégeted magad; vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ha 3-at vagy 4-et dobsz, az ág kialszik, mielőtt használhatnád. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, sikerül felkapnod az ágat, és minden megnyert Fordulóban 3 ÉLETERŐ pontot szerzel a szokásos 2 helyett.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első csáp	6	6
Második csáp	6	6
Harmadik csáp	6	6
Negyedik csáp	6	6
Ötödik csáp	6	6

Bármikor elmenekülhetsz - lapozz a 361-re, de akkora csápok még 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad, miközben összeszeded a felszerelésedet és elfutsz. Ha maradsz és győzöl a harcban - lapozz a 346-ra.

208.

- Szóval a Juja még él? - kérdi. - Ezt örömmel hallom. Micsoda idők voltak azok, amikor a világ még fiatal volt! De tudni azt, hogy hogyan kell elhagyni az én világomat és erre képesnek is lenni - az két különböző dolog. Nálad vannak-e a magok? Ha igen, szorozd meg a magok számát a dobozra rajzolt sárkányok számával, és lapozz oda. Egyébként lapozz a 329-re.

209.

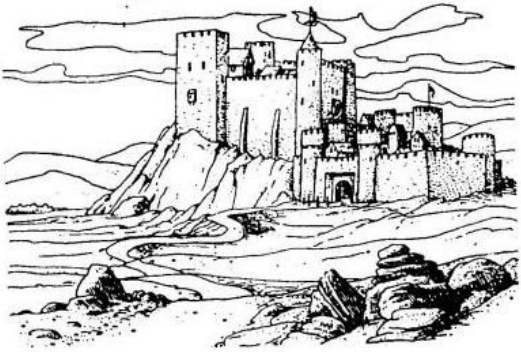
A tükör örvénnyé alakul, és beszippant. Örökre eltűnsz.

210.

A törzsi harcos, ha egyáltalán észrevette a távoli alakot, nem törődik vele. Talán az ő éles szeme látja azt, amit a tiéd nem, hogy az alak közeledik-e vagy távolodik. A hangod messziről hallható a tiszta, hideg hegyi levegőben, és úgy döntesz, hogy odakiáltasz az alaknak. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 275-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 360-ra.

211.

Az Elfek elmennek melletted. Később, mikor már tiszta a levegő, folytatod utadat északra, Fakó-völgy felé. Lapozz a 115-re.



212.

Nemcsak a tető omlott be. Amint belépsz a kunyhóba, a szúette, korhadt padló is leszakad alattad. De még a szúnál is undorítóbb állatok várnak a pincében: patkányok és óriási százlábúak nyüzsögnek mindenfelé. Ellepnek, mielőtt fel tudnál tápászkodni. Lesöpröd magadról a nagyját, de meg kell küzdened velük, hogy elérhesd a gerenda szélét, amelyre fölhúzódzkodhatsz. Úgy harcolj ellenük, mintha egyetlen ellenféllel küzdenél.

Élősködők ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha győztél, kimászol ebből a pokolból, de egy patkány így is megmarja a lábikrádat, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha megvizsgálod a tárnát - lapozz a 36-ra. Ha megnézed az épnek látszó kunyhót - lapozz a 107-re. Ha itt hagyod ezt a barátságtalan környéket - lapozz a 343-ra.

213.

Miközben keletnek tartasz, észreveszed, hegy egymástól azonos távolságra egy-egy kürtőt vágtak az alagút felé a földbe. A kürtők kisebbek, mint a főakna, amelyen lejöttél. Ezek világítják meg a bányát, és ezek biztosítják a szellőzést is, de elég magasan vannak, és megmászhatatlanok. Nyilvánvaló, hogy itt régen rabszolgák dolgoztak, akiknek látniuk és lélegezniük kellett, de fogvatartóik nem akarták, hogy el tudjanak menekülni. Hamarosan kiderül, hogy ez valaha rézbánya volt. A telér ugyan már kimerült, de találsz egy zöldes ércrögöt, amit el is teszel. Kisvártatva egy erősen

bűzlő elágazáshoz érsz. Ha jobbra fordulsz rajta - lapozz a 325-re. Ha a fő alagúton folytatod az utat - lapozz a 370-re.

214.

Miután már messze magad mögött hagytad a falut, és mész tovább északkeletnek - lapozz a 323-ra. Ha visszatérsz az északi úthoz, lapozz a 336-ra.

215.

Hirtelen mágikus út bontakozik ki előtted a ködből, amelyen eljutsz egészen a Juja otthonáig. Sem ember, sem legenda nem tudja, mi a valódi neve. Csak annyit lehet tudni róla, hogy nagy varázsló volt, és ide vonult vissza, amikor a világ gonosszá lett. Egy kunyhóban lakik, könyvek és különös alkímiai felszerelések közt, de a szelleme messze földön jár. Mikor belépsz hozzá, köszönt, és étellel kínál - visszakapsz 4 ÉLETERŐ pontot. Míg eszel, mesélsz neki a küldetésedről. - Hmmm... Meg kéne keresned Vashtit a Hajadon Völgyben. Ő többet tud nálam ezekről a dolgokról - mondja. Megkérdezed, hogyan juthatsz el a Hajadon Völgybe. - Én nem tudom - közli-, de neked ezt már rég tudnod kéne. Találtam azonban valamit arról, hogyan lehet onnan eljönni, és ez, mint tudod, legalább annyira fontos. - Egy régi könyvet vesz le a polcról. - Igen, itt is van a 208. oldalon: "Az időtlenség földje tölggyel be, almával ki." Talán ez majd segít neked. Tehetek érted még valamit? - Kapsz 2 SZERENCSE pontot ezért az információért. Ha ezek után megkéred, hogy állítsa vissza valamelyik képességedet - lapozz a 308-ra. Ha megkérdezed, hogyan juthatsz be Morgana tanyájára - lapozz a 167-re.

216.

Erőfeszítésed csak fölidegesítette a szörnyet, és az egyik csápjával lesújt rád. Kiveri a kardot a kezedből, és mielőtt visszaszerezhetnéd, máris a Kraken szájában vagy. A tó savas vize még a csontjaidat is feloldja.

217.

Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 133-ra. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 116-ra.

218.

- Láttunk a tükörben - közli a főnök, miután befejezed a küldetésedről szóló beszámolót. Ha meg van kötve a kezed - lapozz a 319-re. Máskülönben - lapozz a 154-re.

219.

Átugrod a medencét, és biztonságosan földet érsz. Még jó néhány kilométert mész előre. Ha eddig nem ettél és nem pihentél hosszú föld alatti utad során, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Az egyhangú folyosó nemsokára kettéágazik. Ha balra mész tovább - lapozz a 399-re. Ha jobbra folytatod az utadat - lapozz a 276-ra.

220.

Néhány pontos lövéstől a hat ellenfélből csak kettő marad, de a tegezed kiürült (később visszaszerezheted a nyilaidat). Az utolsó két Törpe Orkkal szemben kell megküzdened. Szerencsére a magas fűben különváltak, ezért egyszerre csak egygyel kell harcolnod. Az első tőrt ránt, és vicsorogva támad rád: - Téged akarunk, nem a vacak sisakodat! - ordítja.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törpe Ork	6	10
Második Törpe Ork	5	8

Ha legyőzted őket, akkor visszaszerezted a sisakodat is. Visszaindulhatsz Fakóvölgybe - lapozz a 321-re, vagy hagyhatod Hever kürtjét, és elindulhatsz északnak, a Krill Garnash felé - lapozz a 20-ra.

221.

Szinte azonnal számtalan állatot látsz a tűz elől északra menekülni. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 7-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 191-re.

222.

Úgy döntesz, hogy az éjszakát a Nandi-medve odújában töltöd. Kova és acél segítségével tüzet gyújtasz a környéken fellelhető ágakból és rőzséből, aztán kényelembe helyezed magad. Ha találkoztál a bányában a Doragar családdal - lapozz a 112-re; máskülönben lapozz a 121-re.

223.

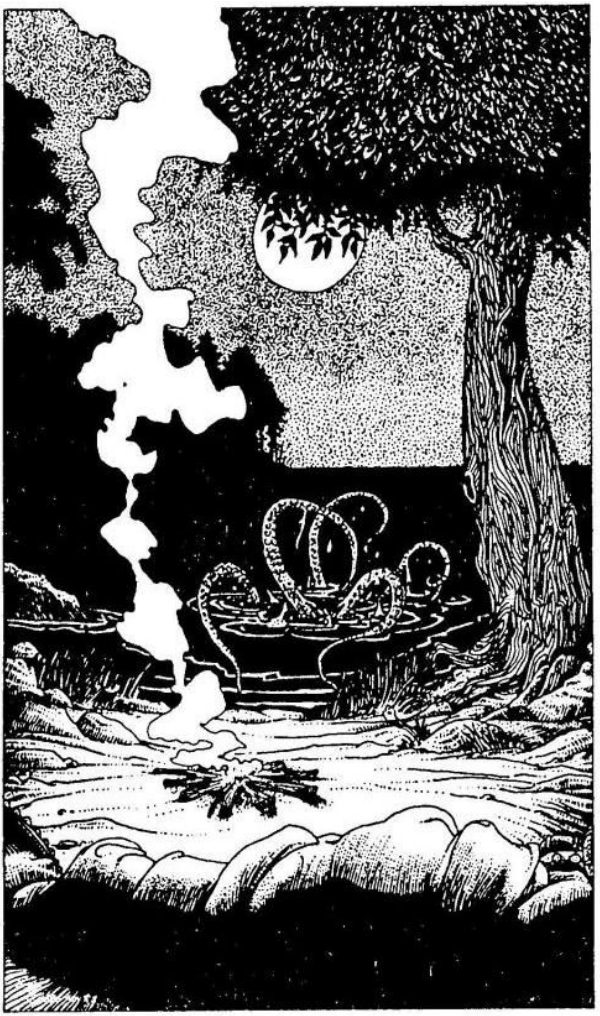
- Ez megteszi! - mondja vihogva. - Most pedig jól nyisd ki a füledet! Keresd a Juját. A Juja nálam is többet tud! - Aztán újból hisztérikus roham vesz erőt rajta, és eszelősen kacagni kezd. Semmi mást nem tudsz kiszedni belőle. Ha északnak folytatod az utat - lapozz a 336-ra; ha északkeletnek - lapozz a 323-ra.

224.

A falakra erősített fáklyák egyre ritkábbak, végül teljesen elfogynak. Visszamész az utolsóhoz és leveszed, de természetellenesen erős szél kerekedik, elfújja a fáklyád lángját, aztán elül. Ha ezen az alagúton folytatod az utadat - lapozz a 49-re. Ha visszatérsz és az előző irányba mész - lapozz a 19-re.

225.

Amint leérsz az aljára, a gerenda elreped, és a köteled leesik. Ez azt jelenti, hogy erre már nem tudsz visszamászni. De megvan a köteled, épen, egészben. Mikor fölnézel, látod, hogy a létra alsó fokai hiányoznak és az akna túl széles, a fala túl sima ahhoz, hogy megmászhasd. Nincs hát kiút, hacsak nem találsz valahogy kijáratot az alagutakon át. A levegő dohos, a falakat moha és penész



borítja, a plafonról pedig nedvesség csöpög le kis tócsákba. A járat két irányba vezet. Ha nyugatnak indulsz - lapozz a 237-re. Ha keletnek - lapozz a 213-ra.

226.

Mélyen alszol, mintha semmi dolgod nem lenne ezen a világon. A csöndes hajnalon valami megborzolja a tó nyugodt felszínét. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 257-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 280-ra.

227.

A hó egyre mélyebb, és jeges szél fúj, ahogy a hegyek felé közeledsz. Mivel nem tudsz védekezni a hideg ellen, az Élelmed ezentúl csak 3 ÉLETERŐ pontot ad vissza a szokásos 4 helyett. Lapozz a 128-ra.

228.

Megsebzed a Kígyót anélkül, hogy magadon is sebet ejtenél. A Kígyó ott marad a lábad köré tekeredve, de most már könnyebben ki tudsz kászálódni a túlparton. Lapozz a 15-re.

229.

Egy hatalmas, mocsári gázzal teli buborék pukkan ki a közeledben. A mérgező gőzök leterítenek, elveszted az eszméletedet. Sosem látott mocsári lények falnak fel. Kalandod itt véget ér.

230.

Nincs elég fa, hogy tüzet rakj, hiába van nálad kova és acél. Elrágcsálsz néhány nyers bogyót, és kulacsod vizével csillapítod szomjadat. Ha újratöltöd a kulacsodat a tó vizével - lapozz a 39-re. Ha rögtön aludni térsz - lapozz a 76-ra.

231.

Ha megvizsgálod az aknát - lapozz a 36-ra. Ha megnézed a beomlott kunyhót, ha még nem tetted volna - lapozz a 212-re. Ha akarsz, tovább is állhatsz - lapozz a 343-ra.

232.

A dalnok egy ideig tétovázik, de aztán csak előad egy szórakoztató kis történetet az utadról Arionból Fakóvölgybe. A vége egészen magával ragadó: egy jogarról és országalmáról dalol, melyek hatalmat adnak, ha igaz uralkodó birtokába jutnak. Mire

énekét befejezi, úgy érzed, hogy küldetésed csak akkor lesz sikeres, ha nálad van ez a mágikus jogar és országalma. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Nemsokára nyugovóra térsz. Lapozz a 26-ra.

233.

A búvóhelyedről hallod üldözőid hangját, de nem találnak rád. Közben addig dörzsölöd a köteledet a vízmosás éles széléhez, amíg le nem szakad. Mikor úgy érzed, tiszta a levegő, kimászol a vízmosásból. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, amiért olyan sokáig feküdtél a dermesztő hóban. Lapozz a 250-re.

234.

A keleti égbolt lassan derengeni kezd, a tóról pedig nehéz pára száll föl, jelezve, hogy közel a hajnal. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mert nem aludtál. Egy patakhoz érsz, amely a tóba ömlik. A ködben és a sötétben nem láthatod, milyen széles, de több méter is lehet. Viszont elég lassú és nem is túl mély, már amennyire ezt a partról meglehet állapítani. Ha átkelsz rajta - lapozz a 274- re. Ha elindulsz a parton felfelé, hátha ott keskenyebb lesz és majd ott kelsz át - lapozz a 294-re.

235.

A folyó mélyebb, mint gondoltad, a sodrása pedig jóval erősebb. El is ragad. Lejjebb a folyót újból meredek szirtek határolják, és egyáltalán nem látsz olyan helyet, ahol kiúszhatnál a partra. A szűkülő kanyonban egyre vadabb lesz a folyó. Ha az ÜGYESSÉGED legalább 8, és az ÉLETERŐD

legalább 12, túléled, máskülönben megfulladsz. Ha életben maradsz, a folyó nemsokára lecsendesedik, de a parti sziklák még mindig ugyanolyan meredekek és megmászhatatlanok, mint eddig. Az áramlat még kilométereken át sodor - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Azonban sikerül felkapaszkodnod egy farönkre, és ez egy kicsit megkönnyíti a dolgodat. Lassan beesteledik, aztán új nap virrad. Lapozz a 38-ra.

236.

Jó darabon nem ütközöl semmilyen akadályba: a patakok elég sekélyek, hogy átgázolj rajtuk, vagy elég keskenyek, hogy átugord őket. A tájat mindenfelé hanga és áfonyabokrok borítják, és ez néha megnehezíti a haladást. Nemsokára különös látványban lesz részed. Egy tarkabarkára festett, bivaly húzta ekhós szekér közeleg keletről. A bakon robusztus öregember ül, a gyeplő lazán lóg a kezében. Úgy tűnik, nem nagyon érdekli, merre megy a szekere. A szekér oldalára erősített edények és lábosok hangosan csörömpölnek. A ponyván felirat: "Canches - Alkimista és Kereskedő". Odaszólsz neki, erre Canches azonnal megállítja a bivalyt. Az állat tüstént legelni kezdi a füvet. Canches felajánlja neked néhány portékáját. Ha van pénzed, és meg akarod nézni, mit tud adni, jegyezd meg ennek a résznek a számát, és lapozz a 80-ra. Ha nincs pénzed, elbeszélgethetsz vele

egy kicsit, aztán továbbmehetsz északnak - lapozz a 397-re, vagy megtámadhatod, hogy utána kirabold - lapozz a 185-re.

237.

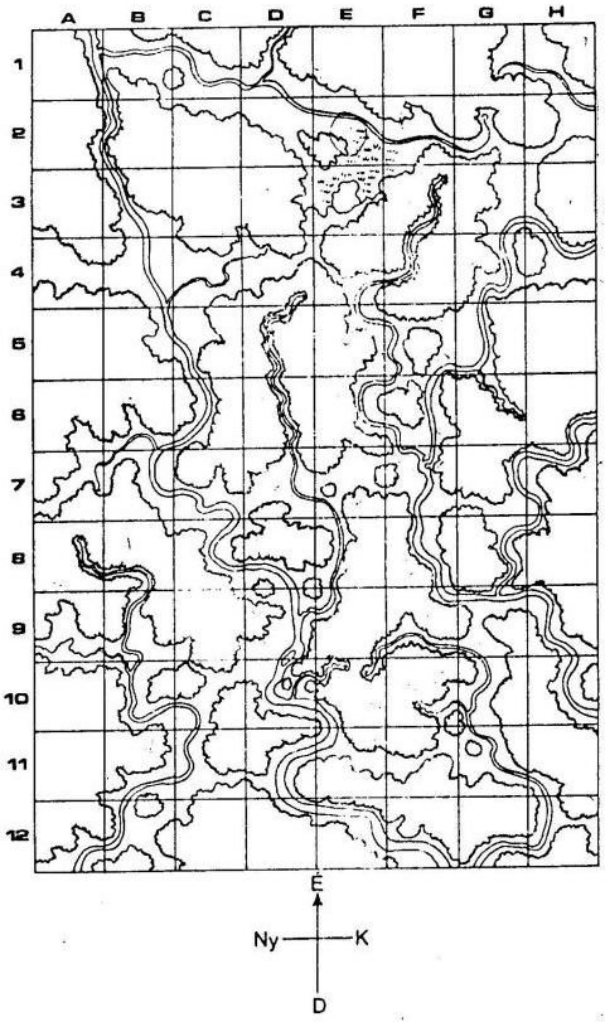
Nyugat felé haladva észreveszed, hogy egymástól azonos távolságra egy-egy kürtőt vágtak az alagút fölé, a földbe. Ezek kisebbek, mint a főakna, amelyen lejöttél. Ezek világítják meg a bányát, és ezek biztosítják a szellőzést is, de elég magasan vannak, és megmászhatatlanok. Nyilvánvaló, hogy itt régen rabszolgák dolgoztak, akiknek látniuk és lélegezniük kellett, de fogvatartóik nem akarták, hogy elmenekülhessenek. Hamarosan kiderül, hogy ez valaha rézbánya volt. A telér ugyan már kimerült, de találsz egy zöldes ércrögöt, amit el is teszel. Kisvártatva egy elágazás tűnik fel balra. Ha befordulsz rajta - lapozz a 283-ra. Ha a főalagúton folytatod az utat - lapozz a 364-re.

238.

Morgana nevének említésére reszketés fut végig a nő testén, és látható gyengeség vesz erőt rajta. De még van annyi ideje, hogy segítsen neked. - Három ajtót fogsz majd találni - mondja. - A faajtón lépj be. - Ezek az utolsó szavai. Eltemeted, és északnak folytatod az utat - lapozz a 125-re. Ha északkeletnek mész - lapozz a 374-re.

239.

Visszakocogsz a folyosón, nekifutsz és elrugaszkodsz. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 160-ra. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 260-ra.


A
B
C
D
E
F
G
H
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
É
Ny
K
D

240.

Hever ad egy vadászlándzsát meg egy falka kutyát, és ő maga vezet az Affen erdőhöz, ahol a Tigris rejtőzik. A szemközti oldalon az erdő térképét látod.

A kutyákkal az E12-nél lépsz be, a Tigris az E4-en rejtőzik. Jelezd a saját utadat és a Tigris haladását a térképen. Minden fordulóban dobj egy kockával a kutyáidnak és egy kockával a Tigrisnek. Minthogy nem egyszerre dobsz, lehet, hogy a dobás után a kutyáid megtalálják a Tigrist, még mielőtt az dobhatna. A dobások eredményeit az alábbi táblázatban találod:

	KUTYÁK	TIGRIS
1	A kutyák szagot fogtak, lépj egy mezővel közelebb a Tigrishez.	Menj egy mezőt délnek.
2	Menj egy mezőt keletnek.	Menj egy mezőt északnak.
3	Menj két mezőt északnak.	Menj egy mezőt nyugatnak.
4	A kutyáid nyomon vannak. Menj két mezőt a Tigris felé bármilyen irányban, vagy bármely más két irányban.	Menj egy mezőt keletnek.
5	Menj egy mezőt nyugatnak.	A Tigris megáll, és megvizsgál egy fát. Ebben a fordulóban nem mozdul.
6	A kutyáid elvesztették a nyomot. Ebben a fordulóban nem lépsz.	Menj egy mezőt északnak.

Nyolc dobással kell elkapnod a Tigrist. Ha nem sikerül, vagy a Tigris lemegy a térképről, akkor megmenekült - lapozz a 177-re. Ha a nyolc dobás alatt a kutyáiddal a Tigrist körülvevő nyolc mező bármelyikébe lépsz - lapozz a 371-re. Ha netán a C9-re lépsz - lapozz a 262-re.

241.

Igazán veszélyes ellenféllel kerültél szembe.

Jégsárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, átkutathatod a barlangját - lapozz a 204-re, vagy rögtön továbbindulhatsz a Krill Garnash felé - lapozz a 298-ra.

242.

Ha a tópart közelébe mész, ahol kisebb fákat és egy ösvényt is találsz - lapozz a 79-re. Ha bemész a nyugat felé elterülő erdő sűrűjébe - lapozz a 171-re.

243.

Egy romos faluhoz érsz. A düledező házak faláról lusta varjak és ölyvek szállnak föl. A környék elhagyatott és baljóslatú. Valami nagy gonoszság történt itt, méghozzá nem is olyan régen, hiszen a romokat még nem nőtte be a gaz. Ha átmész a falun - lapozz a 386-ra. Ha elkerülöd - lapozz a 285-re.

244.

A lándzsa célt téveszt, és megmenekülsz. A Köpeny varázsereje rövidesen elmúlik (húzd ki a Kalandlapodról!). Lapozz a 173-ra.

245.

Utad először dombok közt vezet. Apró állatok surrannak a fűben és a sóska között. A köztük álló néhány fát a szél eltorzította a hosszú évtizedek alatt. Ha akarsz, eltehetsz egy kis sóskát a hátizsákodba. A nap lassan lebukik a tó túlpartját borító erdő mögé, miközben északnak mész utadon. Ha letáborozol itt a tóparton - lapozz a 230-ra. Ha folytatod utadat az egyre sűrűsödő sötétben - lapozz a 303-ra.

246.

Épphogy sikerül (de vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a kimerültség miatt), a társad viszont nem ilyen szerencsés. Kisvártatva rátalálsz a holttestére egy nagyobb szikla alatt. Visszaveszed a fegyvereidet, és folytatod az utat északnak, a Krill Garnash felé. Lapozz a 250-re.

247.

Körülbelül ötven métert mehettél a hídon, mikor egy Kiméra jelenik meg előtted, és a jelszót követeli. Persze te semmiféle jelszót nem tudsz, talán nincs is, és a Kiméra csak okot keres, hogy megtámadhasson. A Kimérának oroszlánfeje, kecsketeste és - kígyófarka van. Fegyvere a halálos tűz,

amit a pofájából okád. Ha nálad van a Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye, és használni is akarod - lapozz a 190-re, máskülönben lapozz a 145-re.

248.

Abban a pillanatban, ahogy kimondod Galrin nevét, megjelenik a kísértetsereg, és egy szemvillanás alatt porig rombolja az Elfek faluját. Galrin odajön hozzád.

- Idióta! - sziszegi rekedt hangján. - Miért hívtál, ha nem volt szükség ránk? - Seregével együtt örökre eltűnik. Soha többé nem hívhatod segítségül őket. Mindenesetre a falu gazdag zsákmánynak bizonyul. A kristálytükrön kívül találsz 30 arany értékű kincset, meg egy mágikus íjat tele tegezzel, amely 1-gyel növeli az ÜGYESSÉGEDET, még akkor is, ha az a kezdeti érték fölé emelkedik. Ha belenézel a tükörbe - lapozz a 209-re. Ha elteszed és folytatod az utat - lapozz a 115-re.

249.

Kérdésedtől újra hisztériás roham tör rá. Szavaiból alig tudsz valamit kihámozni: - ... aztán jött a nőstény ördög... elragadta a férjemet... földműves volt... - Magára hagyod, hátba megleli a lelki békéjét. Ha északnak indulsz - lapozz a 336-ra. Ha keletnek mész - lapozz a 323-ra.

250.

Mikor továbbindulsz a Krill Garnash felé, sehol sem látod a távoli alakot, aki tudtán kívül a szabadságot adta neked. Két nap múlva már fölötted tornyosul a Krill Garnash öt felhőfödte csúcsa, mint valami hatalmas, gonosz rém. Innen két ösvény vezet tovább. Ha a nyugatin indulsz el - lapozz a 284-re; ha a keletin - lapozz a 142-re.

251.

Kikukucskálsz a búvóhelyedről egy szederbokor két ága közt. Látod, amint az Erdei Elfek hangtalanul osonnak fától fáig, és egyre közelebb kerülnek hozzád. Bár az Erdei Elfek nem túl barátságosak az emberekkel, nem is ellenségesek, hacsak kedves erdejüket valami sérelem nem éri. Ha felállsz és barátságosan üdvözlőd őket - lapon a 334-re. Ha meghátrálsz előlük, mivel a hátad mögött egyetlen Elfet sem látsz - lapozz a 195-re.

252.

Nem vagy ellenfél a hat Törpe Orknak, akiket követtél. Hagyják, hogy utolérd őket, aztán bekerítenek, majd gonosz pengéik megvillannak a reggeli nap fényében. Kalandod itt véget ér.

253.

A tüzed egy nagy területet feléget, amely, mielőtt a bozóttűz ideérne, lassan lehűl. Itt biztonságban vagy, bár a melegtől vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 10-re.

254.

Két feketeszívű vadász táborába botlottál. A Feketeszívűek népe gonosz - átmenet az Orkok és a Sötét Elfek között. Eddig úgy tudtad, hogy ezek nagyon ritka teremtmények, kipusztultak az ősöd, Véresbaltájú Brendan által vezetett Nagy Háborúban. Most belebotlottál kettőbe, akik valószínűleg egy közeli faluból jöttek s éppolyan gonosznak látszanak, amilyennek a legendák alapján képzelted őket. Gyorsan magukhoz térnek a felbukkanásod okozta meglepetésből, recés élű handzsárt ragadnak, és óvatosan, két oldalról közelednek feléd.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Feketeszívű	6	10
Második Feketeszívű	7	10

Egyszerre kell megküzdened velük. Válaszd ki az egyiket, az ellen a szokásos módon harcolj, de a másiknak is dobj Támadóerőt! Ha az ő Támadóereje nagyobb, megsebzett, de ha kisebb vagy ugyanannyi, mint a tiéd, akkor csak kivédted a csapását. Sebet nem ejtettél rajta. Ha legyőzted mind a két Feketeszívűt, és ott maradsz a táborukban - lapozz a 269-re. Ha gyorsan eliszkolsz erről a környékről - lapozz a 367-re.

255.

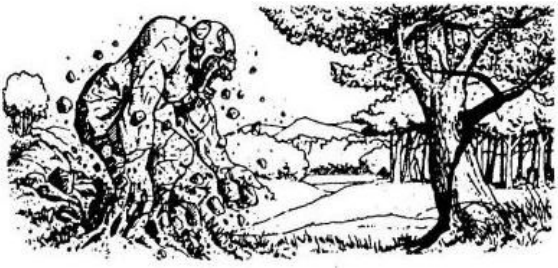
Csak néhány csepp sav fröccsen a szemedbe. Vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot erre a harcra.

Köpködő Vipera ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted és még mindig vársz a hangyaösvénynél - lapozz a 277-re. Ha folytatod az utat északnak - lapozz a 140-re.

256.

Bizonyára ez Morgana birodalmának bejárata. Hosszú folyosó nyúlik a félhomályba, a falakat lobogó fáklyák világítják meg. Összeszeded minden bátorságodat, és belépsz. A fáklyák nem sokat segítenek a dermesztő hideg elűzésében, és látsz ugyan, de nem tudsz megszabadulni a sötétség érzésétől, mert itt Morgana az úr, az ő szíve pedig hideg és sötét. A folyosó nemsokára három ajtó előtt ér véget. Az ajtók egymás mellett vannak a barlang északi falában. Melyiken nyitsz be? Ha a középső faajtón - lapozz a 32-re; ha a kőajtón - lapozz a 119-re; ha a vasajtón - lapozz a 290-re.



257.

Álmaid hirtelen megváltoznak, és sikoltva ébredsz. - Kevin! Ne! - Ébren azonban valami sokkal szörnyűbbet látsz, mint a legfélelmetesebb rémálmodban. A Kraken öt nyálkás csápja kígyózik feléd a tóból. A legközelebbit félreütöd egy parázsló ággal, így egy kis időt nyersz. Ha elfutsz - lapozz a 361-re. Ha kardot rántasz és szembenézel a Krakennel - lapozz a 322-re.

258.

Kezd összeállni a kép; rájössz, hogy a küldetésed csapda: eszedbe jut Morgana, aki úgy beszélt a tervéről, mintha valaki más is segített volna benne: no meg itt van Kevin aljas meggyilkolása. Már jó ideje ezen rágódsz. Ha gyanakszol valakire, kitalálhatod, hova kell lapoznod. Máskülönben lapozz a 347-re.

259.

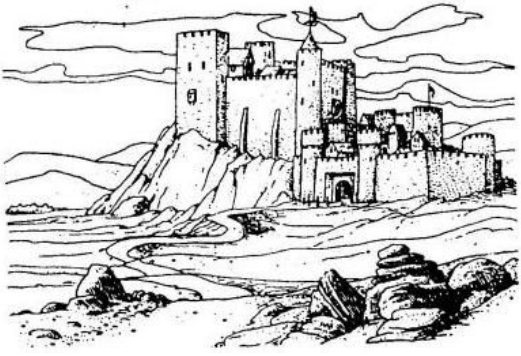
Az ösvény keskeny, de meg tudsz maradni rajta. Vesztettél viszont 2 ÉLETERŐ pontot az esés okozta zúzódások miatt. Leporolod magad, és elindulsz lefelé. Lapozz a 117-re.

260.

Elrugaszkodsz, és egy csomó nyálkás zuzmóra lépsz. Elcsúszol, hanyatt vágódsz, bevered a fejedet, és a lendületed a vízbe sodor, ahol a Vízikígyó végez veled. Kalandod itt véget ér.

261.

Mikor közelebbről megvizsgálod, két dolgot fedezel fel: a hínártrónus egy valódi trón, csak benőtték a hínárok, és a Csontváz a jobb kezében országalmát tart, a fején pedig koronát visel. Ha megpróbálod elvenni az országalmát - lapozz a 320-ra, ha a koronát - lapozz a 74-re. Ha kiúszol az északi partra - lapozz a 393-ra.



262.

Hever egyik udvari vadásza itt állított csapdát a múlt héten. A kutyák ösztönösen elkerülik (akár a Tigris), de te beleesel és a verem aljából kimeredő hegyes karók átszúrják a testedet. Kalandod itt véget ér.

263.

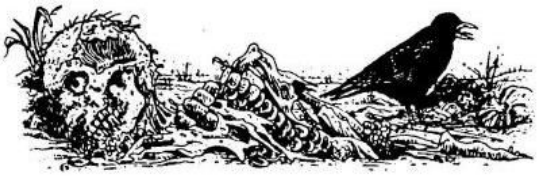
Mész a ködön át, amely lassan elnyel. Soha többé nem lát senki ezen a földön…

264.

A köd egyre sűrűbb és egyre fenyegetőbb. Különös fények villannak és tűnnek el. Csak vizet látsz magad előtt, de jobbra és balra apró halmok állnak ki a vízből. Ha jobbra mész - lapozz a 229-re; ha balra mész - lapozz a 381-re; ha egyenesen - lapozz a 215-re.

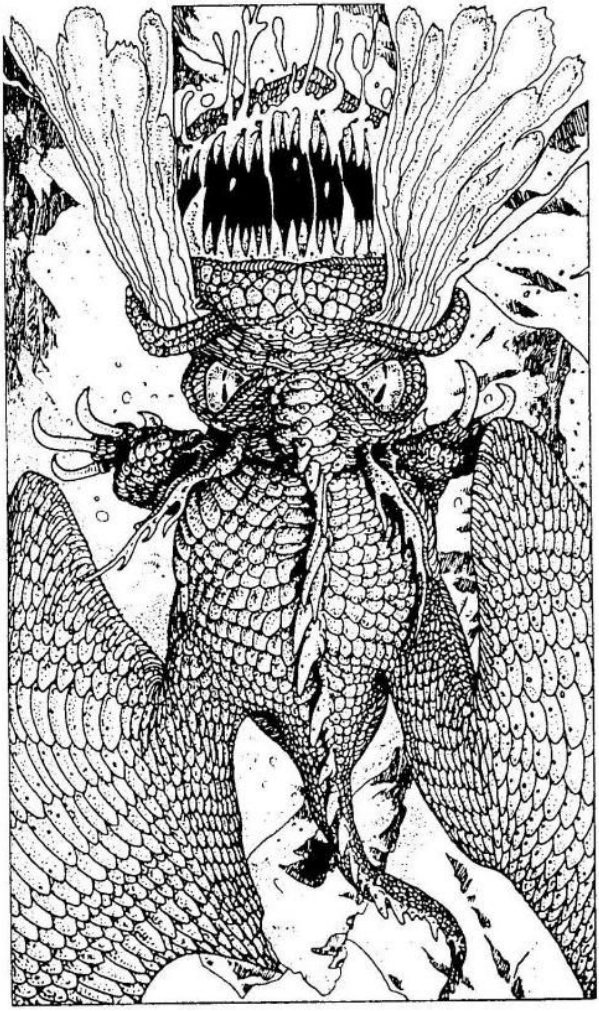
265.

Ez az egyetlen lehetséges megoldás. A tüzed felégeti a területet a sziklafalig, és ott már nem tud továbbterjedni a bozóttűz, így biztonságban vagy. Mivel nem rögtön cselekedtél, kevés idődd maradt. Dobj egy kockával. Ha 1-től 4-ig dobsz - lapozz a 17-re. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz - lapozz a 253-ra.



266.

Felajánlod, hogy arcod verejtékével fizetsz neki. A paraszt beleegyezik, és a disznóólhoz vezet, amely szerinte már évek óta nem volt kitakarítva. Ez lenne a feladatod. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a munkától és 1 SZERENCSE pontot a megaláztatástól. Mikor végzel, elindulsz a várkapu felé. Lapozz a 78-ra.



267.

Az ösvény, amelyen mész, kanyarogva vezet egészen egy másik ösvényig. Morgana csak egy utat hagy szabadon az erődje felé. Amint elindulsz, hogy megmászd a Krill Garnash lejtőit, olyan érzésed támad, hogy ezt az utat őrzik. Nem tévedsz. Egy Jégsárkány viharzik ki a barlangjából, és orrlikaiból jeget okádva feléd száll. Ha nálad van a Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye és használni is kívánod - lapozz a 46-ra. Ha nincs nálad - lapozz a 241-re.

268.

Három társad maradt életben, az Orkok pedig mindannyian elpusztultak. Visszaveszed a sisakodat, és elindultok visszafelé Fakóvölgybe. Közben meg-megpihentek az úton. Lapon a 321-re.

269.

Az éjszaka békésen telik el, hajnalban ébredsz. A tóról felszálló pára egyre sűrűbb ködöt képez, mely rátelepszik a környező dombokra. Varjak jönnek, hogy a halott vadászok szemét kivájják. A napfényben észreveszed a Feketeszívűek hátizsákjait, melyeket egy tövises rekettyebokor alá rejtettek. Találsz bennük egy erős kötelet és két medvebőrt.

A prémeket inkább itt hagyod, mert csak fölösleges súlyt jelentenének, de a kötelet magadhoz veszed. Aztán folytatod az utat, de a sűrű ködben hamarosan teljesen eltévedsz. Lapozz a 108-ra.

270.

A sámán megtalálja nálad a gyűrűt, és transzba esik. Mikor magához tér, meglepő pontossággal írja le a főnőknek a Spriggenekkel való találkozásodat. - Helyes - mondja a főnök, és eloldozza a kezedet. - A Spriggenek nem barátai az erdőnek. Lapozz a 154-re.

271.

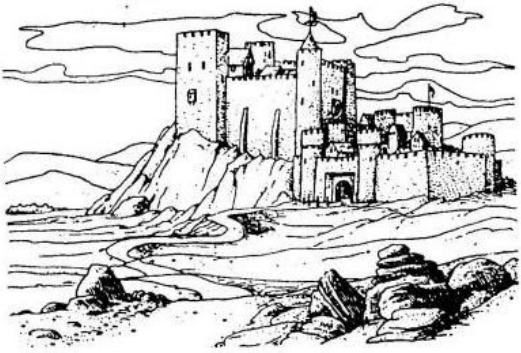
Az nyer, amelyik támogat a küldetésedben. Eloldoz és engedi, hogy folytasd az utadat. Lapozz a 173-ra.

272.

Óvatosan lépkedsz visszafelé a hídon, de az leszakad, és a rövidebb vége, amelyen te voltál, a sziklafal felé lendül. Lázasan keresel valami kapaszkodót. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 199-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 162-re. Ha a lábadon van is a Fürgeség Csizmája, itt nem sok hasznát veszed, mert a kezeddel kell megkapaszkodnod.

273.

Amint hátat fordítasz a Póknak, az hatalmas hálót borít rád, amely rád ragad és moccanni sem tudsz. Mérges csáprágói a húsodba marnak. Kalandod itt véget ér.



274.

Mikor félúton jársz, a vizek szellemei ellened fordulnak. Egyetlen szemvillanásnyi idő alatt történik minden: az előbb még álltál, aztán máris a víz alatt vagy egy csomó sáros, barna alak között. A hajuk hínárból van, az öklük pedig a meder köveiből. Dobj egy kockával, és vonj le magadtól ennyi ÉLETERŐ pontot. Teljesen nyilvánvaló, hogy ez a patak megölhetne, ha akarna, de inkább kivet magából a déli partra, ahonnan indultál. Úgy döntesz, hogy inkább bemész az erdőbe, távol mindentől, ami csak egy kicsit is emlékeztet a vízre. Az erdőben koromsötét van, de még nem hatoltak be a hajnal első fényei. Lapozz a 171-re.

275.

A társad hozzád fordul, hogy elhallgattasson, de már késő. A hangod egy lavinát indít el: a távoli dübörgés nemsokára felerősödik, és a hegyoldalban több tonna hó, szikla és fatörzs zúdul felétek. Mindketten megszállottként rohantok a szemközti emelkedőre, hogy minél magasabban legyetek. Ha meg van kötve a kezed - lapozz a 317-re. Ha nincs - lapozz a 246-ra.

276.

Néhány száz méter után egy friss omláshoz érsz. Bár igen tömörnek látszik, friss levegő szivárog át a réseken. Halkan ugyan, de madárcsicsergés hallatszik a túloldalról. Megpróbálhatod eltakarítani a köveket a kezeddel - lapozz a 118-ra, vagy egy csákánnyal, ha van nálad - lapozz a 292-re. Ha kétségbeesetten visszatérsz az elágazáshoz és továbbmész a másik irányba, hátha az is a külvilágra vezet - lapozz a 399-re.

277.

Addig várszz, míg a nap vöröslő korongja lenyugszik, de egy hangya sem hoz egy rozsdás szögnél értékesebbet. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz, hogy véget vetsz ennek a céltalan ácsorgásnak, és továbbindulsz északnak. Lapozz a 140-re.

278.

Lapozz a 134-re.

279.

Mikor beljebb lépsz a kunyhóba, a sarokból az árnyak közül egy alak lép elő, és feléd csoszog. Ebben a pillanatban a tető résén bevilágító fénysugárban megcsillan a sisakod. A csoszogás azonnal abbamarad, és egy remetét vagy koldust pillantasz meg, akit teljesen lenyűgöz a sisakod látványa. A következő pillanatban a lábad elé veti magát, mint valami nyomorult szolga az ura elé. - Megmondták - nyöszörgi félig rettegve, félig extázisban -, megmondták, hogy el fogsz jönni. - Ez egy kissé meglep. - Ki mondta? - kérdezed. - A hangok! A hangok! - Ez minden, amit ki tudsz szedni belőle. Ez a szegény ember nyilvánvalóan őrült. Ha odébbállsz, mielőtt még a "hangok" tulajdonosai itt találnak - lapozz a 231-re. Ha tovább faggatod a remetét - lapozz a 92-re.

280.

Nem ébredsz föl, amikor öt nyálkás csáp tekeredik köréd és a Kraken hatalmas szájába húz. Kalandod itt véget ér.

281.

A halállal végleg megtörik Kevin hősies ellenállása, és a belé költözött gonosz szellem átveszi a teste irányítását. Talpra ugrik, és áthatolhatatlan mágikus erőteret varázsol kettőtök köré, így Hever és a katonái nem lehetnek a segítségedre. A szellem gonosz mosollyal egy kilencfarkú, tüzes korbácsot pattogtatva indul el feléd. Nem tudod megölni ezt a démont, de ha legyőzöd, azzal visszakényszeríted az alvilágba, és Kevin békében nyugodhat.

Pokoltűz Szellem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, a mágikus erőtér eltűnik. Lapozz a 132- re.

282.

Kardot rántasz, és előrelépsz. A hótalpak, bár megkönnyítik a hosszú utazásokat, harc közben nagyon zavaróak. Egyszerre kell megküzdened velük, de ha az egyik ellen megnyersz egy Fordulót, az a következő Fordulóban képtelen lesz támadni, és te a másikkal a szokott módon harcolsz. Viszont ha egyszerre támadnak rád, választanod kell közülük, s az ellen a szokott módon harcolsz.

De a másiknak is dobj Támadóerőt. Ha az ő Támadóereje nagyobb, mint a tied, megsebzett, de ha a Támadóerőtök egyenlő, vagy a tied nagyobb, nem ejtettél rajta sebet, mindössze kivédted a csapását.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törzsi harcos	8	10
Második Törzsi harcos	7	12

Ha legyőzted őket, elvihetsz egy pár hótalpat, ha akarsz. Lapozz a 173-ra.

283.

A járat nem vezet túl mélyre, látszik rajta, hogy nem olyan régen itt még bányásztak. Az út véget ér, de találsz egy csákányt. A nyele ugyan elkorhadt, de a feje még ép, bár kissé rozsdás. Ha akarod, magadhoz veheted, mielőtt visszatérsz a főalagútba. Ott továbbmehetsz nyugatnak - lapozz a 364-re, vagy visszatérhetsz a főaknához, és onnan keletnek folytathatod utadat - lapozz a 388-ra.

284.

A nyugati ösvény keskeny, és mindenütt hó borítja. Ha nincs rajtad hótalp, meggondolhatod magad és visszamehetsz a másik ösvényre - lapozz a 142-re. Ha ezen az úton mész tovább - lapozz a 123-ra.

285.

Ha messzire elkerülöd a falut, és először keletnek mész - lapozz az 55-re, ha csak elmész a kertek alatt északkelet felé - lapozz a 214-re.

286.

Leugrasz, és a kardod markolatával célba veszed az Elf fejét. Az ájultan rogy a földre, de elkerülhetetlen, hogy a többi, éles hallású Elf észre ne vegye, mi történt. Hamarosan körülvesznek és elindulnak veled, valahová az erdőn át. Ha kitörsz, és megpróbálsz elmenekülni - lapozz a 130-ra. Ha megvárod, hová visznek - lapozz a 358-ra.

287.

A hangod messze elhallatszana a tiszta, hideg hegyi levegőben. Ha odakiáltasz a távoli alaknak - lapozz a 143-ra. Ha csöndben taposod tovább a havat - lapozz a 341-re.

288.

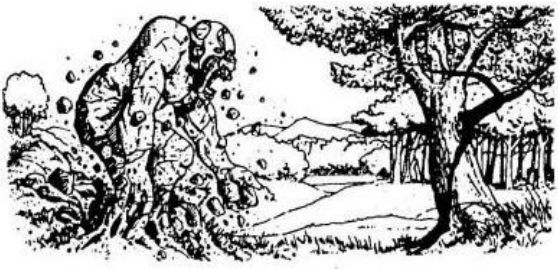
A hőség nemsokára elviselhetetlenné válik. Rádöbbensz, hogy ezen a tűzön nem hatolhatsz át, és most már késő bármi mást tenni. Kalandod itt véget ér.

289.

A létrán sokáig nyugodtan mész lefelé. Kisvártatva csöpögést hallasz lentről, és egyre erősödik a dohos, pállott szag. Ebből tudod, hogy közeledsz az akna aljához. A nagy nedvességtől viszont a létrafokok is síkossá válnak, aztán elfogynak. Lenézel, és meglátod az akna alját, de nem tudod megállapítani, milyen mélyen lehet. Az akna viszont elég széles, és ha most itt lemászol, valószínűleg nem tudsz újra kimászni. Ha visszamászol - lapozz a 175-re. Ha leugrasz - lapozz az 54-re.

290.

Amint megérinted az ajtót, hosszú, hegyes tüskék csapódnak ki belőle, és az ajtó feléd lendülve kivágódik. Dobj egy kockával! Ha 1-től 4-ig dobtál - lapozz a 65- re. Ha 5-öt vagy 6-ot dobtál - lapozz a 366-ra.



291.

Északkeletnek egyenes út vezet innen a Krill Garnash felé. Ha arra indulsz - lapozz az 55-re. Ha északnak folytatod utad - lapozz a 243-ra.

292.

Néhány kisebb követ félredobsz, de aztán egy nagyobb kerül eléd, mely teljesen beszorult. A csákányfejet aláékeled, és addig feszegeted a követ, míg sikerül kilazítani. Ettől viszont egy újabb omlás indul el. Kalandod itt véget ér.

293.

Meredek ösvény vezet le a vízesés tetejétől az alant elterülő tóig. A sziklák itt sokkal tagoltabbak, és abban reménykedsz, ha átjutsz a túlpartra, ott majd meg tudod mászni a falat. Ahogy átúszol a mély tavon, látod, hogy az északi fal tényleg megmászható, de azt is látod, hogy egy hatalmas Aligátor ereszkedik a vízbe, orra hasítja a vizet, amint feléd közeledik. Ha nálad van is a Pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye, itt nem veszed hasznát, túl körülményes lenne, és túl sokáig tartana most elővenni a hátizsákodból. Ha megállsz ott, ahol vagy és taposod a vizet, hogy olyan előnyös helyzetből fogadd az Aligátort, amilyenből csak lehet - lapozz a 43-ra. Ha a víz alá buksz, hogy esetleg a hasát támadhasd meg - lapozz a 380-ra.

294.

A sűrű aljnövényzet kissé elterel a pataktól. Nagyon nehezen haladsz, különösen az éjszakai megpróbáltatások után. Kisvártatva meg kell állnod pihenni. Lapozz a 398-ra.

295.

Magával Morganával állsz most szemben. Annyira biztos a győzelmében, hogy gúnyos vigyorral fogad. - A sötétség erőire! - kiáltja. - Tökéletes! Itt vagy, ahogy akartuk. - Aztán leugrik a trónusáról, és rád támad. Teste törékeny, de mágikus ereje jól ellensúlyozza a testi erő hiányát. Akárhányszor megsebzed, csak 1 ÉLETERŐ pont sebet ejtesz rajta (vagy 2-t, ha SZERENCSÉS vagy). A pillanatnyi Láthatatlanság Köpenye (ha nálad van) a legcsekélyebb mértékben sem véd meg egy ilyen hatalmas varázslótól.

Morgana ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, de Morgana megátkozott a Dárdanyél Síkságon - lapozz a 4-re. Máskülönben lapozz a 81-re.

296.

A dalnok elég ügyesen teljesíti a kérésedet, de kifelejti azt a részt, ahol Pyke a Sikító sziget Sárkánygyíkjával küzd meg, és a végén ölyvvé változtatja, nem sassá. Röviddel később aludni térsz. Lapozza 26-ra.

297.

A füled mellett nyilak süvítenek, ahogy cikázva menekülsz az Elfek elől. Nem nagyon érdekled őket, nem veszik a fáradságot, hogy üldözőbe

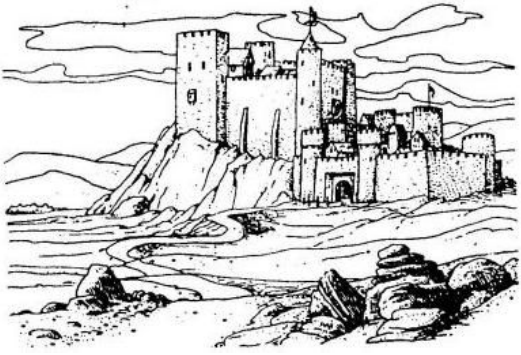
vegyenek. Mikor úgy érzed, hogy már tiszta a levegő, északnak indulsz Fakóvölgy felé. Lapozz a 11-re.

298.

Morgana védelmét részben maga a hegy biztosítja. Az az út, amelyen eddig a Krill Garnash felé jöttél, egy hosszú gleccserhez vezet, ez pedig elég meredek ahhoz, hagy a haladást, vagy inkább mászást igen veszélyessé tegye. Ha van nálad csákányfej - lapozz a 395-re. Máskülönben lapozz a 96-ra.

299.

A paraszt morog egy kicsit, de elfogadja a pénzt, és átenged a földjén. A várkapu felé indulsz. Lapozz a 78-ra.

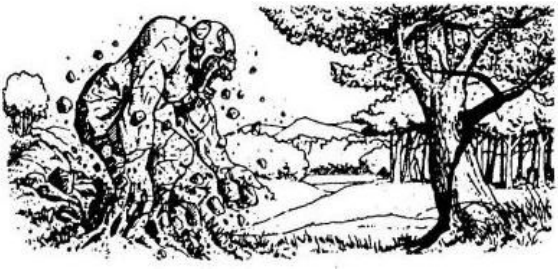


300.

A harcos meghal. Ha északnak folytatod az utadat - lapozz a 125-re. Ha északkeletnek fordulsz - lapozz a 374-re.

301.

Miután alaposabban megvizsgálod az agyart, tizenegy apró, egymásba fonódó, faragott sárkányt fedezel fel rajta. Az agyar tetejét is lehet csavarni. A belsejében nyolc egyforma apró almamaghoz hasonló magot találsz. Nagy gonddal őrizték, ezért ügy döntesz, te is megőrzöd. Lapozz vissza a 112-re, és válassz újra.



302.

Dobj két kockával! Ha az összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 116-ra. Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 75-re.

303.

Az éjszaka leszállt, és a kövér hold az égre emelkedett. Mikor egy alacsonyabb domb tetejére érsz, nem messze, lent a völgyben tábortüzet pillantasz meg. Két emberszerű alakot látsz a tűz körül, de innen nem tudod megállapítani, melyik fajhoz tartoznak. Ha odamész a tűzhöz, hogy közelebbről megnézd őket - lapozz a 89-re. Ha elkerülöd ezt a területet és folytatod az utat - lapozz a 186-ra.

304.

Kitartásod elnyeri jutalmát. A magas fű közt egy tisztásra lelsz, ahol hatalmas hangyavár áll. Oldalán akkora lyukak tátonganak, mint az öklöd, és a sok hangya csak úgy özönlik ki és be. Kardoddal széttúrod a bolyt, de így a hangyáknak esélyt adsz arra, hogy rád másszanak és megcsípjenek. 10 aranyat érő kincset tudsz összeszedni, de minden második arany után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Szedj össze annyi aranyat, amennyit akarsz, aztán indulj északnak. Lapozz a 140-re.

305.

Kevés ember van az utcán. Egy öregasszony, aki kosarat fon a háza előtt, gyanakodva nézeget, a kovács pedig - hatalmas ember, jó néhány liternyi Troll-vér csörgedezhet az ereiben - abbahagyja a munkáját, amíg a közelben vagy. Ha bemész a fogadóba - lapozz a 99-re. Ha olyan súlyosak a sebeid, hogy megkérdezed a kovácstól, merre lakik a legközelebbi javasasszony - lapozz a 152-re.

306.

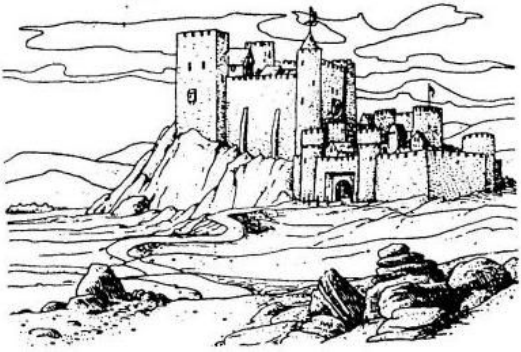
Az oldalfolyosó nem túl hosszú, és egy T elágazásban végződik. Tudod, hogy ha balra fordulnál, csak távolodnál a célodtól, ezért jobbra fordulsz. Lapozz a 170-re.

307.

A Kraken félelmetes feje és rémes, csattogó állkapcsa is kibukik a vízből az öt csáp mögött. Ha közelebb mész hozzá, bár tudod, milyen veszélyesek a csápjai, de abban reménykedsz, hogy egyetlen csapással végezhetsz a szörnnyel - lapozz a 157-re. Ha inkább nekitámadsz a csápjainak - lapozz a 330-ra.

308.

Válaszd ki ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD és SZERENCSÉD közül azt, amelyiket vissza akarod állítatni a Kezdeti értékére. Ezt követően elkísér a Dárdanyél Síkság széléig, és megmutatja, merre indulj a hegyek felé. Lapozz a 374-re.



309.

Kisvártatva a fal hirtelen véget ér. Elveszted az egyensúlyodat, és beesel egy sziklába vájt szobába. Tétova csoszogást hallasz, aztán valaki lámpát gyújt. Ez talán valaha az őrség szobája lehetett, és akármilyen lények használták is, most egy Doragar család lakja! A Doragar rendkívül erős faj: átmenet a Trollok és az Orkok között. A Doragarokat gyakran használták kemény fizikai munkára, például bányásznak. Könnyen lehet, hogy ez a család a bánya rabszolgáinak leszármazottja. Arra azonban nincs idődd, hogy az őseikről kérdezd őket. A Doragar férfi egy baltával rád támad, míg a felesége felkapja két kicsinyét, és sikoltozva rohan el velük a folyosón, nyugati irányba.

Doragar ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, átkutatod a szobát. A Doragarok arról híresek, hogy mindenféle csecsebecsét felhalmoznak. Lapozz a 172-re.

310.

A sisakod leesik, és legurul a lejtőn. Sikerül visszszaszerezni, de a lendületed továbbragad. Lapozz a 89-re.

311.

Hamar rájössz, hogy miért horpadt a sisak. Amint fölveszed, ólomsúlyként húzzak a fejed. Előrezuhansz a földre, és megütöd magad. A sisakot sikerül lefeszegetned, de vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az enyhe agyrázkódástól. Továbbmész keletnek. Lapozz a 180-ra.

312.

Két falusi jön oda melléd. Látszik rajtuk az ital hatása (a helyi naspolyasör igen erős). Közrefognak, úgy sétálnak és beszélgetnek, mintha te ott se lennél. - Ni, egy idegen - mondja az egyik. - Aha! Ki nem állhatom az idegeneket - feleli a másik. - Én se. - Akkor csináljuk ki. - Nem akarod Hevert megbántani, hogy fegyverrel támadsz az alattvalóira, de meg kell védened magad a két gyilkos ellen. Félreteszed a fegyveredet, felgyűröd az inged ujját és az ökölvívás nemes sportjának hódolsz. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, megütöttek, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot. Ha 3-at vagy 4-et dobsz, elkerülted az ütéseiket, de ők is kivédték a tiédet. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, bevittél egy ütést. Ha háromszor megütötted őket (azaz háromszor dobtál 5-öt vagy 6-ot), elfutnak, és te továbbmehetsz a várkapu felé. Lapozz a 78-ra.

313.

Összeszeded magad, és körülnézel. Moha és zuzmó borítja a padlót meg a falakat, és a nedvesség tócsákban gyűlik össze a földön. Az alagút kétfelé ágazik. Ha nyugatnak indulsz - lapozz a 237-re. Ha keletnek mész - lapozz a 213-ra.

314.

Az egyik fogolyként Morgana elé akar vinni, a másik pedig szabadon akar engedni. Vitájuk egyre hevesebb lesz, míg végül szó szót követ, és összeveregekednek. Élethalálharcot vívnak. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 271-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz az 50-re.

315.

Semmi érdekeset nem találsz, csak a legnagyobb ház udvarán látsz egy földbe szúrt fekete nyelű lándzsát. A végén lobogó fekete zászlóba vérvörös M betűt hímeztek. Ez nyilván valamiféle kihívás Morganától. Ha megragadod a lándzsát, hogy kihúzd - lapozz a 11-re. Ha otthagyod és folytatod az utat a falun át - lapozz az 56-ra. Ha északkelet felé mész el a faluból - lapozz a 323-ra.

316.

Van elég száraz fa a környéken. Kova és acél segítségével tüzet gyújtasz, és nemsokára vidáman lobog a tábortüzed. Elrágcsálsz néhány mogyorót, és vizet iszol rá a kulacsodból. Ha megtöltöd a kulacsodat a tó vizével - lapozz a 67-re. Ha rögtön aludni térsz - lapozz a 226-ra.

317.

Nem jutsz elég magasra. A Dögevő Hófarkasok lakmároznak majd a hulládból az éjjel.

318.

Ezzel az előnnyel egyenként küzdhetsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törzsi harcos	8	10
Második Törzsi harcos	7	12

Ha legyőzted őket, elvihetsz egy pár hótalpat, ha akarsz. A köpeny varázsereje egy idő után elmúlik. (Húzd ki a Kalandlapodról!) Lapozz a 173-ra.

319.

- Az valóban tragikus lenne - folytatja a főnök -, ha Morgana rászabadítaná a Gólemjeit a vidékre. Ezért a segítségedre leszünk, ha tudunk. De először bizonyíték kell, hogy nem vagy az erdő ellensége! - A sámán átkutatja a hátizsákodat. Ha talál benne egy gránátgyűrűt, - lapozz a 270-re. Ha nem, - lapozz a 45-re..

320.

Ha még megvan a sisakod - lapozz a 161-re. Ha elvesztetted - lapozz a 74-re.

321.

Mikor visszaérsz Fakóvölgybe, és megjelensz Hever előtt a sisakoddal, belátja, hogy az vagy, akinek mondtad magad - Arion uralkodója. A gondolataid már a kürt körül járnak, és azt fontolgatod, vajon hogyan kérd el tőle, de most sokkal égetőbb kérdéseket vitattok meg. Honnan tudták a tolvajok, hegy itt vagy? Hogyan kaptak üzenetet és kitől? Végül is Hever azt javasolja , hallgasd meg a dalnokát, hátha az majd feledteti veled a gondjaidat. Ha elfogadod az ajánlatát - lapozz a 184-re. Ha aludni térsz - lapozz a 26-ra.

322.

A Kraken tátott szájú, kísérteties feje kiemelkedik a vízből a csápok mögött, de látszik, hogy fél a tűztől és tisztes távolban marad. A csápjaival kell megküzdened. Ha pusztán a karoddal harcolsz - lapozz a 379-re. Ha megpróbálsz felkapni a tűzből egy égő ágat, hogy azt forgasd a bal kezedben, míg jobboddal a karddal hadonászol - lapozz a 207-re.

323.

Jó darabig nem ütközöl akadályba, a patakok elég sekélyek ahhoz, hogy átgázolj rajtuk, vagy elég keskenyek, hogy átugord őket. A tájat hanga és áfonyabokrok borítják, ez néha megnehezíti a haladást. (Viszont az áfonya nagyon finom.) Miután elhagytad a füves síkságot, rá két napra, délután különös látványban lesz részed. Egy tarkabarkára festett, bivaly húzta ekhós szekér közeleg keletről. A bakon robusztus termetű öreg ül, a gyeplő lazán lóg a kezében, úgy tűnik, nem nagyon érdekli, merre megy a szekere. A szekér oldalára erősített edények és lábosok hangosan csörömpölnek. A ponyván felirat: "Canches - Alkimista és Kereskedő". Odaszólsz neki. Canches azonnal megállítja a bivalyt, amely rögtön egy nagy fűcsomót kezd el rágcsálni. Canches felajánlja neked néhány portékáját. Ha van pénzed és meg akarod nézni, mit tud adni, jegyezd meg ennek a fejezetnek a számát, és lapozz a 80-ra. Ha nincs pénzed, elbeszélgethetsz vele egy kicsit, aztán továbbmehetsz északkeletnek - lapozz a 375-re, vagy megtámadhatod, hogy utána kirabold - lapozz a 185-re.

324.

Ez a próbálkozás sikertelenségre van kárhoztatva. Ahogy kimozdítod a rönköt biztonságos helyzetéből, abban a pillanatban veled együtt elsodorja az

ár. A rönk sértetlen marad, de te belehalsz a zuhanásba. Kalandod itt végez ér.

325.

A szag egyre szörnyűbb, és hirtelen elhasalsz az évek alatt fölhalmozott denevérürülékben. Mielőtt felkelhetnél, a denevérek sipítva körülvesznek, majd apró fogaikkal és karmaikkal összevissza karistolnak. Ki kell szabadulnod közülük. Vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot erre a harcra a körülötted cikázó denevérek miatt, aztán úgy küzdj meg velük, mintha egyetlen ellenféllel harcolnál.

Denevérek	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted őket, visszatérsz a főalagútba és folytatod az utat keletnek. De mikor elestél, elvesztettél egy tárgyat és egy adag Élelmet. Válaszd ki az elveszett tárgyat, és húzd ki a Kalandlapodról! Lapon a 370-re.

326.

Mit adsz neki?

3 aranyat?	Lapozz a 223-ra.
Egy ékköves nyakpántot?	Lapozz a 110-re.
Egy gránátgyűrűt?	Lapozz a 44-re.
Cholumbarát?	Lapozz a 196-ra.

327.

Nincs menekvés a Vérsólyom éles szeme elől.

Óriás Vérsólyom ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

A Vérsólyom nem gonosz, így Hever Kürtjének semmi hatása sincs rá. Ha legyőzted - lapozz a 201-re.

328.

Míg arra fecséreled az idődet, hogy a repedést vizsgálgatod, kitűnő célpontot nyújtasz egy Feketeszívű vadásznak, aki történetesen éppen lenéz az aknába. Pusztán gonoszságból hátba lő fekete tollú nyílvesszőjével. Mostantól egy nagyobbacska csontváz is lesz a többi között.

329.

- Ó, jaj! - mondja Vashti nyugodtan. - Ez azt jelenti, hogy te is itt ragadtál velem. Sose bánd! Talán majd erre vetődik egy újabb utazó az elkövetkező századok során. Addig is kalandod itt véget ér.

330.

A csápok kettesével sújtanak le rád. Az első csáp ellen minden alkalommal a szokásos módon határozd meg a Támadóerődet, és dobókockával határozd meg a másik csáp Támadóerejét is. Ha a másik csáp Támadóereje nagyobb a tiednél, megsebzett. Ha kisebb vagy ugyanannyi, akkor sem sebezted meg, csupán kivédted a támadást. Ha levágtad az első csápot, a másodikkal harcolsz a szokott módon, majd a harmadik támad rád szabadon, és így tovább, amíg mindet le nem győzöd... ha egyáltalán eljutsz odáig.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első csáp	6	6
Második csáp	6	6
Harmadik csáp	6	6
Negyedik csáp	6	6
Ötödik csáp	6	6

Bármikor elmenekülhetsz - lapozz a 183-ra, de a csápok további 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad, amíg összekapkodod a felszerelésedet és menekülsz. Ha maradsz és győzöl - lapozz a 85-re.

331.

Amikor fölveszed a szütyőt és meglazítod a zsinórt, egy kis Tűzáspis szabadul el, amely odabent fészkelt. A kezedbe mar. A mérge öt másodperc alatt megbénít, és tíz másodperc alatt megöl.

332.

Kisvártatva mintha már látnád a tűz szélét, de túl messze van ahhoz, hogy elérd, mielőtt még az érne el téged. Újra át kell gondolnod, mitévő légy. Nincs értelme ellenkező irányban elindulni, és megkeresni a tűz másik szélét. Ha északnak futsz a tűz elől - lapozz a 47-re. Ha délnek, a tűz felé - lapozz a 221-re.

333.

Úgy döntesz, elteszed a Tigris fogait ennek a hatalmas küzdelemnek az emlékére. Aztán visszatérsz az erdő szélére Heverhez és a falusi elöljárókhoz. A kék ég, a szélben lobogó zászlók és a csicsergő pacsirták még jobb kedvre derítenek. Hever elégedett a győzelmeddel. - Érdemesnek bizonyultál arra, hogy viseld Hever Kürtjét - mondja. - Térjünk vissza a váramba és ünnepeljünk. - Kapsz 2 SZERENCSE pontot. Az ünnepség még másnap hajnalban is tart. Folyik a méz- és naspolyabor. Nehéz estéd volt, mert az összes előkelőség meg akarta hallgatni a történetedet, és meg akarta köszönni hőstettedet. Kapsz 3 ÉLETERŐ pontot. Miközben összekészülsz az induláshoz, Hever átnyújtja a kürtöt. Éppolyan, akár egy közönséges kosszarv, de Yachartól, a Szarvas Démontól származik, innen mágikus hatalma minden démoni és haladó gonosz fölött. A nyakadba

akasztod, hogy a kardodhoz hasonlóan ez is mindig kéznél legyen. Ha belefújsz a kürtbe, levonhatsz 1-et ellenfeled ÜGYESSÉGÉBŐL, hacsak a könyv másként nem utasít. Lapozz a 384-re.

334.

Hat Erdei Elf lép oda hozzád kíváncsi és óvatos arckifejezéssel, udvariasan, de határozottan elvezetnek. Ha kitörsz és elmenekülsz - lapozz a 130-ra. Ha hagyod, hogy vigyenek, ahová akarnak - lapozz a 28-ra.

335.

Csontvázkezek nyúlnak ki a falból, néhányról még nem foszlott le teljesen a hús. A kürt után nyúlnak, amit még mindig a nyakadban hordasz. Megpróbálják elkapni a lábadat, hogy eless. A kardoddal kell utat törnöd ezen a rémséges folyosón.

Kezek	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted őket - lapozz a 72-re.

336.

Jó darabig nem ütközöl akadályba, a patakok elég sekélyek ahhoz, hogy átgázolj rajtuk, vagy elég keskenyek, hogy átugord őket. A tájat hanga és áfonyabokrok borítják, és ez néha megnehezíti a haladást. (Viszont az áfonya nagyon finom.) Két napra rá, hogy elhagytad a füves síkságot, délután különös látványban lesz részed. Egy tarkabarkára festett, bivaly húzta ekhós szekér közeleg keletről. A bakon robusztus termetű öreg ül, a gyeplő lazán lóg a kezében, úgy tűnik, nem nagyon érdekli, merre megy a szekere. A szekér oldalára erősített

edények és lábosok hangosan csörömpölnek. A ponyván felirat: "Canches - Alkimista és Kereskedő." Odaszólsz neki. Canches azonnal megállítja a bivalyt, amely azonnal legelni kezdi a füvet. Canches felajánlja neked néhány portékáját. Ha van pénzed és meg akarod nézni, mit tud adni, jegyezd meg ennek a fejezetnek a számát, és lapozz a 80-ra. Ha nincs pénzed, elbeszélgethetsz vele egy kicsit, aztán továbbmehetsz északnak - lapozz a 13-ra, vagy megtámadhatod, hogy utána kirabold - lapozz a 185-re.

337.

A táborozók, akárkik legyenek is, nem hallanak meg, és te folytatod utad az éjszakában. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mert nem aludtál. Hajnalban sűrű pára száll fel a tóról, és már nem tudod, merre jársz. Lapozz a 108-ra.

338.

A harcosnő szeme megrebben és kinyílik. Üres tekintettel néz rád. Amint egy kőnek támasztod a hátát, valami Jujáról motyog. Már közel van a halálhoz, de még kérdezhetsz tőle valamit. Ha a Jujáról kérdezed - lapozz a 353-ra. Ha azt kérdezed meg, hogy tudja-e, miképp juthatsz el Morganához - lapozz a 238-ra.

339.

Sikerül fogódzókat találnod a jégfalban, és így nem zuhansz akkorát. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, hogy inkább a Sárkány barlangját vizsgálod át, és nem kockáztatod meg újra a gleccsert. Lapozz a 204-re.

340.

A meredély szélén visszahőkölsz, de a part leszakad alattad, és belecsúszol a tóba. A víz marja a testedet - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és tönkremegy az összes Élelmed (a sóska is, ha volt nálad). Átkozódva kimászol a szárazra, és elindulsz az ellenkező irányba. Nemsokára újból eléred az ösvényt, ha balra fordulsz - lapozz a 263-ra, ha jobbra fordulsz - lapozz a 156-ra.

341.

Az alak hamarosan eltűnik a távolban, és két napig egyetlen élő teremtménnyel, sem emberrel, sem állattal nem találkozol. Éjszakánként ugyan a farkasüvöltést néha túl közelről hallod, s az kissé nyugtalanít. A Krill Garnash közeli csúcsai már-már hatalmas szörnyekként tornyosulnak föléd. Két úton mehetsz tovább. Az egyik nyugat felé indul - lapozz a 284-re, a másik pedig keletnek - lapozz a 142-re.

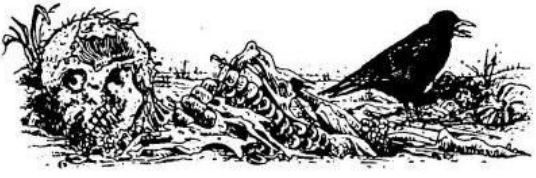
342.

Kisvártatva maga Hever lép be a szobába. Körülötte katonák, készen arra, hogy a legapróbb gyanús mozdulatra megtámadjanak. Hever hatalmas termetű, fekete szakállas, heves vérmérsékletű ember. Elmondod neki, mi történt, és közlöd, hogy te, mint Arion uralkodója nem ilyen bánásmódhoz szoktál. Hever megkér, hogy mondd el, milyen volt

az ellopott sisak. Eleget teszel kérésének. Megkönnyebbült sóhajjal lép hozzád és átölel. - Isten hozott, testvér! - dörgi öblös hangján -, Ifor Tynin egy sassal üzente meg a jöttödet. Hát, hogyan segíthetnék neked? - Megmutatod neki a kötelet. Hever gyorsan összeszed egy keresőcsapatot (veled együtt hat fő), és a tolvajok nyomába eredtek. Lapozz a 166-ra.

343.

Nappal folytatod az utat Fakóvölgy felé. Ha két adag Élelmed maradt - vagy ennél is kevesebb -, lapozz a 376-ra. Máskülönben lapozz a 200-ra.



344.

Ezek közül bármelyik megvéd az északi hegyek csontig hatoló hidegétől. Ahogy a hegyek felé, majd a hegyek között haladsz, a hó egyre mélyebb lesz, és a jeges szelek kísértetiesen süvöltenek. Lapozz a 128-ra.

345.

A lápos talaj nemsokára mocsárrá válik, és csak itt-ott akad egy-egy földhalom, amely szilárdan megtart. Semmi érdekeset nem látsz. Ha visszafordulsz és a Krill Garnash felé indulsz északkeletnek - lapozz a 374-re. Ha halomról halomra ugrálva balra folytatod az utat és egyre mélyebbre hatolsz a mocsárba - lapozz a 187-re. Ha jobbra indulsz - lapozz a 229-re, ha egyenesen mész tovább - lapozz a 165-re.

346.

Lihegve rogysz le a nehéz harc után. Legnagyobb csodálkozásodra hirtelen egy kísértetsereget pillantasz meg, amely a tavon át feléd közeleg. Talán negyvenen lehetnek, és letűnt korok páncéljait viselik. A sereg zömén már csak ruháik foszlányai lógnak. Azonnal talpra ugrasz. Bár testük áttetsző, ahhoz azért elég szilárd anyagból vannak, hogy komoly sebeket ejtsenek rajtad. Míg azon töprengsz, mit is kéne tenni, egyikük a partra lép. Életében hosszú hajú, komor, de nemes vonású férfi lehetett. - Ne félj! - suttogja kísérteties hangon. - Nagy szolgálatot tettél nekünk. A Kraken halálával mi, egykori áldozatai most végre megszabadulunk a kísértés gyötrelmétől. Tudjuk, mivel tartozunk neked. Mielőtt végső nyugalomra térnénk az alvilágba, egyszer segítünk küldetésedben. Azt tanácsolom neked, hogy csak a legvégső esetben hívj bennünket. Ha a nevemet kiáltod, azonnal ott termünk. Csak annyit kell mondanod: Galrin. - Ezzel a kísértethad eltűnik. Ha a könyv olyan lehetőséget ad, hogy segítségül hívhatod Galrint - lapozz a 100-ra. Most kapsz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a 385-re.

347.

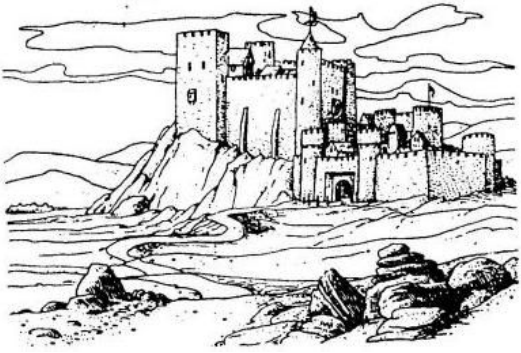
Abban a pillanatban, ahogy Morgana holtan esik össze, egy ismeretlen támadó hátulról ledöf. A csodálkozást az arcodra ragasztja a halál. Kalandod itt véget ér.

348.

Mancsa erőteljes csapásával a Tigris úgy töri szét a lándzsádat, mintha az egy szalmaszál volna. A kardoddal kell megküzdened vele. Lapozz vissza a 371-re és folytasd a harcot, de ahányszor csak a Tigris eltalál, 4 ÉLETERŐ pontot sebez a szokásos 2 helyett.

349.

Épphogy csak sikerül átugranod a medencét, de balszerencsédre egy nagy, síkos zuzmón érsz földet, megcsúszol, hanyatt vágódsz, és belezuhansz a vízbe. A Vízikígyó rögtön a nyakad köré tekeredik, és addig tart a víz alatt, míg meg nem fulladsz.



350.

Ha egyenesen északnak indulsz, pontosan a Krill Garnash felé - lapozz a 236-ra; ha inkább észak-nyugatnak mész - lapozz az 55-re.

351.

Észrevétlenül kiosonsz a főnök kunyhójából, hiszen az a falutól távol áll, és folytatod utadat Fakó-völgy felé. Lapozz a 115-re.

352.

Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a 373-ra. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 163-ra.

353.

- Én is őt kerestem - mondja a nő, de látszik, hogy a beszédtől egyre gyengül. - Közel van. Nem tudom, merre lakik, csak egy mondókát tudok róla: "El ne tévedjen, aki kutat, mindig járd a középutat." Ezek az utolsó szavai. Eltemeted, és folytatod utadat északnak - lapozz a 125-re, vagy északkeletnek - lapozz a 374-re.

354.

Még képes vagy hideg fejjel mérlegelni. Kiveszel egy fáklyát a falikarból, és előrevilágítasz. Helyesen cselekedtél, mert látod, hogy a padlót és a falakat mindenfelé hegyes kövek borítják. A különféle elhullott állatok csontváza arra utal, hogy a kövek mérgezettek lehetnek. Erre nem jutsz tovább. Ha megpróbálkozol a kőajtóval - lapozz a 119-re, vagy a faajtóval - lapozz a 32- re.

355.

Később bal kéz felől egy mellékfolyosó nyílik. Ha arra mész tovább - lapozz a 283-ra. Ha a főalagúton folytatod az utat - lapozz a 364-re.

356.

Azon töprengsz, vajon miért hagytak a tolvajok ennyire feltűnő nyomokat. A kötél, a széles csapás - mintha csak azt akarnák, hogy utolérd őket. Ha van nálad íj és nyilak - lapozz a 220-ra; máskülönben lapozz a 252-re.

357.

Ahogy haladsz észak felé, a távolban feltűnik a Gonosz Mocsarat borító párafelhő. A síkságot keresztbe-kasul átszelő patakok és erek közül az egyik alig csordogál, de a medrében az iszap még nedves. Ha ennek a pataknak a partján indulsz el, hogy megtudd, mi gátolja a víz folyását - lapozz a 25-re. Ha folytatod az utat északnak - lapozz a 125-re.

358.

Az Elfek hátrakötik a kezedet, és rajtad tartják a szemüket, míg a falujuk felé kísérnek. Lapozz a 28-ra.

359.

A sziklától körülbelül fél kilométerre megállsz gondolkodni. Dobj két kockával! Ha az összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozza 134-re. Ha kisebb vagy ugyanannyi - lapozz a 365-re.

360.

Kiáltozásod semmi hatással nincs a távoli alakra, de annál inkább a hóra. A zaj egy lavinát indít el, és nemsokára többtonnányi hó, kő és fa zúdul rád.

361.

A nagy sietségben kihullik néhány adag Élelem a hátizsákodból. Dobj egy kockával! Ennyi adag veszett el. A hold lassan lenyugszik, és te a koromsötét erdőben botorkálsz, csak találgatva, merre kell menned, mígnem pirkadni kezd, és a tóról felszálló pára is jelzi a hajnal közeledtét. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mert nem aludtál. Ha leheveredsz egy fa tövébe pihenni - lapozz a 398-ra. Ha folytatod az utat - lapozz a 171-re.

362.

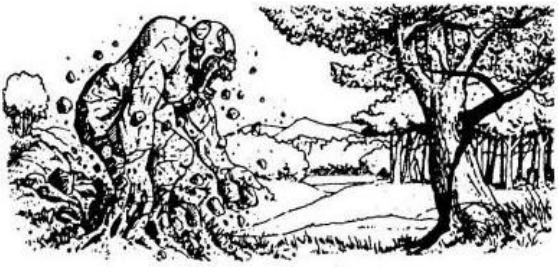
Amint a köd oszlani kezd, épületeket pillantasz meg az alant elterülő sekély völgyben. Sietve beugrasz egy nagyobb kő mögé. Amikor ki mersz kémlelni a fedezékedből, látod, hogy egy elhagyatott bánya omladozó maradványai közé kerültél. Az épületek láthatóan lakatlanok. Azok legalábbis nem laknak bennük, akik építették őket. Ha közelebbről megvizsgálod őket - lapozz a 181-re. Ha elkerülöd ezt a környéket - lapozz a 343-ra.

363.

Beleesel a Chion csapdájába, és képtelen vagy kimászni az omladozó hófalakon. A Chion gyorsan elnyel. Kalandod itt véget ér.

364.

Pontosan az egyik kürtő alatt egy halom állatcsontot találsz - valószínűleg azoknak az állatoknak a csontjait, melyek bezuhantak a bányába. A csontok alatt egy keskeny repedést látsz, három centiméternél nem lehet szélesebb. Ha megvizsgálod - lapozz a 328-ra. Ha inkább továbbmész - lapozz az 57-re.



365.

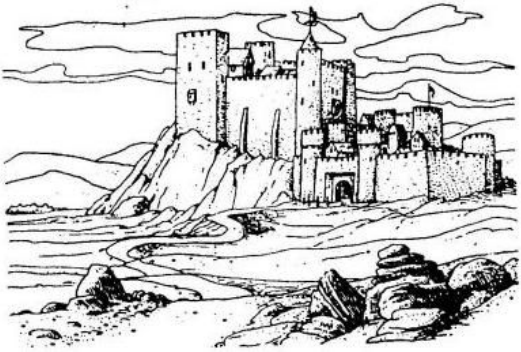
Rájössz, hogy fel kell perzselned a közted és a tűz között lévő területet, s így a tűz majd nem tud továbbterjedni, de sajnos nagyon kevés az idődd. Tüzet kell gyújtanod, föl kell égetned egy sávot a bozóttűz előtt. Ha önmagadtól délre, közted és a bozóttűz közt gyújtod meg az ellentüzedet - lapozz a 102-re. Ha tőled északra gyújtod meg a tüzet - lapozz a 265-re.

366.

Épp időben ugrasz hátra, hogy elkerüld az ajtót. Ha elindulsz befelé a sötét folyosón - lapozz a 131-re. Ha a kőajtón nyitsz be - lapozz a 119-re. Ha a faajtón nyitsz be - lapozz a 32-re.

367.

Az aljnövényzetből feltörő hirtelen zaj megijeszt, és te hanyatt-homlok menekülsz, mintha csak egy egész csapat Feketeszívű harcos üldözne. Lapozz a 183-ra.



368.

A folyóba veted magad. Az ár azonnal messze sodor a parttól. A folyót szegélyező meredek sziklák egyre közelebb kerülnek hozzád, a víz pedig egyre vadabbul kavarog. Egyik oldalon sem látsz lehetőséget arra, hogy partra vergődj. Erősen megkapaszkodsz a rönködben, miközben a sodrás kilométerről kilométerre visz magával. Aztán a

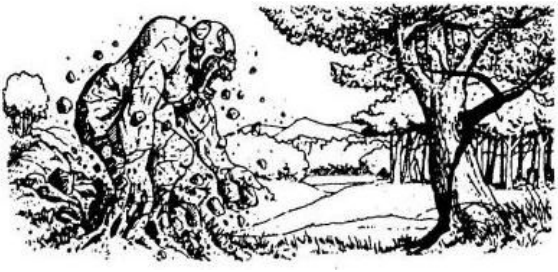
folyó újból kiszélesedik. Vize lassúbb és nyugodtabb lesz, de a sziklák kétoldalt még mindig ugyanolyan meredekek. Leszáll az éj, aztán új nap virrad. Lapozz a 38-ra.

369.

A folyosó nem túl hosszú, és egy T elágazásban ér véget. Tudod, hogy ha jobbra fordulnál, csak távolodnál a célodtól, ezért balra mész. Lapozz a 16-ra.

370.

Kisvártatva egy olyan helyre érkezel, ahol a földet kimosta a víz és egy kis medencét formált. Körülbelül egy méter mély lehet, és három méter széles. Ha megpróbálod átugrani - lapozz a 239-re. Ha átgázolsz rajta - lapozz a 151-re.



371.

A hatalmas Kardfogú Tigris nyáladzó pofával ugrik elő a bokrokból, és egyenesen a kutyák közé veti magát. A lándzsáddal kell megküzdened vele. Először dobj egy kockával! Ennyi ÉLETERŐ pontot

sebeznek rajta a kutyáid, mielőtt te magad szállnál harcba vele. Ha 5 vagy 6 ÉLETERŐ pontot sebeztek rajta, levonhatsz a Tigristől 1 ÜGYESSÉG pontot is.

Kardfogú Tigris ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 12

Ha nem győzted le négy Forduló után, lapozz a 348-ra. Ha legyőzted - lapozz a 333-ra. Ha az ÉLETERŐD pontszáma már nagyon alacsony és úgy gondolod, hogy Hever Kürtje nem ér ennyit, elmenekülhetsz - lapozz a 177-re.

372.

Szikláról sziklára ugrálva szerencsésen eléred a déli partot. Lapozz a 293-ra.

373.

Rendületlenül mész előre, és észre sem veszed, hogy átkeltél egy tátongó szakadék fölött átívelő keskeny kőhídon. Jóval később az alagút összeszűkül, és úgy döntesz, az egyik fal mellé simulva mész tovább, hogy ne ütközz mindig bele a másikba. Ha a jobb oldali fal mellett haladsz - lapozz a 61-re, ha a baloldali fal mellett - lapozz a 309-re.

374.

Az északi hegyláncig könnyű az utad. Élelmet is találsz, például vadat, így csak 1 adagot használsz fel a sajátodból. Egyik éjjel egy sarjerdő mellett táborozol. Reggelre kelve el kell döntened, hogy átmész-e az erdőn - lapozz a 113-ra, vagy megkerülöd azt - lapozz a 126-ra.

375.

A következő éjjel tábortüzed fénye néhány váratlan látogatót vonz oda. Két Mordida őrjáratot tart a területén, és te betolakodó vagy. A Mordidák dögevők - leginkább hatalmas hiénákra emlékeztetnek - és általában túl gyávák ahhoz, hogy bármit megtámadjanak, ami védekezik. De ez a kettő már igen régen nem ehetett semmit, és elszántan támad. Ha nálad van is a Pillanatnyi Láthatatlanság köpenye, itt semmi hasznát nem veszed, hisz a Mordidák kifinomult szaglása legalább olyan jó, mint a látásuk. Fajtájukra jellemzően támadnak rád - felváltva.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mordida	5	8
Második Mordida	7	10

Az első Mordida veszett, ezért ha megnyer ellened egy Fordulót, ki kell vágnod a fertőző harapást, és ettől további 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Persze ez csak akkor érdekes, ha túlélted a harcot. Ha túlélted - lapozz a 13-ra.

376.

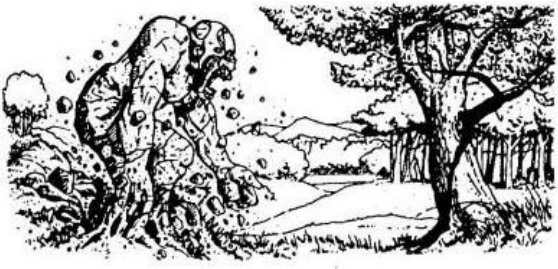
Fakóvölgybe vezető utad további része eseménytelenül telik, de nemsokára elfogy az Élelmed. Vonj le magadtól 6 ÉLETERŐ pontot, mert két napig étlen-szomjan meneteltél. Ha túléled - lapozz a 178-ra.

377.

Az őrök még mindig gyanakszanak, úgy gondolják, valami trükkel próbálkozol. Ezért inkább a biztonság kedvéért leütnek. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Mikor magadhoz térsz - lapozz a 342-re.

378.

Társaid odafordulnak, hogy lecsendesítsenek, de már késő. A zaj egy lavinát indít el. A távoli moraj nemsokára fülsiketítő dübörgéssé fokozódik, és többtonnányi hó, szikla és farönk zúdul felétek a hegyoldalban. Szerencsére közel voltatok a szemközti lejtőhöz, és sikerül elég magasra felfutni. A fejvesztett menekülésben fogvatartóid szem elől tévesztenek, te pedig beleesel egy kisebb hóverembe, így teljesen rejtve vagy előlük. Dobj egy kockával! Ha 1-től 3-ig dobtál - lapon a 146-ra. Ha 4-től 6-ig dobsz - lapozz a 233-ra.



379.

Egy fának veted a hátadat, és a tábortűz védelmében egyesével küzdesz meg a csápokkal, amelyek megpróbálnak köréd tekeredni és a Kraken tátongó szájába húzni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első csáp	6	6
Második csáp	6	6
Harmadik csáp	6	6
Negyedik csáp	6	6
Ötödik csáp	6	6

Bármikor elmenekülhetsz - lapozz a 361-re, de a csápok további 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad, amíg összekapkodod a felszerelésedet és menekülsz. Ha maradsz és győzöl - lapozz a 346-ra.

380.

Sikerül megsebezned az Aligátort, mielőtt az is alámerülhetne, hogy rád támadjon. Néha a mélyben, néha a felszínen küzdötök. Hever kürtjének itt nem veszed hasznát, hisz az Aligátor nem gonosz, de vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot erre a harcra, mert a víz akadályoz a szabad mozgásban.

Aligátor	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, dobj két kockával! Ha az összeg 4-től 10-ig terjed - lapozz a 393-ra; máskülönben - lapozz a 122-re.

381.

A mindenfelé cikázó villámok egyike agyoncsap. Kalandod itt véget ér.

382.

Ködben úszó dombok közt találod magad. A ködön halványan átderengő nap helyzetéből úgy ítéled meg, hogy az Elfek a tó túloldalára varázsoltak, minél messzebb kedves erdejüktől. Ha itt maradsz, míg a köd fel nem száll - lapozz a 27-re. Ha elszántan továbbmész - lapozz a 138-ra.

383.

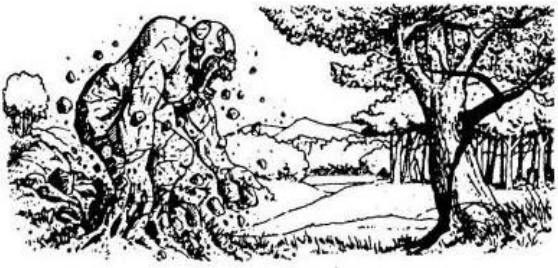
Lehet, hogy ez hiba volt, ugyanis az a törzs, amelyhez ezek a harcosok is tartoznak, már régóta Morgana uralma alatt áll. Adót fizetnek neki, mert félnek tőle, de szívesebben lennének szabadok. Amikor békésen közeledsz feléjük, durván megragadnak, és egy fához kötöznek. Átkutatják a hátizsákodat. Ha találnának nálad Kardfogú Tigristől származó karmokat - lapozz a 155-re. Máskülönben lapozz a 194-re.

384.

Már épp elindulnál Hevertől, amikor egy vérző, sebesült alak tör át az őrök közt, és arccal előrebukva a földre zuhan előtted. Gyengéden megfordítod, és csak nehezen ismered fel benne arioni fegyverkovácsodat, Biztoskezű Kevint. Alig él. Felrepedt ajkai közt hatalmas erőfeszítéssel préseli a szavakat, mintha csak a halállal vagy valami még rosszabbal küszködne. - Felség... megpróbáltam... fekete mágia... ne add fel... - Aztán hörögve kileheli a lelkét. Talpra ugrasz. Ha odamész Heverhez, hogy megvitasd vele a történteket - lapozz a 93-ra. Ha Kevin mellett maradsz és eltöprengsz azon, amit mondott - lapozz a 281-re.

385.

Úgy döntesz, nem vesztegetsz több időt a tóparton, és elindulsz északnak, majd kissé nyugatnak fordulsz a sötét erdőben, míg végül már nem tudod, merre jársz. A pirkadat és a tóról fölszálló pára jelzi a hajnal közeledtét. Ha lepihensz egy fa tövében - lapozz a 398-ra. Ha továbbmész - lapozz a 171-re.



386.

Két Csontváz bukkan fel az egyik romos ház mögül, zörögnek a csontjaik, olyanok, akár a marionettbabák. Egyszerre támadnak rád szablyáikkal, de szerencsédre csak összevissza vagdalkoznak. Válaszd ki az egyiket, az ellen a szokott módon harcolj. A másik megsebezhet, de te nem sebezheted meg, dobj neki is Támadóerőt. Ha az ő Támadóereje nagyobb, mint a tiéd, megsebezett, ha a te Támadóerőd nagyobb, kivédted a csapását, de sebet nem ejtettél rajta.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontváz	5	8
Második Csontváz	5	8

Ha legyőzted őket, elviheted az ékköves nyakpántot, melyet az egyik viselt. Ha északra mész tovább, a falun át - lapozz a 84-re; ha magad mögött hagyod a falut, amilyen gyorsan csak lehet, és északkeletnek indulsz - lapozz a 214-re.

387.

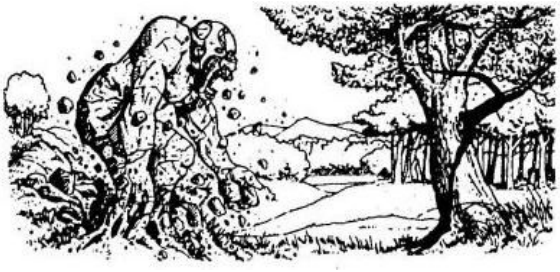
Ha tudod, mit kell itt csinálnod, add össze az ehhez szükséges tárgyakon lévő számokat, és lapozz oda. Máskülönben a fák titokzatosan csillognak a lemenő nap fényében, de semmi sem történik. Folytatod az utat. Lapozz a 37-re.

388.

A főaknától körülbelül fél kilométernyire jobbról egy oldalfolyosó nyílik. Szörnyű bűz árad belőle. Ha elindulsz rajta - lapozz a 325-re, ha a főalagúton folytatod az utat - lapozz a 370-re.

389.

- Nem számít, nem számít - nevet Hever. - Ha így akarsz asztalhoz ülni, ám legyen. - A lakoma alatta régi kultúrákról beszélgettek, de neked folyton az motoszkál a fejedben, hogyan kéne elkérned Hevertől a kürtjét. Mikor befejezitek az evést (viszszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot), Hever meghív a saját lakosztályába, hogy hallgasd meg a vár dalnokát. A sok bortól már ólomnehezek a tagjaid. A pihentető álom nemcsak hogy jólesne, de egyenesen szükséges. Ha udvariasan visszautasítod Hever meghívását, és azt kéred, hogy vezessenek a szobádba - lapozz a 26-ra. Ha elfogadod az ajánlatát - lapozz a 184-re.



390.

Olyan nevetséges képet vágnak, amikor eltűnsz, hogy majdnem elárulod magad egy harsány kacajjal. De a lábnyomaid a hóban sokkal inkább elárulhatnak. Ha elfutsz - lapozz a 94-re. Ha fölhasználod a láthatatlanság adta előnyöket, hogy így küzdj meg velük - lapozz a 318-ra.

391.

Szinte azonnal észrevesznek és bekerítenek. Lapon a 358-ra.

392.

Mivel a Hóbocsnak nincs említésre méltó agya, igen hosszú időt vesz igénybe, míg fölfogja a fájdalmat. Kihúzod a kardodat az oldalából, és várod, hogy legalább egy kicsit lelassuljon, ezért teljesen váratlanul ér, amikor hatalmas karmokban végződő mancsa lecsap rád. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van, lapozz a 182-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a 60-ra.

393.

Eléred az északi partot, és megszárítkozol. A sziklafalat könnyű megmászni. Mikor fölérsz a tetejére, felméred a helyzetedet. Akkora távolságot tehettél már meg nyugati irányba, hogy a rettegett Gonosz Mocsár nyilván tőled északra fekszik, a Krill Garnash hegyei pedig északkeletre. Tudod, hogyha egy mód van rá, el kellene kerülnöd a Gonosz Mocsarat, de mégis északnak indulsz - lapozz a 357-re. Ha északkeletnek mész - lapozz a 374-re.

394.

Menet közben észreveszed, hogy egymástól azonos távolságra egy-egy kürtőt vágtak az alagút fölé a földbe. Ezek világítják meg a bányát, és ezeken át szellőzik, de éppolyan magasan vannak és éppolyan megmászhatatlanok, mint az, amelyiken leestél. Nyilvánvaló, hogy ott régen rabszolgák dolgoztak, akiknek látniuk és lélegezniük kellett, de fogvatartóik nem akarták, hogy el tudjanak menekülni. Hamarosan kiderül, hogy ez valaha rézbánya volt. A telér ugyan már kimerült, de találsz egy zöldes ércrögöt, amit elteszel. Kisvártatva egy nagyobb kürtőt találsz, amely valószínűleg a főakna lehet. De a reményed hamar elillan, mikor látod, hogy a létrafokok a falban elrohadtak és az akna túl széles ahhoz, hogy kimássz rajta. Leülsz és átkozódsz egy darabig, de aztán úgy döntesz, más kiutat keresel. Ha továbbmész nyugatnak - lapozz a 355-re. Ha keletnek fordulsz - lapozz a 388-ra.

395.

Ennek segítségével könnyebben felmászhatsz a gleccseren. Biztonságban fölérsz a tetejére, ahol egy barlang bejáratánál találod magad. Lapozz a 256-ra.

396.

Mikor eléred a mező túlsó szélét, megállsz, hogy lepucold a nehéz sarat a csizmádról. Mikor felnézel, egy parasztot látsz, aki ingerülten mered rád, mellette két kalagariai Tarajoshátú vicsorog. Ezek az intelligens gyilkosok félig kutyák, félig farkasok. Nem kétséges, hogy könnyen végezhetnél mindhármukkal, de nem akarod Hevert megbántani azzal, hogy rátámadsz az alattvalóira, ezért amikor a paraszt gorombán rád rivall, amiért letapostad frissen bevetett földjét, felajánlod, hogy megtéríted a kárát. Mit adsz neki?

2 aranyat?	Lapozz a 299-re.
Cholumbarát?	Lapozz a 66-ra.
Egy rézrögöt?	Lapozz a 205-re.

Ha egyikkel sem rendelkezel - lapozz a 266-ra.

397.

Egyik este, amikor épp azon gondolkozol, hol pihenj meg éjszakára, egy hatalmas sziklára lelsz, amelybe a szél boltíves beugrót vájt. Ha a beugró védelmében töltöd az éjszakát - lapozz a 179-re. Ha más helyet keresel - lapozz a 77-re.

398.

Ha nem ettél az éjjel, vonj le magadtól 2 ÉLET-ERŐ pontot. Mikor folytatod az utat, itt-ott még ködfoszlányok úsznak az örökzöld fák törzsei közt, és... Mi volt ez!? Csak a ködöt láttad a szemed sarkából, vagy tán volt ott valaki? A fejedtől néhány centire a fába csapódó nyílvessző megoldja a talányt. Ha mozdulatlanul állsz - lapozz a 334-re. Ha lehasalsz az aljnövényzet közé - lapozz a 251-re.

399.

Ahogy egyre csak mész a végtelennek tetsző alagútban, a kürtőkből lassan eltűnik a fény: beesteledett. Végül egy forrás csobogását hallod, és visszhang híján arra következtetsz, hogy ez az út a szabadba vezet. Az alagút véget ér! Örömöd azonban korai, mert valami nagy fenevad csoszogását is meghallod. A sötétben lehetetlen megállapítani, milyen messze van. Ha. lopakodva továbbosonsz - lapozz az 51-re. Ha megkockáztatod, hogy kirohansz a szabadba - lapozz a 147-re.

400.

Győztél! A Pusztítás Maszkjai nem hoznak romlást a világra - legalábbis nem a te életedben...

RAKÉTA KÖNYVKIADÓ Kft.
Felelős kiadó Veress Mariann
Alföldi Nyomda 7097.66-14-2 Debrecen, 1992
Felelős vezető Szabó Viktor vezérigazgató
Felelős szerkesztő Ladányi Katalin
Műszaki szerkesztő Horváth Péter
Kiadványszám 66 ○ Megjelent 8,9 (A5) ív
terjedelemben, Plantin betűtípusból szedve
ISBN 963 7485 34 1
ISSN 0864-814X

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

Krill Garnash varázslónője, a gonosz Morgana arra készül, hogy szabadon engedje a pusztító maszkokkal felruházott, roppant hatalommal rendelkező rettegett Gólemeket. Csak TE vagy rá képes, hogy megtaláld és elpusztítsd Morganát. Utadon számtalan veszély leselkedik Rád, de ha elég erős, ügyes és szerencsés vagy, megmentheted a pusztulástól városodat, a virágzó,
gazdag Ariont.

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