Gordon Fletcher

A TÖK(ÉL)ETLEN KATONA

avagy Oroszlánszagú Richard elmaradt küldetése

Illusztráció: Lesli Gall

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
BUDAPEST 1993

Gordon Fletcher:
THE IMPERFECT SOLDIER 1993

Ötlet copyright © Robert Furier 1993
Szöveg copyright © Gordon Fletcher 1993
Illusztráció copyright © Leslie Gall 1993
© SERFLEK SZABOLCS 1993
Hungarian edition © Új Vénusz kiadó 1993

ISBN 963-7755 66 7

Olvasószerkesztő:
SZŰCS RÓBERT
Művészeti vezető:
GÁL LÁSZLÓ
Művészeti szerkesztő:
DOBOS ISTVÁN
Borító:
GÁL LÁSZLÓ

Kiadja:
ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
11.2.6 BUDAPEST, Böszörményi út 16/b
Telefon/fax: 1553-422
Felelős kiadó:
SZŰCS RÓBERT
ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia:
Új VÉNUSZ kft
Nyomtatta és kötötte:
ALFÖLDI NYOMDA RT. 1993
Felelős vezető:
GYÖRGY GÉZA
vezérigazgató

BEVEZETÉS

Ebben a könyvben egy híres kalandozó szerepét játszod el, akit egész Lióniában jól ismernek. Királyod, Oroszlánszagú Richárd azzal a feladattal bízott meg, hogy számolj le a gonosz Darmol Purgosszal, a Scrbvng hegy tetején élő gonosz mágussal, a világ ellenségével. A feladatot eredetileg a királynak kellett volna végrehajtania, de mivel neki nem volt ehhez elég mersze... öööö... akarom mondani, mivel más fontos államügyek elszólították, rád hárult ez a megtisztelő feladat (legalábbis így nevezte a király, amikor kiadta neked a parancsot).
Mielőtt azonban épeszű emberhez méltóan udvariasan visszautasítanád ezt az öngyilkos vállalkozást, meg kell határozni az erősségeidet és a gyengéidet (mégis csak jó az, ha tudja az ember). A játékhoz egy ceruzára, egy radírra és két dobókockára lesz szükséged. Ízlés szerint azonban játszhatod krétával és táblával, palavesszővel és palatáblával, kristálycukorral és sósavval, valamint vésővel és márványlappal is. Ez utóbbi csak kitartó, izmos és némi szobrászati érzékkel rendelkező játékosoknak ajánlott. Ha a kristálycukorral és a sósavval valakinek sikerült ezt a játékot végigjátszania, feltétlenül értesítse a szerzőt (név és cím a szerkesztőségben).
Ez a könyv kicsit olyan, mint egy hagyományos regény, kicsit pedig nem olyan, mint egy hagyományos regény. Bár azért némi közös vonások fedezhetőek fel benne a hagyományos regényekkel. Ebben a könyvben ugyanúgy folyik a történet, ahogy eddig megszoktad (feltételezem, hogy te is az Európában megszokott, „balról jobbra, majd fentről lefelé” olvasási stílust követed - ha nem így lenne, most azonnal lapozz a **342**-re), azzal a különbséggel, hogy néha olyan pontokhoz érsz, amikor te magad döntheted el, hogy a könyv főszereplője melyik utat választja. Döntéseiddel

így befolyásolhatod a történetet, és közelebb ill. távolabb juthatsz az elérendő célhoz ill. céltól. Izgulni persze nem kell, mert mivel csak azok közül a lehetőségek közül választhatsz, amit a könyv felajánl, a happy end-re nem sok esélyed lesz. A könyv olvasását, az **1**-es résznél kell kezdened, és mindig oda kell majd lapoznod, ahová a könyv utasít.
A hátrébb látható *kalandlap*od fontos szerepet kap majd játék közben. Mivel nem valószínű (hogy őszinték legyünk, tökéletesen kizárt, de ez majd a játékból ki fog derülni), hogy elsőre teljesíteni fogod a küldetésedet, a *kalandlap*ra ceruzával - krétával, palavesszővel, vésővel illetve kristálycukorral (sósavval?) - írj, hogy később kiradírozhasd, de az is jó ötlet, ha a játék előtt fénymásolatokat készítesz róla.

Ügyesség, Életerő és Szerencse

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget jegyezd meg, és írj fel a *kalandlap*odra egy 7 és 12 közötti tetszőleges számot az ÜGYESSÉG rovatba. Az ÜGYESSÉGED a harci képességeidet fejezi ki - minél magasabb ez az érték, annál jobb harcos vagy.
Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-őt. Az összeget felejtsd el, és írj fel a *kalandlap*odra egy 14 és 24 közti (a lehetőségekhez képest egész) számot az ÉLETERŐ rovatba. Az ÉLETERŐD azt fejezi ki, mennyire vagy életképes, mennyi sebesülést vagy bírsz még élve (sőt, valamennyire a humorodnál maradva) elviselni: minél magasabb ez az érték, annál keményebb fickó vagy. Fontos tudnod, hogy ebben a játékban ha már meghaltál, *bármennyi* sebesülést képes vagy meghalás nélkül elviselni.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget már megemlíteni sem érdemes, inkább írj fel a *kalandlap*odra egy 7 és 12 közötti számot a SZERENCSE rovatba. A SZERENCSE azt fejezi ki, menynyire vagy szerencsés általában. Minél magasabb, annál jobb a játék szempontjából, de minél alacsonyabb, annál virtuózabb játékosnak mondhatod magad; tehát jól gondold meg, mennyit írsz ide! Ha szeretsz fejjel a falnak menni, és mindenféle esély ellen hősiesen küzdeni, azt javaslom, 7-est írj ebbe a rovatba. Ha kényelmesen hátra akarsz dőlni a foteledben, kézben a kellemes hideg söröcskéddel, 12-t javaslok. Ha a középmeleg, langyokat kedveled, 9-est vagy 10-et tanácsolok.
A későbbiekben ismertetett okok miatt az ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD és SZERENCSÉD állandóan változni fog kalandjaid során. Folyamatosan nyilván kell tartanod az aktuális értéket, így vagy kis betűkkel írj, vagy legyen kéznél radír. Ha egyikre sem vagy képes, sajnos rossz könyvet tartasz a kezedben: vidd vissza az árushoz, akitől vetted, és próbáld meg visszakérni az árát. Azután a tapasztalatokról számolj be nekem (név és cím a szerkesztőségben).
Ügyelj viszont arra, hogy soha ne töröld ki a *kezdeti* értékeket. Lehet, hogy növekedni fognak ezek az értékek egyes helyzetekben, de vedd figyelembe, hogy soha nem haladhatják meg a *kezdeti* értéküket.

Az ügyesség visszanyerése

Ne is reméld, kedves barátom! Ez egy gonosz játék, amelyben nem lehet visszanyerni az elvesztett ÜGYESSÉGET.

Az életerő visszanyerése

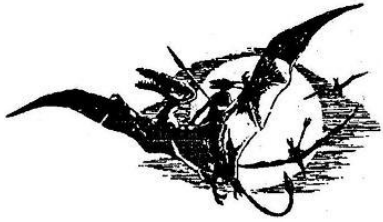
Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kalandjaid során, mivel nehéz feladatokat hajtasz végre, és szörnyekkel küzdesz meg. A szerző eltökélt szándéka, hogy ez az érték minél többet változzon *lefelé*. Mivel azonban tudjuk, hogy a játékosnak hamar elmegy a kedve, ha sűrűn meghal, ezért marketingstratégiai szempontok figyelembe vételével beleírtam a könyvbe néhány olyan fordulatot is, ahol kivételesen *növelni* tudod az ÉLETERŐDET. Ha jól megfigyeled azonban, néhány ilyen történetdarabka sajnos nem érhető el sehonnan a kaland folyamán, ezek csak azért vannak, hogy ki tudjuk velük szúrni azoknak a szemét, akik méltatlankodnak, hogy kevés a történetben a gyógyulási lehetőség. Ilyen például a **112**, a **48**, a **230** és a **319**.

Vigyázz! Előfordulhat, hogy mire a célodhoz közel érsz, az ÉLETERŐD annyira lecsökken, hogy esetleg egy gyengébb ellenfél is könnyűszerrel elbánik veled. Hidd el, vannak olyan emberek, akik szemszögéből nézve ez meglehetősen jó hírnek bizonyul, feltételezem azonban, hogy te nem azért kezdtél el játszani, hogy ilyesmik történjenek veled. Az ÉLETERŐ visszanyerésének legegyszerűbb módja a pihenés és az evés. Kezdetben 4 étkezésre elegendő élelmet vihetsz magaddal: minden egyes adag kaja 4-gyel növeli meg az ÉLETERŐDET. Reménykedj, hogy a kalandod során lesznek rá lehetőségek, hogy pihenj és egyél. Csak ott ehetsz, ahol a könyv megadja rá a lehetőséget. De mivel ilyenből kevés lesz, ezért a szerző arra biztat, hogy nyugodtan szegd meg ezt a szabályt, és egyél akkor és ott, amikor és ahol kedved tartja. Mindössze csak annyit kérünk, hogy harc közben, ha lehet, ne állj le zabálni, mert az mégsem illik egy ilyen komoly kalandjátékhoz.

Előfordulhatnak esetek a kalandod során (valószínűleg ritkán), amikor közvetlenül begyógyíthatod a sebeidet. A gyógyítás visszaállítja az ÉLETERŐDET.

A szerencse visszanyerése

A SZERENCSÉD felfelé és lefelé is változni fog kalandjaid során, az adott helyzeteknek megfelelően. A SZERENCSE pontjaid a *szerencséd próbára tételekor* is változnak, erről hátrébb olvashatsz majd.



Jackson-Livingstone pontok

Kalandod során lehetőséged lesz Jackson-Livingstone pontok gyűjtésére. Ezek azt fejezik ki, hogy mennyire vagy jártas az ilyesfajta kalandjátékokban. Minden egyes alkalommal, amikor egy teljesen lehetetlen és értelmetlen feladathoz érkezel, jól fontold meg, melyik útvonalon mész tovább, mert ha azt választod, amelyik a leginkább helyes a történet megfelelő alakulása szempontjából (pl. leginkább ellentmond a józan észnek), Jackson-Livingstone pontot kaphatsz érte.
Minél több Jackson-Livingstone pontot sikerül gyűjtened a kalandod során, annál jobb. Célszerű erre törekedni, ugyanis a Jackson-Livingstone pontok jelzik a legbiztosabban, hogy a helyes úton jársz, arról nem is beszélve, hogy *milyen* büszkén fogod majd mesélni az unokáidnak, hogy *mennyi* Jackson-Livingstone pontot kaptál a legutóbbi játékban!

HARC

A kalandod során várhatóan harcra is sor fog kerülni. Kétféleképpen harcolhatsz: közelharcban vagy kényszerűségből.

Közelharc

A közelharc szabályai pontosan megegyeznek a többi Fantázia Harcos könyvben leírtakkal, ezért, ha már ismered őket, nyugodtan átlapozhatod ezt a fejezetet. Ha még nem ismered őket, akkor is nyugodtan átlapozhatod ezt a fejezetet, legfeljebb ha tényleg harcra kerül sor, vagy visszalapozol ide, vagy csalsz. Ez utóbbi természetesen ellenjavalt, és a történetbe be is vannak építve ellene a megfelelő biztosítékok.

Először is jegyezd fel az ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait a következő üres Randevú Ellenfelekkel rovatba a *kalandlap*odon. Ezek az értékek minden egyes ellenfélre meg lesznek adva, ha harcra kerül a sor. A harc menete a következő:

1. A harc ún. körökből áll. Minden körben a küzdő felek megpróbálnak sebezni ellenfelükön. Ez vagy sikerül vagy nem. Harmadik eshetőség bekövetkezte esetén azonnal újabb kört kell kezdeni.
2. Dobj két kockával az ellenfelednek. Add a dobáshoz az ÜGYESSÉG pontjait. Ezúton felhívjuk a figyelmedet, hogy ha már itt kozmetikázni akarod a végeredményt, *lefelé* érdemes változtatni ezt az összeget, az ugyanis a szörnynek jelent majd (tetemes) hátrányt. Az összeg az ellenfeled támadóereje.

3. Dobj két kockával magadnak. Add hozzá a saját ÜGYESSÉGEDET. A későbbi taktika és stratégia kidolgozását megsegítendő elmondjuk (csalásról természetesen szó sem lehet), hogy minél *magasabb* ez az összeg, annál több esélyed van a túlélésre. Az összeg a te támadóerőd.
4. Ha a támadóerőd nagyobb, mint az ellenfélé, valamint, ha már nagyon csehül állsz ÉLETERŐ dolgában, megsebezted ellenfeledet: ugorj az 5-ös pontra. Ha az ellenfeled támadóereje nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged: ugorj a 6-os pontra. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen kivédtétek egymás támadását. Vonjátok meg a vállatokat, csóváljátok meg a fejeteket, és folytassátok tovább a harcot a következő körrel (2. pont).
5. Megsebezted az ellenfeled, vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. (Használhatod a SZERENCSÉDET is, hogy még nagyobb sebet okozz - lejjebb részletesen leírjuk, hogyan.) Ha *különösen* nagy sebet akarsz ejteni ellenfeleden, most használhatod a *hirtelen halál* szabályát (lásd alább).
6. Az ellenfeled eltalált, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. (Ismét használhatod a SZERENCSÉDET - lejjebb elolvashatod, hogyan.)
7. Jegyezd fel az ÉLETERŐ pontok megváltozását. (Ha használtad a SZERENCSÉDET, jegyezd fel a SZERENCSE pontok megváltozását - lásd alább)
8. Kezdj újabb kört az akkor éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ismételd a 2-7. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek (meghalt).

Küzdelem egyszerre több ellenféllel

Ha egyszerre több ellenféllel kell megküzdened, peched van. Már temetheted is magad.

Kényszerű harc

A kényszerű harc pontosan olyan, mint a közelharc, azzal a különbséggel, hogy ha akarod, ha nem, belekeveredsz. Ha a könyv során bármikor úgy érzed, hogy „hű, a fenébe, most nem. is akartam harcolni!", vagy „a manóba, most nem kellett volna ez a harc!", akkor kényszerű harcról van szó. Kényszerű harcban vedd úgy, mintha 2-vel kisebb lenne az ÜGYESSÉGED, természetesen csak a harc idejére. Kényszerű harcban csak minden második körben alkalmazhatod a SZERENCSÉDET, és akkor is csak az ellenfeled javára. Ha megsebezted az ellenfeledet, és vagy a *hirtelen halál* szabályát alkalmaztad, és 5 ÉLETERŐT pontnál többet sebeztél, vagy nem alkalmaztad minden harmadik körben (a páratlanok kivételével) a SZERENCSÉDET, miután a *hirtelen halál* szabályát alkalmaztad, és legfeljebb 2 pontot sebeztél az ellenfeleden, miközben ő vagy nem, vagy csak 1 ÉLETERŐ pontot sebzett rajtad, akkor számodra kedvezően alakulhat a harc. Ebben az esetben a sebzésed a mindenkori ÜGYESSÉGED (melyről ne feledd el, hogy 2-vel kisebbnek számít, persze csak minden második, és minden páratlan körben), és az éppen

aktuális támadási ÉLETERŐD számtani közepe lesz az a növekmény, melyet a SZERENCSÉD próbára tételekor szorzótényezőként alkalmaznod kell, természetesen csak abban az esetben, ha a szám pozitív vagy negatív, ugyanis a zérus SZERENCSE már az álmoskönyvek szerint sem jelent jót.
Lehet, hogy a fenti szabály egy kicsit bonyolultnak tűnik, de hidd el, játék közben kipróbálva minden sokkal egyszerűbb lesz!
Azok között, akik megértették a fenti szabályt, és legalább 5 példány rendelnek ebből a könyvből, értékes nyereményeket sorsolunk ki.

Hirtelen halál

Ha eltaláltad az ellenfeledet, és különösen nagy sebet akarsz rajta ejteni, alkalmazhatod a *hirtelen halál* szabályát. Vonj le annyi ÉLETERŐ pontot az ellenféltől, amennyit nem szégyellsz, és folytasd tovább a harcot.
FIGYELEM! Ezt a szabályt sokszor alkalmazni nem tisztességes!

Szerencse

Kalandod során néha olyan helyzetben találod magad, hogy eldől, szerencséd van-e vagy sem (ilyen alkalmakkor felszólítást kapsz majd, hogy *Tedd próbára a SZERENCSÉDET!*). Ha szerencsés vagy, a történések számodra kedvezően alakulhatnak (ha a szerző is így gondolja, mely esetek azonban meglehetősen ritkák). De vigyázz! A SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos, és ha nem jön be, az eredmény könnyen tragikus lehet. Nagyon könnyen. Borzasztó könnyen. Olyan könnyen, hogy azt te el sem tudod képzelni.
Ha felszólítunk, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, a következőket kell tenned:

1. Ne ess pánikba!
2. Fojts el egy (helyzettől függően akár több) káromkodást.
3. Gyűrd fel az ingujjadat. Ha pulóverben, kertésznadrágban vagy autószerelő kezeslábasban játszol, az is megteszi. Ha öltöny van rajtad, akkor nem teheted próbára a SZERENCSÉDET. Olvass el inkább egy Csehov színdarabot.
4. Rúgj bele a szomszéd macskájába vagy kutyájába (attól függően, melyik esik kézre, illetve lábra).
5. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*, mint az éppen akkori SZERENCSE pontjaid száma, akkor sikerrel jártál, *szerencséd volt*. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az aktuális SZERENCSÉD, nem jártál sikerrel, *peched volt*.

Minden alkalommal, amikor *próbára leszed a szerencsédet*, csökkentsd a SZERENCSE pontjaid számát 1-gyel. Így hamar rájössz, hogy minél többször hagyatkozol a szerencsére, a dolog annál kockázatosabb lesz. Ezenkívül a sokszor megrúgott macska illetve kutya egy idő múlva agresszíven fellépő szomszédot vonhat maga után.

Előfordulhatnak olyan alkalmak, amikor SZERENCSE pontjaidat a *kezdeti* értékére állíthatod vissza (a megfelelő oldalon utasítást fogsz rá kapni), de ne feledd, hogy sohasem lépheted túl a *kezdeti* érteket. Természetesen azt se feledd el, hogy ez az egész játék csak a könnyed fantázia szüleménye.

A szerencse használata harcban

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

vagy azért mert a szomszéd macskája már megint az ablakod alatt nyivákol.
Ha a harc során valamikor eltaláltad az ellenfeledet, és vagy alkalmaztad a *hirtelen halál* szabályát, vagy nem, a fentebb leírt, módon *próbára teheted a SZERENCSÉDET*. Ha szerencsés vagy, súlyos sebet ütöttél az ellenfeleden, és 2 ráadás pontot vonhatsz le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha viszont peched volt, a bevitt találatból mindössze csak egy karcolás lett, így 1 ÉLETERŐ pontot vissza kell adnod az ellenfélnek (magyarán csak 1 pontnyi sebzést okoztál ahelyett, hogy 2 pontnyi sebzést okoztál volna). Szerencsés illetve szerencsétlen támadás esetén is alkalmazhatod a *hirtelen halál* szabályát (ha abban a ronda dögben az ablakpárkányon még mindig van élet).
Ha a harc során te szenvedtél találatot (a megrúgott kutya illetve macska visszaharapott illetve visszakarmolt), akkor is *próbára teheted a SZERENCSÉDET*, hogy csökkentsd a sebesülésed mértékét. Ha szerencsés vagy, félig sikerült elkerülnöd a csapást, és 1 ÉLETERŐ ponttal kevesebbet sebződtél (vagyis csak 1 pontnyit sebződtél a szokásos 2 pontnyi helyett). Ha azonban peched volt, a találat mélyen ült, és 1 ráadás pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDBŐL. Ez utóbbi esetben lapozz a **257**-re (előbb azonban jegyezd meg annak a lapnak a számát, ahol éppen állsz, mert majd oda vissza kell lapoznod), hogy megtudd, veszett volt-e az a szörny amely megtámadott. Veszettség esetén ugyanis minél hamarabb orvost kell találnod, ezt remélem tudod.
Ne feledd el: minden egyes alkalommal, amikor *próbára teszed a SZERENCSÉDET*, 1-gyel csökkentened kell a SZERENCSE pontjaid számát.

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti
életerő=

ÉLETERŐ
Kezdeti
életerő=

SZERENCSE
Kezdeti
szerencse=

HASZONTALAN TÁRGYAK ÉS EGYEBEK

SIKOLYOK

JACKON-LIVINGSTONE PONTOK

SÓHAJOK

ORDÍTÁSOK

ÉLELEM

SUTTOGÁSOK

RANDEVÚ ELLENFELEKKEL

Ügyesség= *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*
Ügyesség= *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*
Ügyesség= *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*
Ügyesség= *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*	*Ügyesség=* *Életerő=*

HÁTTÉR

A félelmetes Scr-bvng hegy tetején lakó mágus már eddig is sok borsot tört Liónia lakóinak orra alá. Ezt különösen a gnóm lakosok találták sérelmesnek, mert nekik ugyebár ebből extra adag jutott. Darmol Purgos legújabban pedig azt vette a fejébe, hogy mesterséges szörnyeket tenyészt ki, és ezzel az irtóztató hadsereggel leigázza az egész világot. Királyotok, a rettenthetetlen Oroszlánszagú Richárd eddig még elnézte a mágus csínytevéseit (könnyen tehette, hisz mindössze csak békés rablótámadásokról, néhány tucat fős, apró mészárlásokról, valamint a nagykereskedelmi mennyiséget még el nem érő számú békává változtatásról volt szó), de hát egyszer minden pohár betelik. Ezért döntött úgy a király és tanácsa, hogy le kell számolni a gonosszal. A tanács még gyorsan azt is eldöntötte, hogy kit érjen ez a megtiszteltetés (mármint ki legyen a feladat végrehajtója, mert az akció áldozatának kitüntető szerepét Darmol Purgosnak kell majd magára vállalnia), és a döntés eredményéről értesítettek téged. És mit gondolsz, miért éppen téged?

Eltaláltad! Te leszel az a bátor önként jelentkező, aki a veszélyeknek fittyet hányva (ezt csak képletesen kell érteni), ha kell, az életét is feláldozva elvégzi ezt a kitüntető és nemes feladatot. - Hogy az a szentséges...! - gondoltad magadban, amikor ezt meghallottad, de aztán eszedbe jutott a a múltkori kis malőr a szomszédos Vacakóriában, amikor a sárkány helyett a megmentendő királylány fejét vágtad le hét remekbe szabott csapással (olyan rosszul lehetett látni abban az átkozott füstben!), ami miatt Vacakória királya, II. Totojász vérdíjat tűzött ki a fejedre, és most nincs nyugtod sehol Lióniában.

Kénytelen leszel ezzel a hőstettel kiköszörülni valahogy a becsületeden esett csorbát. Tudod, hogy II.

Totojász biztosan meg fog bocsátani, ha legyőzöd a varázslót, mert ők ketten különösen rossz viszonyban vannak egymással. A kémeitektől tudod, hogy az utóbbi években Darmol Purgos nem csak borsot, de néha tárkonyfüvet, sőt szalmiákos ampullákat is tört II. Totojász orra alá.
- Felséges királyom, egy életem, egy halálom, én a hegyet megpróbálom! - vágod ki, és katonásan összecsapod a bokádat a király előtt, amitől sajnos lepattan az egyik sarkantyúd. Utána diadalmasan körülnézel. A jelenettől a teremben lévők szemeiben könnyek jelennek meg. „Mindig megható, ha egy hős feláldozza az életét a hazájáért”, gondolod, mert nem veszed észre, hogy a könnycseppeket a nagy nehezen elfojtott röhögés csalta az emberek szemébe. A király végigmér:
- Nos, fiam, te lennél az? Hmmm. Nem hittem volna, hogy akad az országomban egy olyan hü... hős, aki elvállalja ezt a feladatot. - mondja, és atyaian megveregeti a válladat. Aztán az udvartartása felé fordul: - Jól nézzétek meg ezt az embert, és vegyetek róla példát! Ekkora nagy... hőst rég nem hordott hátán Liónia földje! - A sarokban két fegyveres a pajzsa mögé hajtja a fejét, úgy röhög.
- És tudod-e, fiam, milyen rettenetes, vérszopó szörnyek laknak odafent a hegyen? Tudod, hány, de hány bátor harcosnak vette már fejét a gonosz?
- Igen? - kérdezed szemmel láthatóan kínosan érintve. - No, és felség, nem lehetne esetleg...
- Tudtam, hogy bátor hősünknek nem száll inába a bátorsága a veszélyek hallatán sem! - fordul ismét a hallgatóság felé a király. Az államminiszter arca megmegrándul. A főkancellár egy teniszlabdát gyömöszöl a szájába.
- És tudod-e fiam, hány, de hány szörnyűbbnél szörnyűbb kínzószerszám vár rád odafent? - Csettint egyet, mire néhány apród vonul be a trónterembe.
- A hüvelykszorító! Borzalmas! - szólal meg az egyik.

- A spanyolcsizma! Irtózatos! - vágja rá a másik.
- A vasszűz! Félelmetes! - így a harmadik.
- A sarokreszelő! Rémisztő!
- A gerincsorvasztó!
- A béltekerintő!
- A fülcimpalyukasztó!
- A nyakszorító!
- A nyelvtörő!
- A lábnyújtó!
- A gyümölcscentrifuga!
- Hülye!
- A csigolyapukkasztó!
- A hajsütővas!
- A szemfelszedő!
- Elég, fiúk! - vág közbe a király, és egy intésére az apródok ismét eltűnnek. A háttérben a palotaőrség katonái halkan nyüszítve a földön fetrengenek már. - Nos, vállalod-e így is?
- Hát, most, hogy így rákérdezett, felség, én inkább...
- Helyes! Erre számítottam! Menj, és keresd meg az öreg Corvinust, ő majd ellát a megfelelő tanácsokkal. - A király cinkosan rád hunyorít. - És most lapozz!
- De felség - szól közbe az udvarmester -, ez nem az ön szövege!
- Mit számít az - feleli a király -, a fejezet végén úgyis ki fogják írni még egyszer.
Meghajolsz, és magadban halkan káromkodva távozol a trónteremből. Felkeresed az öreg Corvinust, az ország legöregebb és legbölcsebb öreg bölcsét, aki ellát jótanácsokkal (írd fel a kalandlapodra). Utána oldaladra csatolod a kardodat, amelyet Liónia legjobb kovácsmestere készített, és nekivágsz az éjszakának.

ÉS MOST INDULJ!

1.

Amint kiérsz a városból, megállsz, és visszanézel gyermekkori kalandjaid szeretett színhelyére. Istenem, gondolod, milyen otthonos, békés és nyugodt. Végigjártatod szemed az utcákon. A kocsmáros ismét a segédjét veri, a templomajtó előtt két kutya marakodik, a városháza sarkán két ártatlan képű martalóc éppen kirabol egy szerencsétlen koldust... Hiába, Liónia legendás békéje minden szívet megnyugtat. De te... te már tudod, hogy ez az idill nem tart sokáig. A gondolatra elfacsarodik a szíved (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot). Amint ezek a gondolatok átsuhannak agyadon, az iménti kép hirtelen más színezetet nyer számodra: a jövő sötét árnyéka vetül rá. A kocsmárossegéd lassan belehalt az ütlegelésbe, az egyik kutya leharapott lábbal nyüszítve bemenekül egy kapu alá, az ártatlan képű martalócok szájában pedig vámpírfogak jelennek meg, és beleharapnak a szerencsétlen koldus nyakába... Elfordítod hát fejed e szívszorongató látványtól, és felnézel a távolban magasodó, komor Scr-bvng hegyre. Darmol Purgos odafent vár... A tettvágy hirtelen felbuzog ereidben. Ideje most már tenned is valamit. Kardodat kihúzod egy kicsit, hogy utána elszántan a hüvelyébe lökhesd, hegyeset köpsz az út porába, összevered a csizmáidat, és ballal keményen kilépsz. Merre indulsz:

Északnak az országúton?	Lapozz a 137-re
Nyugatnak a sűrű, sötét erdőség felé?	Lapozz a 222-re
Keletnek a fény felé?	Lapozz a 41-re
Délnek, vissza a város felé?	Lapozz a 19-re

2.

Hogy te mennyire megátalkodott vagy! De tudod azt, hogy azokkal, akik rendszeresen csalnak, úgy szoktam eljárni, hogy beleírok a történetbe valami ocsmány szörnyeteget (egy toroknyaszajintó fapomogácsot, de a lábzsibbasztó penészgombát is nagyon szeretem), és azzal végeztetem ki őket? Mindenesetre figyelmeztetlek, hogy most is ezt fogom tenni, ha rákényszerítesz. Szóval, még mindig úgy döntesz, hogy ehhez a nyilvánvaló csaláshoz folyamodsz? Ha igen, lapozz a 40-re. Ha nem, az alábbi lehetőségek közül választhatsz még:

Könnyedén átugrasz fölötte	Lapozz a 208-ra
Áthidalod a nehézséget	Lapozz a 75-re
Nincs semmi ötleted	Lapozz a 93-ra

3.

A barlangban tök sötét van, így kénytelen vagy meggyújtani a lámpásodat (lámpása minden valamirevaló Jackson-Livingstone hősnek van). A fényben látod hogy egy hatalmas, boltíves terembe jutottál, melynek túloldalán egy másik alagút szája tátong. Közelebbről is megnézed az alagút szájat, de nem látsz sem fogat sem agyarat, ezért úgy döntesz, hogy belépsz rajta. Lapozz a 395-re.

4.

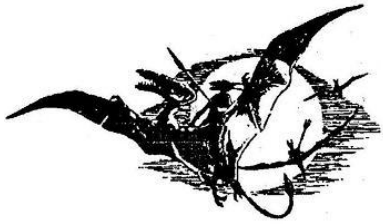
Semmiben.

5.

A ládában egy tekercset találsz. Kitekered, és elolvasod. Ez áll rajta:

„Bátor kalandozó, vagy bárki, akinek a kezébe jut! Eme tekercsnek nagy hasznát veheted, ha elolvastad, ami rajta áll. A történet végén meg fogod tudni, mit kell tenned a félelmetes ősmedvével abban az esetben, ha harcra kerülne sor. Íme a történet: A nyúl és a sündisznó együtt sétálnak az erdőben. Egyszeresük egy hatalmas hangyabolyhoz érnek. A hangyaboly közepén a farkas ül szomorú ábrázattal. „Mi az, farkas koma?” szól oda neki a nyúl. „Ne is kérdezd, nyuszika” feleli amaz...”

Ám ezen a ponton a tekercs megszakad, így a történet is (puszta reflexből) hasonlóképpen cselekszik. A fenébe, gondolod, most nem tudod, mit kell kezdened a félelmetes ősmedvével! Na sebaj, voltál te már nagyobb pácban is, ezzel is elboldogulsz majd valahogy. Lapozz a 136-ra.



6.

Odalépsz a megkötözött férfihez, és mivel magadon már begyakoroltad a megfelelő mozdulatokat, ügyesen, néhány másodperc alatt felhúzod az orrát is. Utána sértődötten távozol. Nem elég, hogy nem szólított meg udvariasan ez a nyomoronc, még az orrát is felhúzta, amikor meglátott. Ezt pedig (különösen ez utóbbit) nem szenvedheted. Belerúgsz még távoztadban a rabba (lapozz a 191-re), vagy inkább méltóságteljesen vonulsz ki a szobából (lapozz a 329-re)?

7.

Hmmm. Lapozz a 187-re.

8.

Az ugrás szépen indul, mintha csak Carl Lewis-t látnád fénykorában (persze arról fogalmad sincs, ki is az a Carl Lewis), de a végén megnövekedhetett a gravitációs tér, vagy mi a fene történhetett, mert hamarabb kezdesz lefelé esni, mint ahogy azt a szakadék keresztmetszete indokolttá tenné. Eléred ugyan a túlpartot, de éppen csak. Egy darabig még mulatságos mozdulatokat végezve egyensúlyozol a sötét, fenekettlen (ezt persze csak képletesen kell érteni) mélység fölött, majd lezuhansz. A zuhanástól alaposan megütöd magad, amikor leérsz a szakadék fenekére (mondtam ugye, hogy csak képletesen kell érteni). Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, elfogyaszthatsz némi élelmet, és jogodban áll feltápászkodni a földről (valamint megtagadni a vallomást, és ügyvédet hívatni).

Körbenézel. Ennek persze semmi értelme, hiszen dinnye sötét van, de az ősi ösztönöknek nehéz ellenállni. Azt mindenesetre megállapítod, hogy ebből a szakadékból csak valami segédeszköz felhasználásával lehet kimászni. Hogyan mászol ki:

Kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Foggal-körömmel?	Lapozz a 399-re
Kirepülsz?	Lapozz a 203-ra
Sehogy?	Lapozz a 79-re

9.

Jól tetted, hogy nem dobtad el az üvegcsét, mert így nem szennyezted a környezetet. Különben is tudod, mennyire háklisak az ilyesmire a hatóságok. A kérdés már csak az, hogy van-e még folyadék az üvegcsében, nem ittad-e már ki korábban? Ha már kiittad a tartalmát korábban, lapozz a 396-ra. Ha még van benne, lapozz a 167-re.

10.

Hirtelen halk kattanást hallasz a láda belsejéből, hogy a véred is megdermed bele. A csapda mindjárt működésbe lép! Lapozz a 390-re.

11.

No persze, lehetne ez éppen egy félelmetes ősmedve is. Vagy mégis inkább kék sárkány? Esetleg egy erőszakos férfi? Vagy egy toroknyaszajintó fapomogács? Egy vérfarkas? Egy nyirokróka? Netán egy májgyulladás? Sárgaság talán? Ewing-féle agytumor? Őrjítő ez a bizonytalanság!

Ám ebben a pillanatban hatalmas üvöltés reszketteti meg a levegőt, és egy irtóztató kék sárkány ugrik eléd! Megkönnyebbülsz, vége a bizonytalanságnak, közben magadban elátkozod a könyv íróját, mennyire gyenge a fantáziája. Utána kényszeredetten kirántod a kardod, és ráveted magad a félelmetes szörnyetegre. Lapozz a 285-re.

12.

Néhány sikertelen kísérlet után (elszakadt a madzag, nem fogott jól a kampó, stb.) sikerül felhúznod az orrodat. Éppen távozni akarsz, amikor eszedbe jut valami. Fel akarod húzni a szerencsétlen rab orrát is? Ha igen, lapozz a 6-ra. Ha nem, és simán távozol, lapozz a 351-re.

13.

Ugyan nem látsz a környéken senkit,, de azért megfordul a gondolat a fejedben (körülbelül 24 és fél perc alatt): Mi van akkor, ha egy láthatatlan szellem éppen erre jár, és csak azt várja, hogy teljesítse egy kívánságomat? Ez bizony jó kérdés.

Úgy döntesz, nem kockáztatsz semmit, és belemondod a levegőbe, hogy mit kívánsz. Mit kívánsz:

A sajtó szabadságát, a cenzúra eltörlését? Lapozz a 35-re
Felelős minisztériumot Buda-Pesten? Lapozz a 123-ra
Évenkénti országgyűlést Pesten? Lapozz a 206-ra
Törvény előtti egyenlőséget, polgári és vallási tekintetben? Lapozz a 116-ra
Nemzeti őrsereget? Lapozz a 343-ra
Közös teherviselést? Lapozz a 169-re
Az úrbéri terhek megszüntetését? Lapozz a 89-re
Esküdtszéket, képviseletet egyenlőség alapján? Lapozz a 235-re
Nemzeti bankot? Lapozz a 29-re
A katonaság esküdjék meg az alkotmányra; magyar katonáinkat ne vigyék külföldre; a külföldieket vigyék el tőlünk? Lapozz a 322-re
A politikai státusfoglyok bocsájtassanak szabadon? Lapozz a 389-re
Uniót Erdéllyel? Lapozz a 155-re
Egy kis varázstárgyat? Lapozz a 282-re

14.

Próbálkozásod sikerrel járt. Hallod, amint a követőd elveszíti a nyomaidat. Várasz még egy kicsit, majd úgy döntesz, most már ideje valami normális dolgot is csinálni. Kimész a barlangból azon az úton, amelyiken jöttél (lapozz a 156-ra), vagy pedig körberadarozol (lapozz a 18-ra)?

15.

Tűrhetetlen! Nos, kivívtad mérgemet! Legyen, ahogy akartad! Szembesülj hát végzeteddel:

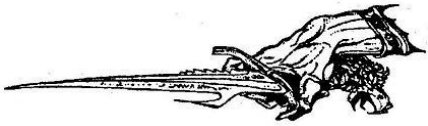
... hüpp... hüpp...

Az a drága, jó aranyszívem... Egyszerűen nem bírnám elviselni, hogy ilyen méltatlan véget érj, és épp most, amikor már majdnem elérted a célodat. Most az egyszer megkönyörülök rajtad (kapsz 1 ÜGYESSÉG, 2 SZERENCSE, 3 ÉLETERŐ és 0 Jackson-Livingstone pontot, ez utóbbit csak azért, hogy szerepeljen a listán).
Nos, szemérmesen félrenézek... sikerült közben kirepülnöd a szakadékból... és mire visszanézek, már tovább is mentél a segélykérő hang irányába. Lapozz a 354-re.

16.

Jó, rendben van, hogy a középső barlangnyílást választod, na de nem gondolod, hogy itt az ideje, hogy ne csak válogass, hanem be is lépj az egyiken? Melyiken akarsz belépni:

A bal oldalin, a cseppkövekkel?	Lapozz az 52-re
A középsőn, a koronggal?	Lapozz a 374-re
A jobb oldalin, a felirattal?	Lapozz a 229-re



17.

Már majdnem beértél a faluba, amikor a fák közül harsány kiáltás hallatszik, és másodpercek múlva orkok ugrálnak elő mindenhonnan, és lepik el a környéket körülötted. Gonosz malacszemükkel idegesítően néznek, agyaras pofájukkal pedig rémisztően vicsorítanak. Szemmel láthatóan meghökkentek attól egy kicsit, hogy egyedül vagy (ha Bagarol veled van, most terepszínének köszönhetően könnyedén elbújik az árnyékban), és nem tudják hirtelenjében, hogy mihez kezdjenek. Te villámgyorsan felméred (mivel eszed az nincs sok, de harci tapasztalatot már szereztél), hogy ennyi orkkal egyszerre úgysem tudsz megküzdeni. Kénytelen leszel kivágni magadat közülük. Ez a következőféleképpen fog menni: egészen addig orkokkal kell megküzdened, amíg szabad területre nem érsz. Ez azért érthető volt, nem?

Apropó, ork! Ha esetleg lenne nálad kék sárkány fogaiból készült nyaklánc, ezt minden harcban felmutathatod ellenfelednek, akit ennek láttára el fog futni a sárga irigység (lecsökkentheted 1-gyel az ÜGYESSÉG pontjait). És most lapozz a 91-re.

18.

Erről ugyan nem tudod, hogy mit jelent, de valahol belül (úgy a vakbeled és a léped közölt félúton) érzed, hogy ez lesz az egyedül üdvözítő megoldás. Leülsz, koncentrálsz (mint minden olyan esetben, amikor a szokásos mozgáskoordinációt meghaladó feladatra próbálod meg használni az agyadat), és lassan körberadarozol a teremben, hogy képet kapj a belsejéről.
Radarsugaraid azonban sajnos felkeltik a terem egyik sarkában szunnyadó hatalmas, hím denevér érdeklődését. Az állat felpattan, és erőteljes „Szivi!” felkiáltással feléd röppen. Mit teszel:

Elmenekülsz?	Lapozz a 78-ra
Megküzdesz vele?	Lapozz a 359-re
Mosolyogva bevárod?	apozz a 182-re

19.

Úgy döntesz, nem igazán neked való ez a veszélyes kalandozóélet, és visszafordulsz. A város kapuja tárva-nyitva, az élet a megszokott mederben folyik tovább. A kocsmárossegéd holtlestét már elvonszolták, a templom előtt egy kutya tetemén lakmároznak a patkányok, a mellékutcákban villogó tekintetű, hegyes fogú koldusok várnak áldozataikra ártatlan arccal... Istenem, mennyire megváltozott itt minden, most, hogy visszatért a hős, akit Darmol Purgos elfogására küldtek ki! A főutcán nyüzsgő tömegből azonban valaki váratlanul olyan durván hátba taszajt, hogy majdnem orra buksz. Hogyan reagálsz erre a nyílt kihívásra:

Megfordulsz, és te is hátba taszajtod az illetőt, lehetőleg úgy, hogy majdnem orra bukjon?	Lapozz a 328-ra

Levágod a tettes fejét? Lapozz a 192-re
Rá sem rántasz? Lapozz a 171-re

20.

Ez az! Ez illik a magadfajta, izomagyú kalandozóhoz. Minek is gondolkodni, amikor az csak bonyodalmakat okoz. Még eszedbe villan a bölcs Corvinus tanácsa az ilyen esetekre. Az öreg azt mondta még a kalandod elején, hogy... öööö... izé... szóval nem is volt az olyan fontos. Krákogsz egyet, és tovább tapogatózol határozottan a sötétben. A kérdés már csak az, hogy csaltál-e eddig a történet folyamán! Ha igen, lapozz az 54-re. Ha nem, lapozz a 267-re.

21.

Ez nem szép dolog. Egy hős kalandozó ilyet sosem csinálna, legfeljebb végveszélyben, és akkor is csak, ha előtte megkérdezte a nagymamáját. Vonj le 2 Jackson-Livingstone pontot, és jegyezd meg, hogy a becsületes út ugyan göröngyös, de a hazugsággal sokkal hamarabb előrébb lehet jutni! Lapozz a 144-re.

22.

Köszönöm, ez igazán jólesett. Igen jó érzékkel ítélted meg, hogy én egy légynek sem tudnék ártani. Ami speciel igaz is. Csakhogy te kalandozó vagy, nem pedig légy, és ha már jóindulatúan figyelmeztettelek, hogy „bejárni veszélyes, legalábbis erről az oldalról” - azt hiszem, azt jelentette a tábla -, kénytelen leszek érvényt is szerezni e fenyegetésnek.

Hirtelen fényt pillantasz meg az alagút sötétjében. Felvillanyozódva elindulsz a fény felé, de túl későn ismered fel, hogy az nem más, mint a 6:20-as éjféli expresszvonat mozdonyának homloklámpája. Még van idődd elgondolkozni azon, mi is az, hogy „expresszvonat”, miközben a robogó szerelvény palacsintává lapít...

Kalandod véget ért.

23.

A szádat a sebre szorítod, és megpróbálod kiszívni a veszettséget. Ez elég lökött próbálkozás, kedves barátom, de hát senki nem mondta, hogy az ismert kalandozók a szellemi elit soraiból kerülnek ki. Most akkor keresel egy orvost (lapozz a 66-ra), vagy inkább beletörődsz az elkerülhetetlenbe (lapozz a 190-re)?

24.

Fejedben komor gondolatokkal (nem tudom, miért éppen ezekkel, hiszen ez csak úgy az eszembe jutott) tovább baktatsz nyugatra, a félelmetes Scr-bvng hegy felé. A távolban már fölfedezed a hegy félelmetes korvonalait (a nagymamád pirogjára hasonlít első ránézésre, ami tényleg félelmetes volt, mert utáltad, és a nagymamád mindig megvert, ha nem voltál hajlandó enni belőle). A hegy lábánál egy kis falucska húzódik, mely azonban nem elég ügyes ahhoz, hogy elkerülje az egyenesen feléje tartó ösvényt. Így az ösvény a szemed láttára - óh, minő borzalom! - mélyen átszeli a falucskát. Még néhány óra gyaloglás, és megérkezel a faluba. Lapozz a 360-ra.

25.

Erről van szó! Nem kell annyira túlkomplikálni a dolgokat, egy nagy ugrás, és kész. Sikeresen földet (illetve sziklát) értél a szakadék túlsó felén. Leporolod öltönyödről a ráragadt porszemcséket (erre ugyan nincs szükség, mert se öltönyöd nincsen, se porszemcsék nem ragadtak rá, de hát Roger Moore is mindig így szokta csinálni a James Bond filmekben), és tovább indulsz a sikoltozó hang irányába. Lapozz a 354-re.

26.

A lé sajnos felszívódik. Elnyomod a torkodból felbuzogó káromkodásáradatot, de abban a pillanatban rádöbbensz, hogy rosszat teszel. A keleti bölcsek is tanítják, hogy nem szabad az embernek erőszakot tennie saját természetén. Ha már egyszer ilyen mocskos szájúnak születtél, büszkén kellene viselned ezt. Vonj le 1 Jackson-Livingstone pontot azért, mert nem voltál elég bölcs. Lapozz a 71-re.

27.

Hirtelen halk lépteket hallasz magad mögött. A léptek közelednek, majd megszűnnek. Vársz egy darabig, de nem történik semmi. Hirtelen elhatározással odébbállsz egy kicsit, mire a léptek ismét felhangzanak, majd megint megszűnnek. Nagyon rejtélyes!
Ezen elgondolkozol... Néhány órányi fejtörés után arra a megállapításra jutsz, hogy valaki bizonyára követ téged! Hogyan reagálsz erre:

Te is követni kezded őt?	Lapozz a 379-re
Megpróbálod lerázni?	Lapozz a 245-re
Használod a varázsitalt?	Lapozz a 178-ra

28.

Először semmiféle szörnyet nem látsz, de aztán gyanús kezd lenni, hogy egyre inkább viszket a lábad. Lenézel, de ott lent sem látsz semmit, így egy pillanatra megnyugodsz. Az ördöngös viszketés azonban csak nem akar alábbhagyni. Hirtelen beléd nyilall a felismerés (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot): valami baja lehet a lábadnak, hiszen eddig nem viszketett ennyire! Lapozz a 181-re

29.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

30.

Juhú, mintha ezt a pofát már láttad volna. Hát persze, egy ork az! Ellenfeled visít egyet (ez ugyan nem a fajtájának a szokása, viszont a társa rálépett a lábára), és rád veti magát.

ORK	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, ki kellene szemelni egy szimpatikus irányt, mely felé haladhatnál. Mi legyen az:

Toronyiránt?	Lapozz a 91-re
Ellenkező irányba?	Lapozz a 43-ra
Amerről a visítást hallottad?	Lapozz a 161-re
Vissza a mókusok felé?	Lapozz a 232-re

31.

Ez nem szép dolog. Egy hős kalandozó ilyet sosem csinálna, legfeljebb végveszélyben, és akkor is csak rövidet. Vonj le 2 Jackson-Livingstone pontot, és jegyezd meg, hogy a becsületes út ugyan göröngyös, de a hazugsággal sokkal hamarabb előrébb lehet jutni! Lapozz a 160-ra.

32.

Kiállsz a falu főterére, és nagy hangon elkiáltod magad: - Mínuszbé, pluszmínusz gyök alatt bénégyzet mínusz négyácé per kétá. - A parasztok döbbent arccal merednek rád. Ezen felbuzdulva tovább folytatod: - Ánégyzet plusz bénégyzet egyenlő cénégyzet, valamint é egyenlő emszer cé-négyzet! - Egy híres kalandozó ilyeneket is tud! Hát nem csak verekedni, meg vagdosni az orkok fülét? A parasztok hirtelen egy emberként leborulnak előtted, és étellel itallal jócskán vendégül látnak. Miután tetszőlegesen sokat ettél és ittál (visszaállíthatod az ÉLETERŐDET a kezdeti értékére, ha akarod), megmutatják neked, merre vezet az út a félelmetes Scr-bvng hegyre. Lapozz a 385-re.

33.

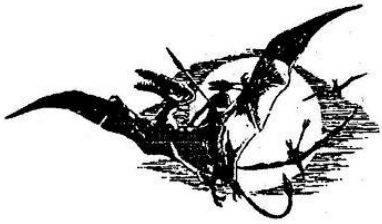
Bátor kalandozó nem ismer lehetetlent!
És ez elég nagy hibája neki... Tudod, a bölcsesség ott kezdődik, hogy az ember felismeri a nála erősebbeket. Ha neked ehhez öt méter, a vastag izomkötegek, meg a sárga karmok nem voltak elegek, sajnos nem tehetek érted sok mindent.
Annyi jótanáccsal azért szolgálhatok, hogy csalni persze csalhatsz harc közben (ez esetben kényszerű harcról lesz szó, mert a francnak sem kell egy ekkora nagy szörnyeteg), de tudnod kell, hogy utána minden mókus megvetéssel fog utánad nézni.

ŐSMEDVE ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 20

Ha a harc folyamán valamikor csaláshoz folyamodsz, azonnal lapozz a 251-re, majd lapozz ide vissza. Hogy könnyebben visszatalálj erre a helyre, teszek ide egy nagy könyvjelzőt:

KÖNYVJELZŐ

Ha a harc során elpusztultál, akkor (egyáltalán nem meglepő módon) kalandod véget ért. Ha győztél, de úgy, hogy nem csaltál egyszer sem, lapozz a 198-ra. Ha csalással bár, de azért legyőzted a félelmetes ősmedvét, lapozz a 36-ra.



34.

Elrontottad a SZERENCSE-tesztet. Rá se ránts, nem komoly a dolog! Tudod, van az úgy, hogy az ember néha akkor is elrontja a SZERENCSE-tesztet, amikor nem akarja, de hát ez a játék már csak ilyen. Esetünkben semmi jelentősége sincsen, ugyanis a ládát semmilyen csapda nem őrizte, így túlzott volt az elővigyázatosság. A ládafedél akadálytalanul felnyílik, felfedve mindazt, amit eddig eltakart, és amit a felnyílásával felfedhet (feltételezem, te is erre számítottál). Lapozz az 5-re.

35.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot! Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

36.

No persze, mert mindig csak az a nyeszet meg az a kaszab...

Egy rutinos kalandozó az eszét is használja rutinos kalandozásai közben. Az ősmedve elejtése azért szép teljesítmény volt! Ha akarod, lenyúzhatod a bőrét, és a combjából kivághatsz néhány adagnyi élelmet (legfeljebb 3-at). Az ősmedve combnak ugyan förtelmes az íze, és megsütve enyhén mérgező (nyersen pedig ki szereti?), de hát Winnetou és Old Shatterhand is mindig ezt csinálta az éppen aktuálisan elejtett grizzlymedve húsával.

Miután végeztél a munkáddal, felkerekedsz, hogy folytasd az utadat. Abból indulsz ki. hogy a félelmetes Scr-bvng hegy nyugatra van (lapozz a 281-re), vagy pedig abból, hogy ha az ősmedve itt, akkor a barlangja sem lehet messze (lapozz a 170-re)?

37.

- Jól választottál, földi halandó - dörgi a szellem hangja. - Magam is egy jópofa kis varázspáncélt kértem volna, ha a te helyedben lettem volna. Hanem azt tudnod kell, hogy ezért ki kell állnod a próbát. - Persze, hogy ki kell állnod, hiszen egy jó Jackson-Livingstone hős sosem kapja ingyen a varázstárgyait - ez is egy olyan dolog, amelyen feltétlenül változtatni kell majd a jövőben, gondolod elmerengve. A szellem türelmesen vár, hogy megkérdezd végre, mi is az a próba. Úgy döntesz, nem váratod sokáig. Lapozz a 233-ra.

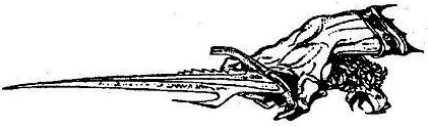
38.

A kar meghúzása elindít egy fogaskereket. A fogaskerékre egy madzag van erősítve, ami lassan felhúz egy vödröt a mélyből, és tartalmát beleönti egy vályúba. A víz azonban elakad egy kis gáton. Mit teszel:

Meghúzol egy lila csengettyűt? Lapozz a 255-re
Meglóbálsz egy sárga lasszót? Lapozz a 268-ra
Megtekersz egy fekete kereket? Lapozz a 249-re

39.

Micsoda felháborító szemtelenség! És elárulnád, honnan szedted hirtelenjében az űrhajót? Legalábbis amennyire én emlékszem, semmi ilyesmit nem írtam bele a történetbe. Inkább azt javasolom, hogy próbálj meg gyalog kirohanni a félelmetes szörnyeteg összezáródó fogai között. Lapozz a 314-re.



40.

Hallatlan! De azt is tudod, hogy ha az előző bekezdésben említett szörnyeteg nem lenne elég, a csalni próbáló kalandozók elevenen megsülnek, felnégyeltetnek, kerékbe töretnek, lenyakaztatnak, megnyúzatnak, deriváltatnak, gyököt vonatnak és közös nevezőre hozatnak? És tudod, én nem viccelek ám! Szóval, még mindig úgy döntesz, hogy ehhez a nyilvánvaló csaláshoz folyamodsz? Ha igen, lapozz a 236-ra. Ha nem, az alábbi lehetőségek közül választhatsz még:

Könnyedén átugrasz fölötte	Lapozz a 208-ra
Áthidalod a nehézséget	Lapozz a 75-re
Nincs semmi ötleted	Lapozz a 93-ra

41.

Látom, nagy benned a tudásszomj. Apropó, erről jut eszembe, ha megszomjaztál vagy megéheztél volna, most itt az alkalom, hogy leülj, és megebédelj. Ha befejezted az evést, felkelsz, és tovább indulsz keletre, a tudás és a fény felé. Azt már csak az én akadékoskodó természetem tartja fontosnak közölni, hogy Darmol Purgos lakóhelye, a félelmetes Scr-bvng hegy a várostól nyugatra fekszik, de hát egy ilyen okos, ügyes, és talpraesett kalandozó, mint amilyen te vagy (ezt persze csak képletesen kell érteni) nyilván pontosan tudja, hogy mit cselekszik.
Tényleg! Tudod, hogy mit cselekszel? Ha igen, lapozz a 110-re. Ha nem, lapozz a 85-re.

42.

Agyadban derengeni kezd valami. Egy ponyva???!!! De hiszen... Lapozz a 242-re.

43.

Nahát, hogy mennyi ork nyüzsög errefelé. Ellenfeled nagyot rikkant (ez faji sajátosság), és nyáladzó szájjal neked ront.

ORK	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted ezt a nem túl ügyes, de igen drabális fickót, kénytelen vagy szembesülni a rideg tényekkel: még mindig az ork csapat közepén téblábolsz. Merre keresed a kiutat:

Amerre van?	Lapozz az 58-ra
Csak úgy, találomra?	Lapozz a 218-ra
Mindig a fák mohos oldala felé?	Lapozz a 30-ra
Amerre Cook kapitány is járt?	Lapozz a 327-re

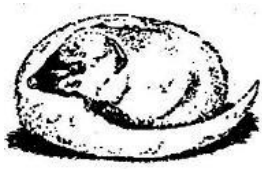
44.

- Helyes - feleli vigyorogva a törpe - Akkor halld az első kérdést: Mi a te neved? - Nos, erre mit felelsz:

Megmondod a te nevedet?	Lapozz a 270-re
Valaki más nevét mondod be?	Lapozz a 217-re

45.

Úgy legyen. Ravaszul megvárod, hogy leszálljon az éj és abban a pillanatban olyan tábortüzet raksz, hogy attól koldul! A tűz melege és világossága meleggel és világossággal önt el. Aztán eszedbe villan, hogy ez mind jó (lapozz a 269-re)...



46.

- Nos, ez minden, amit egy szerencsétlen, nyomorult rab a hős kalandozónak segíteni tud. - feleli a férfi. Nem sok, annyi szent. Kicsit elfut a méreg, de azért türtőzteted magad. Végül is, ha már eddig nem agyaltad meg alaposan ezt a pacákot, most már igazán kibírod anélkül is.

Kénytelen vagy hát vállat vonni, és szó nélkül távozni a barlangból. Előtte persze még az ex-fogoly lelkére kötöd, hogy ne merjen követni, mert esetleg előfordulhat, hogy megkeserüli (ki tudja?). Lapozz a 156-ra.

47.

Lehajtasz egy rózsaszín lehajtókát. Először nem történik semmi, de amikor közelebb hajolsz, hogy megnézd, mi is van a lehajtóka mögött, egy rugós bokszkesztyű alaposat belepancsol a képedbe. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Az ütéstől egy kicsit kábán hátratántorodsz, és nem veszed észre a mögötted rejtőző csapóajtót. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 103-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 358-ra.

48.

Koncentrálsz, és erőteljesen pihenni kezdesz. A kitartó pihenés meg is hozza gyümölcsét: úgy érzed, mintha teljesen kicseréltek volna. Visszaállíthatod az ÉLETERŐDET a kezdeti értékére. Végzel egypár hadonászó mozdulatot, hogy megszokd új testedet (a környező fűszálakon eddig érdeklődéssel figyelő szöcskék erre vad menekülésbe kezdenek). Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

49.

A lény súlyos ütéseid alatt hamarosan megismerkedik a padlóval. Amikor az utolsó ütést méred rá, fájdalmasan felnyög, és megadó pózba helyezkedik: farkát a szájába veszi, füleiből tölcsért formál, lábait pedig aszinkronban lóbálni kezdi az orra előtt. Látván ellenfeled teljes vereségét, visszadugod kardodat a hüvelyébe (ez másodszorra sikerül is). Gyorsan átkutatod a legyőzöttet, de mivel nem találsz nála semmi érdekeset, szó nélkül otthagyod, és folytatod az utadat. Amint távolabb érsz, hallod még, hogy a szörny utánad kiált: - O. K. most legyőztél, de jövök én még a te utcádba! - Ezzel hangját elnyomja egy arra járó, tizennyolc tonnás gőzprés. Te közönyösen megvonod a válladat, és rendületlenül menetelsz tovább. Fáradozásod eredményeképpen feltűnik a láthatáron a falucska, és azt is látod, hogy kénytelen leszel besétálni még sötétedés előtt (hacsak nem állsz meg, de te nem nagyon szoktál olyasmit). Lapozz a 202-re.

50.

A bal oldali út igen kellemesnek, és könnyen járhatónak bizonyul. Hanem amint elindulsz rajta, váratlanul megbotlasz egy kőben. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, ilyen előzmények után a legjobb, ha beleveted magad a nyugati, sűrű, sötét erdőségekbe. Lapozz a 222-re.

51.

És akkor most mi van? Inni adtál egy rabnak. Ez nemes cselekedet, de azért még nem kapsz érte Jackson-Livingstone pontot. Persze attól, hogy inni adtál neki, a rab magától még nem oldozódott el a faltól. Mit teszel hát? Eloldozod (lapozz a 143-ra), vagy inkább lelket öntesz belé, ha a víz nem lett volna elegendő (lapozz a 377-re)?

52.

A barlang levegője áporodott, talaja furcsán puha, cuppogós. Nem gondoltad volna, hogy egy zárt barlangba ennyire be tudjon folyni a víz. Aztán hirtelen új ötlet villan az eszedbe (persze előbb jó néhány perc eltelik): lehet, hogy forrás fakad valahol a barlang mélyén!

Ezen fellelkesülve elindulsz befelé, hogy megtaláld a forrást, és megtölthesd belőle a kulacsodat (legalábbis így szokták a Jackson-Livingstone hősök). A kérdés már csak az, hogy láttad-e a „Birodalom visszavág” című filmet? Ha láttad, lapozz a 104-re. Ha nem láttad, lapozz a 323-ra.

53.

A vicc így szól:

A nyúl és a sündisznó együtt sétálnak az erdőben. Egyszercsak egy hatalmas hangyabolyhoz érnek. A hangyaboly közepén a farkas ül szomorú ábrázattal. „Mi az, farkas koma?” szól oda neki a nyúl. „Ne is kérdezd, nyuszika” feleli amaz...

Sajnos, mire az ork idáig ért a vicc mesélésében, már harcra került sor köztetek, és igazán nem kívánhatod, hogy ellenfeled harc közben is jártassa a száját. Ha legyőzöd az orkot, nincs aki elmondja a viccet, ha viszont ő győz, elmondja ugyan a poént, de nem lesz, aki meghallja. Ebből is látszik, mennyire haszontalan dolog harc előtt viccmeséléssel áltatnod magad.

És most lapozz vissza a 372-re.

54.

Ez nem szép dolog. Egy hős kalandozó ilyet sosem csinálna, legfeljebb végveszélyben, és akkor is úgy, hogy ne vegyék észre. De hát mi maradhatna titokban a könyv szerzője előtt, nem igaz? Vonj le 2 Jackson-Livingstone pontot és jegyezd meg, hogy a becsületes út ugyan göröngyös, de a hazugsággal sokkal hamarabb előrébb lehet jutni! Lapozz a 77-re.

55.

Jó, rendben van, hogy a jobb oldali barlangnyílást választod, na de nem gondolod, hogy itt az ideje, hogy ne csak válogass, hanem be is lépj az egyiken? Melyiken akarsz belépni:

A bal oldalin, a cseppkövekkel?	Lapozz az 52-re
A középsőn, a koronggal?	Lapozz a 374-re
A jobb oldalin, a felirattal?	Lapozz a 229-re

56.

Ezek után tényleg nem tudom, mit képzeltél azzal a varázsitallal. Mivel nyilvánvaló, hogy csaláson kaptalak, most le kellene vonatnom tőled legalább 2 Jackson-Livingstone pontot. Ezt azonban mégsem teszem. Vonj le 1 Jackson-Livingstone pontot.
Miután ezt barátian megbeszéltük, ideje eldöntened, mihez is kezdesz a követőddel:

Te is követni kezded őt?	Lapozz a 379-re
Megpróbálod lerázni?	Lapozz a 245-re

57.

Hirtelen neszezést hallasz az aljnövényzetben. Csak egy sün, gondolod, ám ekkor nagyot reccsennek az ágak, és egy furcsa kis lény pattan a szemed elé. Görbe, fekete fülei a feje tetején billegnek, kicsiny, piros orra mögött apró, felvarratlan gombszemek néznek rád bizalmatlanul. Te jószagú ég! Hiszen ez egyike a legfélelmetesebb szörnyeknek! Agyadba bevillan a gyerekkori biológiaórák képe. A szörnyeteg kedvesen lebegteti a füleit, majd behízelgő hangon megkérdezi: - Mondd csak, nemes vitéz, használhatom a titkos fegyveremet? - Erre mit válaszolsz? Azt, hogy használhatja (lapozz a 67-re), vagy azt, hogy nem (lapozz a 315-re)?

58.

Csak nem orkot láttam? Ellenfeled nagy vehemenciával bólint (ez nem faji sajátosság, hanem válasz az előbbi kérdésre), és morogva rád ugrik.

ORK	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted, most már biztos lehetsz benne, hogy ott lehetett, vagy afféle. Hanem azt is ki kellene fundálni, hogy merre menj tovább:

Amerről az ork is jött?	Lapozz a 30-ra
Mindig a helyes irányba?	Lapozz a 327-re
Egyszer félre is léphetsz?	Lapozz a 95-re
Végül is mindegy, csak bunyó legyen?	Lapozz a 218-ra

59.

Vársz, hátha a szemed hozzászokik a sötétséghez. Hiába van sasszemed, azért annak is kell egy kis fény, ráadásul nem szokták meg, hogy dinnye sötétben is dolgozniuk kellene, így aztán, dacára minden erőlködésednek, nem látsz semmit. Lapozz a 395-re.

60.

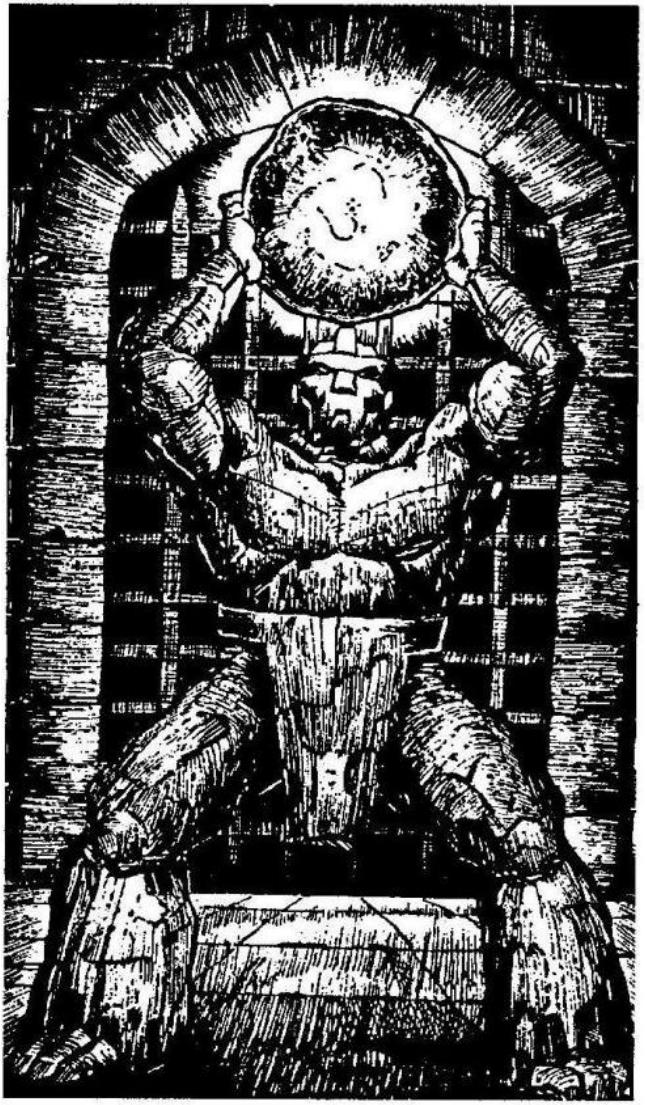
A lény bosszúsan legyint egyet: - A fene egye meg! Már megint alaposan el fognak tángálni. - Ezekkel a szavakkal amúgy tessék-lássék beleveti magát a küzdelembe. Kénytelen vagy harcolni, most nem menekülhetsz el.

TOROKNYASZAJINTÓ FAPOMOGÁCS	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted félelmetes ellenfeledet, lapozz a 149-re.

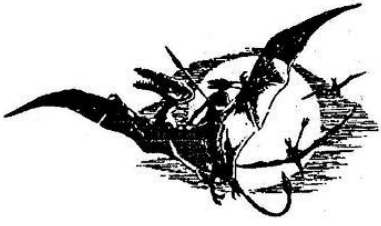
61.

Annyira azért nem volt gusztustalan a szekér belseje, hogy viszont kellene látnod a vacsorádat! Mindenesetre a lankadatlan küzdelem elnyeri méltó jutalmát, valamint addig járj, amíg tovább élsz: lehetőséget kapsz, hogy itt és most elfogyassz néhány adagot az elemózsiástáskádból. Mármint, úgy értem, hogy a táska tartalmából, természetesen... Jó étvágyat!
Befejezvén az evést, úgy döntesz, hogy ideje felkerekedned (a legközelebbi egész számig). Hátadra csapod mindazt, amit ilyenkor a hátadra illik csapni (hátizsák, miegymás), és útnak indulsz. Lapozz a 281-re.



62.

Szégyen a futás, de hasznos! Mivel azonban én már annyira örültem, hogy egy kövér parasztasszonnyal fogsz összeverekedni, sajnos elfelejtettem, hogyan is folytatódik a történet ezen az ágon...



63.

Helyes. Akkor most egészen biztos lehetsz benne, hogy az elkövetkező pár órában sem fog korogni. Lapozz vissza a 158-ra.

64.

Kísérletképpen gyorsan végigfuttatod szemeidet a szekér berendezési tárgyain. Meg lehetsz elégedve velük, igazán jó formában vannak, bár mintha a bal szemed a célegyenes vége felé egy kicsit lassan mozogna. Na sebaj, gondolod, és elhatározod, hogy alkalomadtán különedzéseket tartasz majd neki.

A szekér tárgyai gyakorlatilag használhatatlanok, semmi értékeset nem látsz közöttük. A padlót borító aranyszálakkal átszőtt vastag perzsaszőnyegek néhány szála csúnyán eláll, valószínűleg a durván és ízléstelenül rájuk lökött gyémánt-és zafírberakásokkal díszített, gusztustalan aranykupák ferdíthették el őket. A ponyvatartó küllőkről lógó ékszerek és díszes fegyverek (gyakorlott szemed azonnal megállapítja, hogy közülük nem egy mágikus fegyver) mind felesleges tehernek bizonyulnának a hátizsákodban. Találsz a sarokban egy díszes Bibliát, de az is értéktelen. Már sárgulnak a lapjai. Valamirevaló kereskedő egy fél garast sem adna ezért a könyvért. Ráadásul olvashatatlan is, mert valami Luther Márton teljesen összefirkálta a jegyzeteivel. Undorral elhajítod a könyvet, és odalépsz a sarokban fekvő ládához. Lapozz a 223-ra.

65.

- Hé, jóember, nem ismert meg. Én vagyok az a kalandozó, akit a félelmetes Darmol Purgos elfogásával bíztak meg. - fordulsz oda az egyik paraszthoz. Az rád emeli fekete szemét, és szomorúan válaszolja: - Akkor tudd meg, édes fiam, hogy rossz helyen jársz. Engem is csak azért mesélt be a szerző, hogy közöljem veled: ebből a faluból már nem keveredsz ki élve! - azzal sarkonfordul, és eltűnik a sarkon. Mit jelenthetnek vajon a szavai? Nem tudod, de nagyon vészjóslóan hangzottak (ennek a megállapításához még nem kellett olyan sok ész). Mit teszel:

Haladéktalanul tovább indulsz a félelmetes Scr-bvng hegy irányába? Lapozz a 398-ra

Betérsz a fogadóba egy kis italra? Lapozz a 349-re

66.

Eszedbe jut az öreg Corvinus tanácsa: - Ha nagy bajba kerülnél, fiam, csak tárcsázd a 04-et! - Milyen igaz! Az öreg Corvinus tanácsa ismét megmentette az életedet. Növeld meg 1-gyel a SZERENCSE pontjaid számát, és jegyezd meg, hogy nem fair dolog minden egyes harcban megharaptatnod magad csak azért, mert ezen a ponton növelheted a SZERENCSÉDET. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

67.

A lény arca felderül egy kicsit. - Akkor most tutira elpusztítalak, jó? - Kérdését nyilván költői kérdésnek szánta, mert szinte azonnal akcióba is kezd. Felemeli elülső lábait, morog egy kicsit hozzá, majd farkával egyre gyorsabban verdesni kezdi a földet. Hirtelen mindent elborító, hatalmas hőhullám seper végig rajtad. Érzed, amint a hús fájdalmasan sisteregve leolvad a csontjaidról. Kardod a másodperc törtrésze alatt alaktalanná görbül az iszonyú hőségben. Vonj le 10 ÉLETERŐ pontot. Ezek után hátulról több méter magas, hatalmas kunami-hullám sepri végig az erdőt, minden élőlényt (a szörnyet kivéve) elpusztítva több kilométeres körzetben. Vonj le 20 ÉLETERŐ pontot. Amikor a víz lassan leapad, hasadékok nyílnak meg a földben, és gigantikus erejű földrengés rázza meg a talajt. Vonj le 30 ÉLETERŐ pontot. Néhány perc múlva ez is alábbhagy, és egy hatalmas „10 tonna” feliratú, fekete vasdarab jelenik meg, és zuhan testedre, majd egy méternyire a földbe lapítva azt. Vonj le 40 ÉLETERŐ pontot. Nemsokára a földbe vágott árok oldalfalai megnyílnak, sziszegő viperák özönlenek ki a résekből, és lepik el szinte pillanatok alatt a környéket, halálra marva mindenkit, aki útjukba kerül (kivéve a szörnyet). Vond le a még esetleg megmaradt ÉLETERŐ pontjaidat.

A kígyókat azonban hamarosan elzavarja a felbukkanó megvadult száguldó elefántcsapat. Nem telik bele néhány másodperc és máris mindent letapostak a környéken (kivéve a szörnyet). Vonj le 50 ÉLETERŐ pontot.
Amikor mindezek elvonultak, a szörny gúnyos arccal előrelép, majd előhúz egy hatalmas stukkert, a halántékodhoz szorítja, és bevégzi azt, amit a teremtményeinek esetleg nem sikerült volna. Kalandod véget ért.

68.

El kell ismernem, hogy feltalálnád magad, ha tényleg a királynő jönne erre lóháton. Kapsz érte 1 Jackson-Livingstone pontot. Feltételezem, ezek után már azzal is tisztában lennél, hogy:

Hogyan írj rajongói leveleket?
Hogyan válj munkanélkülivé?
Hogyan ebédelj a királynővel?
Hogyan dörzsöld hozzá a hasadat egy széklábhoz?
Hogyan találj meg 1 aranyat a sötétben?
Hogyan égess el egy darab papírt?

Számold össze, ezek közül melyekre lennél képes, és növeld meg az ÉLETERŐDET ugyanannyi ponttal. Miután ezt megtetted, nincs más választásod, mint tovább folytatni az utadat. Lapozz a 216-ra.

69.

Tedd próbára az ÜGYESSÉGEDET! Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 347-re. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 239-re.

70.

És valóban! Emlékszel még, hogy mielőtt elindultál kalandozni, sárga mintás, zöld zoknit húztál...
Phühh! Ez aztán meleg helyzet volt. De most már - biztos, ami biztos - lehúzod a zoknidat is. Gyengébb idegzetűeknek kéretik elfordulni.
A felszabaduló gőzök és gázok ugyan tíz méteres körzetben kiirtanak minden élőlényt, de szinte azonnal (a valóságban csak miután magadhoz tértél a tömör bűzhullám okozta sokkból) látod, hogy valami baj van. Lábujjaid között apró, kékeszöld virágocskák jelentek meg. Közel hajolni nem mersz hozzájuk, mert már így is elég medveölő szaguk van, de azért megpróbálsz néhányat kipiszkálni. Sikertelenül. Lapozz a 264-re.

71.

Nos, remélem, okultál az esetből. Vállat vonsz, és továbbindulsz nyugati irányba. Lapozz a 281-re.

72.

Egy remekbe szabott kardmozdulattal (emlékeid ködös rengetegében ismét felbukkan az ominózus királylány szép, fehér nyaka...) súlyos, bizonyos szempontból végzetes csapást mértél ellenfeledre, és ezzel a barlang egész denevérpopulációjára. Az állat kínjában felnyikkan, de azért keményen tovább folytatja a harcol (ne feledd el levonni tőle azokat az ÉLETERŐ pontokat, amelyeket már a korábbi harc során elvesztett ellenfeled):

DENEVÉR ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 5

Ha elmenekülsz, lapozz a 78-ra. Ha legyőzted (most már kevésbé) félelmetes ellenfeledet, lapozz a 316-ra.

73.

Hogy te mennyire megátalkodott vagy! De tudod azt, hogy azokkal, akik rendszeresen csalnak, úgy szoktam eljárni, hogy beleírok a történetbe valami ocsmány szörnyeteget (egy toroknyaszajintó fapomogácsot, de a lábzsibbasztó penészgombát is nagyon szeretem), és azzal végeztetem ki őket? Mindenesetre figyelmeztetlek, hogy most is ezt fogom tenni, ha rákényszerítesz. Szóval, még mindig úgy döntesz, hogy ehhez a nyilvánvaló csaláshoz folyamodsz? Ha igen, lapozz a 325-re. Ha nem, az alábbi lehetőségek közül választhatsz még:

Kimászol kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Kimászol foggal-körömmel?	Lapozz a 399-re
Vársz?	Lapozz a 79-re

74.

Megkérdezed a szellemet, hogy miből is fog állni a próba. A szellem így felel: - Ha teljesíted a próbát, ennek a varázstükörnek igen nagy hasznát fogod majd venni kalandozásaid során. Valahányszor belenézel a tükörbe, és azt mondod neki „Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, ki a legszebb e vidéken?”, a tükör meg fogja válaszolni ezt a kérdést. És amennyiben a tükör valamilyen véletlen folytán azt mondaná, hogy te vagy az, ennek úgy megörülsz majd, hogy 2-vel növelheted a SZERENCSE pontjaid számát. - Ezt alaposan megjegyzed. Én a partvonal mellől még megsúgom neked, hogy a tükör mindig azt fogja válaszolni, hogy te vagy a legszebb, ezt a szellem ravaszul elhallgatta. Ha ezek után úgy döntesz, hogy állsz a próba elébe, lapozz a 207-re. Ha inkább köszönöd szépen, de neked most sürgősen tovább kell kalandoznod, lapozz a 281-re.

75.

Csak semmi cicó, a problémát határozottan át kell hidalni! Így is teszel, és máris a szakadék túlsó felén találod magad. Közben persze kitalálhatod, mi volt az a zseniális módszer, amivel ilyen biztonságosan át tudtál kelni egy széles és mély (ráadásul feneketlen és sötét) szakadék felett.

Nem érdemes ezen már tovább rágódni, hiszen a segélykérő hangok már némileg közelebbről kérnek segélyt. El is indulsz az irányukba. Lapozz a 354-re.

76.

Helyes én is erre számítottam (ezt persze csak úgy mondom ám!). Jutalmat ezért nem kapsz, hiszen ez természetes. Mindenesetre fogadd őszinte (kicsit furcsálkodó) tiszteletemet. Lapozz a 160-ra.

77.

Szóval tovább haladsz a sötétben a segélykérő hang felé. Most (eléggé el nem ítélhető módon) az jutott az eszembe, ha már úgyis itt ez a remek alkalom, hogy sötétben, vakon mész az orrod után, valami ravasz csapdát kellene állítanod az utadba, amit nem veszel észre, csak amikor már késő...

Hát nem is tudom. Te mit szólsz ehhez a világrengető ötlethez? Ugye jó?

Szóval, amint a sötétben botorkálsz, nem veszed észre a barlangon keresztben húzódó mély szakadékot, csak amikor már a szélére értél, és... Tedd próbára az ÜGYESSÉGEDET. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 122-re. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 318-ra.

78.

Sötét szobában, egy denevér elől? Érdekes próbálkozás és majdnem biztos, hogy kudarcra van ítélve. Mindenesetre tehetsz néhány próbát. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 27-re. Ha nincs szerencséd, kénytelen vagy megküzdeni a hatalmas, hím denevérrel (lapozz a 359-re).

79.

Persze ez is egy megoldás. Azt azért tudnod kell, hogy ezt bármilyen szorgalmasan is csinálod, a gödörből így nem tudsz kijutni. A választás így a tiéd. Ha továbbra is nem csinálsz semmit, egy idő után megéhezel, akkor ehetsz, de aztán ismét megéhezel, amikor is ismét ehetsz, de aztán megint megéhezel, és ez addig folytatódik, amíg el nem fogy a kajád, és kénytelen vagy nem túli hősi, de sokkal inkább éh halált halni. Ha ezt az alternatívát választod, kalandod véget ért. Ellenkező esetben még számos más lehetőség is fennáll. Teszem azt:

Kimászol kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Kimászol foggal-körömmel utal vájva?	Lapozz a 399-re
Kirepülsz?	Lapozz a 203-ra

80.

Mohón felnyalod az utolsó cseppet is a földről. Szerencsére a homok-ital arány még viszonylag kedvezőre sikerült. A folyadéknak enyhe csukamájolaj íze van, de amúgy egészen tűrhető. Izgatottan várszz, mi fog most történni, de semmi érdekeset nem tapasztalsz. Az előbbi galacsinhajtó fejét rosszallóan csóválva lassan elmászik a környékről. Te megvonod a vállad, és folytatod a kalandodat. Lapozz a 281-re.

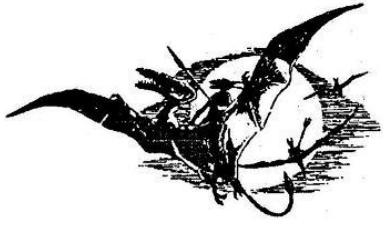
81.

Ezek után tényleg nem tudom, mit képzeltél azzal a varázsitallal. Iszod, nem iszod, van benne, nincs benne, jó ötlet, nem jó ötlet, vagy mi a csuda...
Miután ezt barátian megbeszéltük, ideje eldöntened, mihez is kezdesz a követőddel:

Te is követni kezdeti őt?	Lapozz a 379-re
Megpróbálod lerázni?	Lapozz a 245-re

82.

Tovább folytatod hát a kalandozást. A kérdés már csak az, hogy csaltál-e eddig a játék során? Ha igen, lapozz a 231-re. Ha nem, lapozz a 276-ra.



83.

Sajnálom. A sárkány repülni is tud, ezért nem lehet elmenekülni előle. Ezt persze én is tudtam nagyon jól. Hogy mégis felajánlottam a menekülés lehetőségét, az azért volt, hogy leteszteljem, mennyire vagy hősies. Hát nem nagyon...

Vonj le 2 Jackson-Livingstone pontot, valamint 1 SZERENCSE pontot, és lapozz vissza a 285-re, hogy folytasd a harcot.

84.

A férfi ismét sürgetni kezd, hogy elfogadod-e a szolgálatait, vagy sem. Szavai furcsa hatással vannak rád: valamit megmozdítanak a lelked mélyén. Egy ködös emlék dereng fel előtted (úgy véled, az édesanyáddal kapcsolatban, akivel sohasem találkoztál), és a felbuzogó érzések lassan sziklaszilárd elhatározássá keményednek szívedben. Igen! Biztosan tudod, érzed, látod, hogy ennek a férfinak itt és most válaszolnod kell! Mit válaszolsz:

Azt, hogy elfogadod a szolgálatait? Lapozz a 225-re

Azt, hogy köszönöd, de nem tartasz rá igényt? Lapozz a 99-re

Hát, ez nem valami biztató kezdet. Hallod, amint a király fájdalmasan felüvölt a palotájában: - Áááááááááá! Tökkelütött barom! Darmol Purgos elfogása a feladatod! Áááááááá! - Igaz is, tényleg! Még jó, hogy eszedbe jutott!
De semmi baj, türelmesek vagyunk, a kezdeti ballépéseket természetesen toleráljuk, lényeg, hogy belejöjj abba, hogyan is kell egy ilyesféle regényt tartalmazó könyvet olvasni. Szóval:

1.) Az a feladatod, hogy elfogd Darmol Purgost.
2.) Darmol Purgos a félelmetes Scr-bvng hegy tetején lévő várban lakik.
3.) A félelmetes Scr-bvng hegy (a tetején lévő várral együtt) a várostól nyugati irányban helyezkedik el.
4.) A legjobb ötlet az, ha nyugatnak indulsz.
5.) További konklúzió, illetve jótanács: Akkor bizonyára oda is fogsz érni.

Nos. Most, hogy ilyen remekül megbeszéltük, mi a feladatod, mi lenne, ha hozzá is látnál? (Súgó: Azt javasolom, indulj el nyugati irányba, a sűrű, sötét erdőségek felé. A további félreértések elkerülése végett, az alább felsorolásra kerülő lehetőségek közül ez lesz a második.)
Tehát, merre indulsz:

Északnak, az országúton?	Lapozz a 139-re
Nyugatnak, a sűrű, sötét erdőségek felé?	Lapozz a 222-re
Keletnek a fény felé?	Lapozz a 305-re
Délnek, vissza a város felé?	Lapozz a 212-re

86.

Felhajtasz egy barna felhajtókát, és csak későn eszmélsz rá, hogy mögötte mérges kígyók lapulnak. A kígyók ugyan csak siklók, de nagyon felbosszantotta őket, hogy rájuk nyitottad lakásuk ajtaját. Kénytelen vagy megküzdeni velük (sorban, egymás után):

MÉRGES KÍGYÓ	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 2
DÜHÖS KÍGYÓ	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 3
HARAGOS KÍGYÓ	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 1
NYUGODT KÍGYÓ	neki esze ágában sincs harcolni	

Ha legyőzted mindegyiküket, lapozz a 172-re.

87.

- Helyes - bólint elismerően a törpe. - És végezetül: mi a kedvenc színed? - Ez az utolsó kérdés, jól gondold meg hát, mit válaszolsz! Mit válaszolsz:

Azt, hogy nem tudod?	Lapozz a 227-re
Azt, hogy a kék?	Lapozz a 306-ra
Azt, hogy a barna, de aztán meggondolod magad, és inkább a kék?	Lapozz a 320-ra

88.

Okos elgondolás. Nem is néztem volna ki belőled. Hiába, sokmindenre képes a nyers életösztön. Szóval félreugrasz a guruló golyó elől. A golyó telibe találja a rugós asztalt, megpattan rajta, és mandínerből benyom egy kapcsolót a falon. A kapcsoló ijedtében kékre vált, és beindít egy kis motort, mely felcsörlőz egy ventillátort a magasba, mely a megfelelő magasságban automatikusan bekapcsol, a keletkező szellő pedig belefújja a pingponglabdát a fémtölcsérbe.
Teljes a diadal! Lapozz a 107-re.

89.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

90.

Ellenfeledet nem abból a fából faragták, hogy megijedjen egy kis lökdösődétől! Mögéd lép, és váratlanul olyan durván hátba taszajt, hogy majdnem orra buksz. Hogyan reagálsz erre a nyílt kihívásra:

Megfordulsz, és ismét hátba taszajtod az illetőt, lehetőleg úgy, hogy majdnem orra bukjon? Lapozz a 328-ra
Levágod a tettes fejét? Lapozz a 192-re
Rá sem rántasz? Lapozz a 171-re

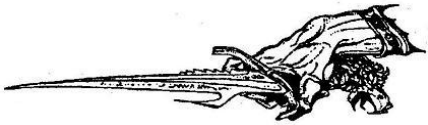
91.

Zsupsz, térülsz, fordulsz, és máris szemközt találod magad egy orkkal. Az ork nagyot mordul (ez a fajtájának a szokása), és neked ront. Védened kell magad (persze az sem árt, ha közben ellenfeledet is támadod).

ORK	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, örülhetsz, leszámoltál egy orkkal. Hanem aztán el kellene döntened, hogy a verekedés után melyik irányba vágsz utat magadnak:

Északra?	Lapozz a 218-ra
Délre?	Lapozz a 30-ra
Keletre?	Lapozz a 213-ra
Nyugatra?	Lapozz a 296-ra



92.

Helyes a meglátásod. Most persze joggal hihetned, hogy ezért a teljesítményért valami jutalom jár, de azért azt se feledd el, hogy nekem is vannak szempontjaim. Ilyenek például: 1.) Nem szabad elkaparni,már az elején a játékosokat. 2.) Mindig éreztetni kell, hogy a történetet ugyan a játékos alakítja, de csakis azokból a lehetőségekből választhat, amit felajánlok neki.

Mindenesetre elmondhatod magadról, hogy vagy mázlid van, vagy jól ismered az égtájakat. Lapozz a 115-re.

93.

Hát ha nincs, akkor nem sokat tudok rajtad segíteni. Kénytelen leszel szégyenszemre sarkon fordulni, és először a dinnye, majd később a tök sötétben kibotorkálni a barlang bejáratához. Odakint aztán eltöpreng-hetsz azon, miért szült ilyen tökkelütöttre az édes-anyád, majd nekiállhatsz tovább folytatni az utadat. Lapozz a 156-ra.

94.

Kétségbeesetten elrohansz a készüléktől. Amikor letelik a tizenöt másodperc, gúnyos kacag visszhang-zik utánad. - Bolond! Gyáva nyulaknak nem jár va-rázstárgy! - Ezzel a szellem kacagva elrepül. Amikor visszafordulsz, a gépet sem látod sehol. Kénytelen vagy tovább folytatni a kalandozást. Lapozz a 281-re.

95.

Azt a fűzfánfütyülőjét, ismét egy orkot pillantasz meg a látóteredben. Ellenfeled kivillantja fogait (erre végül is rá lehet fogni, hogy faji sajátosság), majd rád veti magát.

ORK	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ez kemény küzdelem volt, de ha győztél, már me-hetsz is tovább. Merre indulsz:

A temető felé?	Lapozz az 58-ra
A város felé?	Lapozz a 289-re
A félelmetes Scr-bvng hegy felé?	Lapozz a 372-re
Vissza az anyaméhbe?	Lapozz a 43-ra

96.

Ilyen körülmények után nincs maradásod a városban. Latba vetsz minden lehetőséget - vagy meglatolgatod, vagy mi a fene... -, és végül úgy döntesz, számodra jelen helyzetben egyszerűen nincs más választás, mint elindulni a nyugati, sűrű, sötét erdőségek felé. Nyomatékosító tényezőként lép fel az az egyszerű tény is, hogy a félelmetes Scr-bvng hegy (Darmol Purgos lakóhelye) éppen abba az irányba esik. Most már igazán ideje tenned valami hasznosat. Felkötöd a nadrágszíjadat - ha van társad, figyelmezteted, hogy ő is kösse fel -, és nekivágsz a nyugat felé vezető útnak. Lapozz a 222-re.

97.

Az ötlet elég szimpla, de feszültségkeltésnek talán jó lesz: Amint kilépsz a szekér ponyvája alól, a legfélelmetesebb látvánnyal találkozol, amit életedben valaha is láttál. Egy ötméteres, csupaizom szörnyeteg legelészik barátságosan a bokrok között. Acélizmai hatalmas kötegekben tapadnak masszív csontozatára, málnát zabáló, irdatlan pofája fölött vérben forgó, gonosz gombszemek szikráznak. Ez nem lehet más, csakis a félelmetes ősmedve!

Amikor a szörnyeteg megpillant téged, hatalmasat mordul, és tízcentis, sárga karmait előremeresztve feléd fordul. Felveszed vele a harcot, ha már erre került a sor (lapozz a 33-ra), ijedtedben összecsinálod magad (lapozz a 272-re), vagy úgy gondolkozol, hogy ha itt az ősmedve, akkor a barlangja sem lehet messze (lapozz a 170-re)?

98.

Zavartan magad elé vigyorogsz. A zavarodottságod némileg befolyásolja a további ügyködéseidet, ezért vonj le 1 ÜGYESSÉG pontot. A szellemet ezzel persze nem tudod meghatni. Úgy döntesz, hogy tovább folytatod az utadat, nem tudván, hogy a láthatatlan szellem követni kezd-e vagy sem. Más kérdés, hogy azt sem tudod megmondani biztosan, hogy valóban volt-e itt egy láthatatlan szellem vagy sem. Lapozz a 281-re.

99.

- Nos, jó - feleli a férfi. - Ezúttal sikerült túljárnod az eszemen. De ne feledd, hős vitéz, rövid az élet és hosszú a csizmád szára! - Ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és felszívódik az utcán kavargó tömegben. Szavai szöget ütnek a fejedbe. Vajon mire célozhatott? Gyorsan lenézel a csizmád szárára: nem is hosszú! Mit jelenthet ez? Mindenesetre írd fel a kalandlapodra a mondást, nehogy elfelejtsd. Valamikor még jól jöhet. Úgy döntesz. hogy a nyugati, sűrű, sötét erdőség felé veszed az útirányt. Lapozz a 96-ra.

100.

A halk háttérzene most lassan felerősödik... A hangulat pattanásig feszül... Lapozz a 301-re.

101.

- Ó, hogy a fenébe! - nyög föl Darmol Purgos, amikor meghallja, hogy jelenése van egy ponyvás szekérnél. Sebtében magára ölt egy gonosz, fekete köpenyt, kezébe vesz egy rettentő, sötét varázspálcát, és irtózatos, árnyékos szavakat kezd mormolni. Két másodperccel később eltűnik, és újabb három másodperc múlva nagy libbenéssel megérkezik a ponyvásszekér elé. Éppen bele egy ronda, lucskos tócsa kellős közepébe. Te bamba arccal figyeled, amint félelmetes ellenfeled egy darabig részeg búgócsiga módjára imbolyogva megpróbálja elkerülni, hogy teljesen elhasaljon a sárban, ami azért rettentő nagy tekintélyveszteség lenne a számára. Végül azonban sikerül szilárd talajra lelnie, és megállapodik. Arcán az egyensúlykereső, riadt kifejezést szinte azonnal felváltja a jól begyakorolt, gonosz vigyor.

- Szóval, te vagy az az állítólagos hős, akit az a lökött Bűzmadár - ez alatt vélhetőleg királyodat, Oroszlánszagú Richárdot érti, de azért nem vagy ebben teljesen biztos - az elfogásomra kiküldött.

- Igen, én vagyok az a hős, akit a felséges Oroszlánszagú Richárd a te elfogásodra kiküldött.

- Helyes! - torzul újabb vigyorba Darmol Purgos gonoszabbnál, gonoszabb arca. - Legalább jól megnéztelek magamnak... - Ezeknél a szavaknál ismét motyogni kezd valami gonoszat maga elé, majd meglibbenti borzasztó köpenyét, és két másodperc múlva eltűnik. És a kedves olvasó már tudhatja, hogy újabb három másodperc múlva ismét megjelenik, ezúttal azonban mintegy fél méterrel a félelmetes Scrbvng hegy tetején lévő vára mellé épített félig telt emésztőgödör felett. A kedves olvasó még elképzelheti a Darmol Purgos arcán megjelenő megrökönyödött kifejezést, amint kigúvadt szemeibe kiülő riadt tekintettel maga alá néz, majd... A többit a cenzúra törölte.

Lapozz a 281-re.

102.

Nem jó ötlet. Még tömörebben szólva - marhaság. Na nem mintha nem ismerted volna fel jó szimattal, hogy az ilyesfajta lények ellen a vegyi hadviselés az egyik legmegbízhatóbb módszer, de a kivitelezés - hát, hogy is mondjam. Ezer és egy oka van annak, miért nem fogadtam el ezt a megoldást. Ezek közül csak egyet említenék: nincs nálad Chemotox spray. Kénytelen leszel más megoldáshoz folyamodni. Mi legyen az:

Hagymát eszel, romlott tejet iszol utána, majd vársz egy félórát, és rálehelsz a penészgombára?	Lapozz a 291-re
Elmondasz egy imát?	Lapozz a 362-re
Inkább lemondasz a varázskardról?	Lapozz a 244-re

103.

Szerencsére kóválygásod közben sikerült elkerülnöd a csapóajtót, és ráléptél egy padlóba épített gombra, mely működésbe hozza a szerkezet egy darabját. Egy kutyaólban alvó kutyát felriaszt a fenekébe fúródó, hegyes tű. A kutya nagyot ugat, ettől a közelben sétáló macska nagyon megriad, és ijedtében felugrik egy magas függönykarnisra. Mit teszel:

Lerántod a karnist?	Lapozz a 114-re
Eleresztesz egy egeret?	Lapozz a 304-re
Eleresztesz egy szellentést?	Lapozz a 69-re

104.

Ha láttad, akkor csodálkozom, hogy beléptél egy ilyen barlangba. Nem emlékszel arra a jelenetre, amikor Han Solo az űrhajójával berepült egy aszteroidában rejtőző űrcsiga gyomrába? Na ugye, hogy emlékszel. És tudod, honnan vettem az ötletet, hogy éles, fogszerű cseppkövek keretezzék a barlang száját? Na, tudod?

Bizony, bizony. Néha még a rutinos kalandozók is követnek el hibákat, a rutintalanokról nem is beszélve. Most már csak az a kérdés, hogy van-e űrhajód, amivel bátran bedőlve kisuhanhatnál az éppen összezáródó fogak között? Ha van űrhajód, lapozz a 39-re. Ha nincs, lapozz a 314-re.

105.

Azt tudnod kell, hogy ha most, és itt rád bőszül egy ősmedve, a gép működtetéséről végleg le kell mondanod. Nos, hagyod, hogy rád bőszüjlön (lapozz a 168-ra), vagy inkább eltekintesz ettől a lehetőségtől, és másik ellenfelet választasz (ekkor lapozz vissza a 293-ra, és válassz másik ellenfelet)?

106.

Gondolataid egymást kergetik. Hmm, ez a gyanús köd... Lapozz a 180-ra.

107.

Gratulálok, sikerült megoldanod a nagy rejtélyt! A láthatatlan szellem erre annyira megörül, hogy azonnal megadja neked azt a varázstárgyat, amelyet még a játék előtt kértél (csak így, minden ceremónia nélkül, amit azért titokban reméltél egy kicsit). Ne felejtsd el felírni a választott tárgyat a kalandlapodra.

Vidáman elbúcsúzol a szellemtől, és tovább folytatod a kalandozást. Lapozz a 281-re.

108.

Hacsak az az izgága történetírói kérdés nem, hogy: csaltál-e eddig a játék folyamán? Ha csaltál, lapozz a 21-re. Ha nem csaltál, lapozz a 341-re.

109.

Erre beindul egy nyikorgó csörlő, és láncon felhúz egy „15 tonna” feliratú súlyt. Valami trükk lehet a dologban, mert a súly egyáltalán nem tizenöt tonna nehéz, de nem mersz szólni, nehogy felkeltsd a szellem haragját.

A súly ezenközben túllendült a holtponton, és lezuhan egy libikókára, melynek a másik végén egy alvó macska hever. A macska felrepül, és ijedtében belekapaszkodik egy függönykarnisba. Mit teszel:

Lerántod a karnist?	Lapozz a 114-re
Eleresztesz egy egeret?	Lapozz a 304-re
Eleresztesz egy szellemest?	Lapozz a 69-re

110.

Megnyugtató érzés ezt hallani. Felteszem, hogy tudván tudván a félelmetes Scr-bvng hegy nyugatra fekvésének tényéről, azért mész most keletre, hogy amolyan igazi Jackson-Livingstone hőshöz hasonlóan segédeszközöket gyűjts a nagy próbatételhez. Helyes! Kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. Ebben a pillanatban egy manó táncol a szemed elé (érdekes, az előbb még senkit sem láttál a környéken), és megszólít: - Üdvözöllek, bátor kalandozó! Látom, az a szándékod, hogy tudást szerezz a Darmol Purgosszal való végső leszámolásra. Nos, én azért vagyok itt, hogy próbára tegyelek, érdemes vagy-e a felsőbbrendű tudás befogadására. - Persze amikor te ezt olvasod, én otthon kényelmesen hátradőlök a fotelemben, halvány, felsőbbrendű mosollyal az arcomon, és várom a biztos felsülést. De mivel ezt te még nem tudod, mohón bólintasz, hogy persze, természetesen készen állsz a próbára. Lapozz a 220-ra.

111.

Megkérdezed a szellemet, hogy miből is fog állni a próba. A szellem így felel: - Ha teljesíted a próbát, ennek a varázskardnak igen nagy hasznát fogod majd venni kalandozásaid során. Valahányszor ezzel a karddal küzdesz, 1-gyel nagyobb lesz az ÜGYESSÉGED a harc idejére. - Ezt alaposan megjegyzed. Ha ezek után úgy döntesz, hogy állsz a próba elébe, lapozz a 207-re. Ha inkább köszönöd szépen, de neked most sürgősen tovább kell kalandoznod, lapozz a 281-re.

112.

A felhajtott varázsital bámulatos hatással van a szervezetedre: megkétszerezheted a kezdeti ÉLETERŐDET. És most lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

113.

Hirtelen remek ötlet jut az eszedbe. Bagarol! Kedvesen rámosolyogsz kísérőtársadra: - Bagarol! Gyere csak ide, légy szíves! Nézd, mit van itt a számodra. Minden kincs a tiéd, ami csak a ládában van. Parancsolj! - Bagarol buta mosollyal letérdel a ládához, és elkezd matatni a zárral. Te elővigyázatosan hátrébb lépsz, hátha valami méregfelhő vagy mi fog felszabadulni. De úgy tűnik, a ládán nem volt csapda. Amikor Bagarol kinyitotta a láda fedelét, gyorsan odaugrasz, és elrángatod a ládától. - Hehe! Hehe! Csak vicceltem, hehe! Nincs is benne semmi érdekes, hehe! - Társad kicsit elszontyolodik, de szolgálatkészen lemond a jussáról. Lapozz az 5-re.

114.

Beleakaszkodsz egy lógó függönybe, és elkezded rángatni, annak reményében, hogy a karnis vele együtt szakad. Tedd próbára az ÜGYESSÉGEDET. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 228-ra. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 384-re.

115.

Némi gyaloglás után az út egyik kanyarulatában egy elhagyatott szekeret pillantasz meg. Ebben a pillanatban eszedbe jut az öreg Corvinus jótanácsa, hogy... álljunk csak meg! Biztosan eszedbe jut az öreg Corvinus jótanácsa?

Naná, hogy eszedbe jut. Lapozz a 265-re
Valahogy most nem jut eszedbe. Lapozz a 126-ra
Miért, minek kellene eszedbe jutni? Lapozz a 119-re

116.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

117.

Ám legyen. A tőkehalkonzerv 1-gyel megnöveli az élelmiszer tartalékaidat. De ne feledkezz el arról, hogy mivel nyitó nélkül szállították, semmilyen módon nem leszel képes hozzáférni. Ha a szükség úgy hozza, hogy nagyon éhes vagy, kénytelen vagy puszta kézzel, illetve foggal és körömmel szétszaggatni a konzervdobozt, ez a kemény küzdelem azonban 4 ÉLETERŐ pont veszteségedbe fog kerülni. A konzervből a harc után kinyerhető, remek ízű tőkehalsűrítmény viszont annyira egészséges, hogy elfogyasztásával 4-gyel megnövelheted az ÉLETERŐDET. Ne feledd el, hogy harc közben nem szabad étkezned (ide értendő a konzervdoboz ellen vívott harc is).

Most azonban úgy döntesz, hogy a konzervet elteszed a hátizsákodba, és tovább folytatod az utadat. Lapozz a 281-re.

118.

Na szép, épp most a cél előtt lesz tele a gatyád! Vond le az összes eddig kapott Jackson-Livingstone pontokat. Ha a eredményed negatív volt, akkor még jól is jártál ezzel. Anyukád azonban messze van, nem tud segíteni, így szégyenletes kudarcot vallottál. Elködösülő tekinteted előtt hallod még, amint királyod, Oroszlánszagú Richárd kétségbeesett hangja átzeng a hegyeken: „Áááááááá!”, aztán elborít a feketeség.
Már nem is térsz magadhoz többé.
Kalandod véget ért.

119.

Az öreg Corvinus azon bölcs tanításának, mely szerint: - Jól jegyezd meg, édes fiam! Ha utad során valamikor ekhós szekérrel találod szemközt magad, jól vigyázz, mert lehet hogy maga Darmol Purgos az! - Ezt ugyan nem érted egészen pontosan (persze akkor sem értetted, amikor az öreg ezt elmondta neked, de mivel nem akartad demonstrálni előtte, mennyire tompaagyú vagy, inkább nem kérdezted meg, mire is célzott), de annyit azért még te is tudsz, hogy az ekhós szekeret nem könnyű megkülönböztetni a normális szekértől.

Ha tehát valahogy hasznát akarod venni az öreg bölcs tanácsának, először el kellene valahogy dönteni, hogy ez a szekér itt az útkanyarban ekhós szekér-e vagy sem. Lapozz a 357-re.

120.

... ezúttal azonban gondosan ügyelve arra, hogy a nyugati irányt kövesd. Arra van ugyanis a félelmetes Scr-bvng hegy. Lapozz a 281-re.

121.

A lé sajnos felszívódott. A feltörő káromkodásáradatnak szabad utat engedsz, és legalább három perc és negyvenkét másodpercig folyamatosan (kisebb-nagyobb megszakításokkal) káromkodsz. Nemhiába tanítják a keleti bölcsek, hogy nem szabad elfojtani azt, ami meg akar nyilvánulni. Most bebizonyítottad ugyan, mennyire faragatlan és mocskosszájú egy bunkó vagy, de ezt legalább nagy megkönnyebbülés követte. Egy igazi Jackson-Livingstone hős azonban sosem káromkodik (nagyot - a szerk.), ezért le kell vonnod 1 Jackson-Livingstone pontot. Lapozz a 71-re.

122.

Ügyes voltál, így sikerült megtorpannod a sötétből váratlanul előbukkanó mélységes, feneketlen szakadék szélén. Kicsit megizzadsz a gondolatra, mi történt volna, ha nem vagy ügyes, és nem sikerül megtorpannod a sötétből váratlanul előbukkanó mélységes, feneketlen szakadék szélén. Ez meleg helyzet volt!

Mindenesetre, most már, hogy tudod, szakadék van előtted, könnyedén át tudsz kelni rajta. De hogyan? Van ötleted rá:

Nincs	Lapozz a 93-ra
Van, könnyedén át kell ugrani fölötte	Lapozz a 208-ra
Van, át kell repülni fölötte	Lapozz a 394-re
Van, át kell hidalni a nehézséget	Lapozz a 75-re

123.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodni kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

124.

Gratulálok, szerencséd van! Egy jó Jackson-Livingstone hősnek fontos tulajdonsága a szerencsésség. Kapsz is 1 Jackson-Livingstone pontot. Sikerült elkerülnöd a ládában rejtőző csapdát. Persze, mielőtt még túlzottan elbíznád magad, közölném, hogy ez csak azért sikerülhetett, mert a ládában eredetileg semmilyen csapda nem rejtőzött. Így aztán persze fölösleges volt a feszültségkeltés, de annyi haszna azért származott az egészből, hogy ravaszul csökkentettem 1-gyel a SZERENCSE pontjaid számát.

Most, hogy a láda fedelét akadálytalanul kinyithatod, semmi sem gátol meg benne, hogy belenézz a ládába. Tettrekész kalandozó lévén, ezt meg is teszed. Lapozz az 5-re.

125.

Nem, nem! Őt kizárólag csak a történet végén vagyok hajlandó összeütköztetni veled. Légy szíves, lapozz vissza a 293-ra, és válassz valaki mást.

126.

Őszinte beszéd. Arról nem is szólva, hogy még ha eszedbe jutna is, akkor sem jutna az eszedbe az, aminek az eszedbe kellene jutnia, mivel nem mondtam, minek kellene az eszedbe jutnia, ezért aztán még az eszedbe jutható dolgok sem jutnak ekkor ilyen hirtelen az eszedbe, ha nem tudod őket az eszedbe juttatni. Remélem, érthető voltam.

A lényeg persze az, hogy az öreg és bölcs Corvinus mondhatott neked valamit még az elhagyatott szekerekkel kapcsolatban, de már nem emlékszel pontosan. Hisz olyan régen volt. Már több, mint egy napja...

Miközben ezek a magvas gondolatok forogtak a fejedben, a szekér addig nem átallott egy helyben maradni, nem mentesítvén téged ezáltal a döntés súlyos kényszere alól. Mi a csudát lehetne csinálni ezzel a szekérrel. Ha van lovad, most befoghatod eléje, de mivel úgyis tudom, hogy nincsen, csalni pedig nem szabad, inkább hagyjuk ezt a lehetőséget. Bemászol a szekérbe, hogy megnézd, mi van benne (lapozz a 290-re), vagy inkább hagyod a szekeret, és továbbmész az úton (lapozz a 240-re)?

127.

Ösztöneidet egyszerűen nem tudod megtagadni, és megpróbálod a fejeddel betörni a zárt kaput. A kapura azonban (bölcs előrelátással) speciális, fejjel-történő-megrohamozás elleni védőbizgentyűket szereltek fel. Darmol Purgos nagyon előrelátó ám! Egy darabig még bírod a gyűrődést, aztán összetört koponyával leroskadsz az útra.

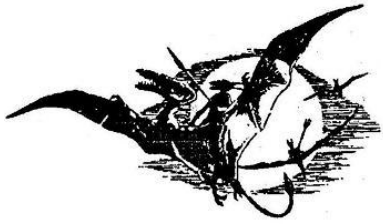
Kalandod véget ért.

128.

Na de kérlek! Azért az illetlenségnek is vannak határai. Ez speciel még csak nem is lenne fontos (tekintettel arra, hogy csak egy faragatlan vadállattal állsz szemközt), de sajnos az előző alkalommal minden tartalom egyszerre kicsusszant belőled, és már nem maradt muníció a másodszori bevetésre. Az erőlködéstől vonj le 1 ÉLETERŐ pontot, és írd fel a kalandlapodra, hogy átmenetileg kidagadnak nyakadon az erek. Most pedig felveszed a harcot az ősmedvével (lapozz a 33-ra), vagy inkább meglátogatod a barlangját (lapozz a 170-re)?

129.

- Jól választottál, földi halandó - dörgi a szellem hangja. - Magam is egy jópofa kis varázstükröt kértem volna, ha a te helyedben lettem volna. Hanem azt tudnod kell, hogy ezért ki kell állnod a próbát. - Persze, hogy ki kell állnod, hiszen egy jó Jackson-Livingstone hős sosem kapja ingyen a varázstárgyait - ez is egy olyan dolog, amelyen feltétlenül változtatni kell majd a jövőben, gondolod elmerengve. A szellem türelmesen vár, hogy megkérdezd végre, mi is az a próba. Úgy döntesz, nem váratod sokáig. Lapozz a 74-re.



130.

Riadalmadnak csak alapot kölcsönöz a hátad mögül felhangzó mély színezetű, morgó hang. Megpróbálod elhessegetni magadtól a gondolatot; biztos csak a korhadt faágak recsegnek a szélben...

Ám ekkor egy hatalmas, karmos mancs jelenik meg a válladon. Ugyan, gyerekség, gondolod kelletlenül elvigyorodva, biztosan csak a fák bizarr árnyéka a telihold fényében...

Látod, hogy egy iszonytató, fehéren villogó, hegyes fogakkal teli, kitátott száj jelenik meg az arcod előtt. Megpróbálod megnyugtatni magad: ez nem lehet más, mint a távoli, havas hegylánc csipkés hegygerinceinek mintázata a csillagok fényében...

Büdös, alvadt vér, és áporodott hús szagával terhes lehelet csap az arcodba. Hehehe, gondolod kínosan feszengve, az áldóját, hát nem elfelejtetted megint becsomagolni az élelmedet, és az most megromlott... Lapozz a 243-ra.

131.

Ragyogó ötlet, igazán büszke lehetsz rá. Az ötlet annyira ragyogó, hogy egyszerre 2 Jackson-Livingstone pontot kapsz érte. Ezúttal azt is megtanultad, hogy egy Jackson-Livingstone hős mindig segít egy szerencsétlen, megkötözött rabon, és inni ad neki.
Hogy esetünkben a rab effektíve szomjas volt-e vagy sem, azt most ne firtassuk, mert csak elrontanánk vele a pillanat ünnepélyességét. Mindenesetre erőszakkal szétfeszítetted a száját, és beletöltötted a...
Nézzük csak, mit is töltöttél bele:

Vizet?	Lapozz az 51-re
DARMOL-ITALT, ha volt nálad?	Lapozz a 196-ra
Valami egyebet?	Lapozz a 278-ra

132.

Szóval van nálad villámhárító. Ez ugyan már eleve képtelenség, de tegyük fel, hogy van. És?

Van fogalmad arról, milyen irtóztató erejű egy ilyen sárkány-szájából-kilövellő-és-a-levegőben-cikázó fajta villám? Nos, van? Ha van, lapozz a 163-ra. Ha nincs, lapozz a 299-re.

133.

Amikor magadhoz térsz, ismét a keletnek vezeti úton találod magad, a jóságos manó pedig mosolyogva áll előtted - Stramm legény vagy, akárhogy is hívjanak. Rászolgáltál arra, hogy megismertesselek azzal a felsőbbrendű tudással, mellyel rendelkezem. Jól figyelj hát: Darmol Purgos lakóhelyét számos csapda és kelepce őrzi. Én ezeket mind kívülről ismerem, mindazonáltal csak az egyik (szerintem a legnehezebb) nyitját tudom elárulni neked. Egy hatalmas, fekete ajtóval fogsz majd találkozni. Hogy meg tudd különböztetni a többi, hatalmas, fekete ajtótól, melyek százszámra hemzsegnek Darmol Purgos várában, ennek az egynek a tetején egy kiszáradt egérfarok lesz, szögre tűzve. Nos, ezen az ajtón csak akkor fogsz tudni átmenni, ha sikerrel megfejted a bemeneti kódot. Magát a kódot ugyan nem tudom (illetve, hogy pontosabbak legyünk, tudom, de nem árulom el, mert csak lelőném vele a poént), de tudok némi segítséget adni a megfejtéséhez. Ez a következő: Amikor a vagornyák délben nyonyorásznak, tégy egy filbókot a vácsokra, és várj, amíg a csorvaszok cupásan megcsovarászkodnak. Ezek után számológép nélkül vonj gyököt 20811544-ből, és ha eredményül 4562 jön ki, tudni fogod, hogy jó úton jársz. De vigyázz, nagyon vigyázz a szatyokra! A lelkedet is kiharapják belőled, ha közel engeded magadhoz őket! Nos, hmmm... Lehet, hogy ez nem mond sokat így elsőre, de hidd el, később majd... - Lapozz a 283-ra.

134.

Az erőszakos férfi (ahogy általában az erőszakos férfiakkal lenni szokott) természetesen nem volt veszett. Önagában legalábbis. De mi van akkor, ha nem sokkal előtte MEGHARAPTA ŐT EGY VESZETT ŐSMEDVE???!!! Honnan tudhatod biztosan, hogy nem ez volt a helyzet? Úgyhogy légy szíves, és most azonnal tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, nem volt veszett, és folytathatod a történet olvasását. Ha nincs szerencséd, lapozz a 142-re, hogy megtudd, mit kell tenned veszettség esetén.

135.

A gépezet rettentő bonyolult, és fogalmad sincs, hogyan lehetne működésbe hozni. Még azt is el tudod képzelni, hogy ha rossz helyen nyúlsz hozzá, akkor bajod is történhet. Ahogy tanulmányozod a ketyerét, négy módszer kínálkozik. Melyiket választod:

Meghúzol egy fekete kart?	Lapozz a 38-ra
Lenyomsz egy piros gombot?	Lapozz a 226-ra
Megtekersz egy kék kurblit?	Lapozz a 109-re
Beindítasz egy dízelmotort?	Lapozz a 221-re

136.

Még egyszer körbenézel a szekér belsejében. Az aranyak, gyémántok, varázskardok és egyéb hülyeségek nem érdekelnek, így sarkon fordulsz, és kilépsz a szabad levegőre. Ám ekkor megpillantod magad előtt azt, amire álmodban sem számítottál volna, hogy itt és most meg fogod pillantani magad előtt. Lapozz a 300-ra.

137.

Ez persze attól függ, merre van észak. Szerinted merre van észak:

Északra?	Lapozz a 92-re
Délre?	Lapozz a 199-re
Nyugatra?	Lapozz a 310-re
Keletre?	Lapozz a 7-re

138.

Helyes. Hisz a mesében is mindig a legkisebb fiú győzedelmeskedik (hogy ez most hogyan került ide?). Egy darabig vársz, de aztán rájössz, hogy a zárt kapun való bejutásnak talán az a leghatékonyabb módja, ha lenyomod a kilincset.

...

És micsoda mágia! Az ajtó recsegve feltárul.

Belépsz hát a hírhedt vár félelmetes, rettegett belsejébe. Lapozz a 177-re.

139.

Ez nem lehet igaz! Szerinted, most mit tegyek veled? A legjobb lesz, ha inkább hagylak, hadd menj a fejed után. Nos, elindulsz észak felé. Lapozz a 137-re.

140.

KIRÁLYNŐ: Felállhatsz.
KÖZÖNSÉGES EMBER: Köszönöm, felség.
KIRÁLYNŐ: Mi hozott ide, erre a vad tájékra?
KÖZÖNSÉGES EMBER: Kaptam egy küldetést Oroszlánszagú Richárdtól, melynek keretében, öööö... szóval Darmol Purgos ellen... a félelmetes Scr-bvng hegyen, és... (Mostanra már elvesztetted a királynő érdeklődését. Tudod, őfelsége sok emberrel találkozik, így meg kell tanulnod, hogy a mondataid rövidek és frappánsak legyenek.)
KIRÁLYNŐ: Nos, most távoznom kell...
KÖZÖNSÉGES EMBER: Ég áldja, felség!
KIRÁLYNŐ: Ég áldjon, fiam.

141.

Mielőtt lépnél egyet, valami furcsa érzés arra kényszerít, hogy ezt mégse tedd. Lenézel a lábad elé, és lám, egy törékeny üvegcsét pillantasz meg magad előtt a földön. Mi a szösz ez? Ezen mélyen elgondolkodsz, és megállapítod, hogy az biztosan nem, mert azok vékonyak, bolyhosak, és rátapadnak az ember nyelvére, ha megpróbál beléjük nyalni. Ez azonban nem ilyen (bár még nem nyaltál beléje). Úgy véled, ez leginkább egy kis, törékeny üvegcse lehet.

A gondolattól fellelkesülve lehajolsz, és felemeled. Az üvegcsén egy kis címkécskét is látsz, melyre apró betűcskékkel az alábbi feliratot írták: DARMOL-ITAL. Áhá - villan át az agyadon a megvilágosodás (ez nálad annyira szokatlan dolog, hogy vonj le miatta 1 ÉLETERŐ pontot)! Ezt biztosan Darmol Purgos hagyta itt, hogy te megidd. A kérdés már csak az, vajon az ital használ, vagy árt. Ha úgy véled, hogy használ, és beleiszol, lapozz a 280-ra. Ha úgy véled, hogy árt, és nem iszol bele, lapozz a 211-re. További lehetőségként, ha úgy véled, hogy használ, de nem iszol bele, lapozz a 380-ra. Ezen kívül még azt is megteheted, hogy úgy véled, árt, de beleiszol; ekkor lapozz a 298-ra.

142.

Érzed, amint a veszettségmolekulák lassan elterjednek testedben. Mit teszel:

Kiszívod a sebet?	Lapozz a 23-ra
Belenyugszol a halálba?	Lapozz a 190-re
Orvoshoz fordulsz?	Lapozz a 66-ra
Vársz?	Lapozz a 142-re

143.

Csakhogy végre eszedbe jutott az, ami minden épkézláb (és főleg épeszű) embernek eszébe jutna, ha meglát egy szegény, szerencsétlen, elgyötört, lesoványodott és falhoz láncolt rabot! Kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. Odalépsz a vaslánchoz, és kardod egyetlen csapásával elvágod azt. A rab kimondhatatlanul hálás, hogy visszanyerte szabadságát. Te magadban vigyorogsz azon, hogy ő még nem tudja, milyen kicsi esélye volt annak, hogy irtóztató erejű kardcsapásod valóban a láncot találja el, és nem - teszem azt - a rab nyakát. Mindenesetre udvariasan fölsegíted a földről, és megkérdezed, mióta raboskodik itt. - Tudja a fene - feleli a rab - Nekem csak az a szerepem ebben az egész történetben, hogy mondjam el neked: ha a 4-re lapozol, megtudhatod, miben lehet segítségedre egy elhagyatott helyen raboskodó rab. - Azt javaslom, fogadd el a rab tanácsát, és olvasd el a 4-en, miben tudna segíteni. Miután elolvastad ezt, lapozz a 46-ra.

144.

Végre, végre! Sikerült beérned a faluba. Ott azonban hatalmas meglepetésben van részed. Egy teremtett lélek nem sok, de annyi se figyel rád, amint acélos léptekkel végigmennydörögsz az utcákon. Mágia ez, vagy csak süketek a polgárok? Bátor kalandozó nem ilyesmihez szokott! Sehol egy bársonyszőnyeg, sehol lenge öltözetű szüzek kórusa, sehol virágeső, sehol semmi. Hát ezért küzdöttél, ezért jutottál el idáig, ezért mészároltál le vagy egy tucat félelmetes ősmedvét (ez ugyan nem igaz, de messziről jött ember azt mond, amit akar), ezért volt annyi keserűségben részed? A savanyúságokról nem is beszélve. Ezért volt hát az a sok szomor, nyöször, csömör?

Ez így nem mehet tovább! Mit teszel:

Olyat, hogy magad is megbánod? Lapozz a 324-re
Valami feltűnőt, hogy odafigyeljenek rád az emberek? Lapozz a 32-re
Megszólítod az egyik járókelőt? Lapozz a 65-re
Orrba vered a legpimaszabb képű arrajárót? Lapozz a 252-re

145.

Hiába van sasszemed (hogy edzzed, néha repülni szoktál egy-két kört a kedvéért), most mégsem látsz semmi érdekeset. Megerőlteted a szemed, de ennek persze csak az lesz az eredménye, hogy enyhe fejfájást kapsz (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot). Mit teszel ebben a helyzetben:

Megtámadod a láthatatlan szellemet? Lapozz a 185-re
Segítséget kérsz tőle? Lapozz a 13-ra
Zavartan magad elé vigyorogsz? Lapozz a 98-ra
Még jobban körülnézel? Lapozz a 145-re

146.

Egy darabig bambán bámulsz Darmol Purgos holttestére, de aztán hirtelen valami bekattan az agyadba: de hiszen akkor most hát... Akkor megcsináltad a küldetésedet! Halleluja! Minden jutalom a tiéd! És Totojász király sem fog bántani többet!

A kérdés már csak az, hogy először játszol-e ezzel a könyvvel? Ha igen, lapozz a 288-ra. Ha nem először, lapozz a 400-ra.

147.

Hohó! Annyira azért én is voltam körültekintő, hogy úgy intézzem az eddigi kalandjaidat, hogy kötélhez sehol se juthassál hozzá. Így aztán sajnos azt kell mondanom, hogy ez a lehetőség csak csalinak lett idetéve, mivel nincs köteled. De ne add fel még, hiszen számos más ötlet is rendelkezésre áll. Szóval, hogyan mászol ki innen:

Sehogy, inkább vársz?	Lapozz a 79-re
Foggal-körömmel?	Lapozz a 399-re
Kirepülsz?	Lapozz a 203-ra

148.

Hát, hogy is mondjam csak. Most valahogy tapintatosan kellene fogalmazni, hogy ne sértsek meg vele senkit. Szóval: Kedves barátom, ez nem egészen az a történet.

Az még csak OK, hogy néha félresiklik a tollam (valójában számítógépen írom ezt az egészet), de téged arra kérlek, hogy próbáld meg ezeket tolerálni, és tartsd meg a mértéket. Ha rossz poén, rossz poén, még nem dől össze ettől a világ.

Na mindegy...

Maradjunk annyiban, hogy most nem jött össze a dolog, és nem volt körülötted semmilyen láthatatlan szellem, aki a kívánságaidat teljesítse. Kicsit elszomorodva bár, de kénytelen vagy tovább folytatni a kalandozást. Lapozz a 281-re.

149.

A lény súlyos ütéseid alatt hamarosan megismerkedik a padlóval. Amikor az utolsó ütést méred rá, fájdalmasan felnyög, és megadó pózba helyezkedik: farkát a szájába veszi, füleiből tölcsért formál, lábait pedig aszinkronban lóbálni kezdi az orra előtt. Látván ellenfeled teljes vereségét, visszadugod kardodat a hüvelyébe (ez másodszorra sikerül is). Gyorsan átkutatod a legyőzöttet, de mivel nem találsz nála semmi érdekeset, szó nélkül otthagyod, és folytatod az utadat. Amint távolabb érsz, hallod még, hogy a szörny utánad kiállt: - O.K. most legyőztél, de jövök én még a te utcádba! - Ezzel hangját elnyomja egy arra járó, tizennyolc tonnás gőzprés. Te közönyösen megvonod a válladat, és rendületlenül menetelsz tovább. Fáradozásod eredményeképpen feltűnik a láthatáron a falucska, és azt is látod, hogy kénytelen leszel besétálni még sötétedés előtt (hacsak nem állsz meg, de te nem nagyon szoktál olyasmit). Lapozz a 360-ra.

150.

Jobb is az arany középút. Feldereng agyadban az öreg Corvinus tanítása: „Járt utat a járatlanért el ne hagyj!”. Hanem, most aztán már éppen ideje, hogy történjen is veled valami. Nem kóborolhatsz örökké a városban, különféle bölcs közmondásokon törve a fejed! Mit teszel:

Úgy döntesz, hogy kimész a városból, és a sűrű, sötét erdőség felé indulsz? Lapozz a 222-re

151.

Most itt a remek alkalom, hogy azt tedd, amihez kedved van. Ennek nem feltétlenül kell annak lennie, hogy továbbra is e könyv fölé görnyedsz, és igyekszel jól érezni magadat, ha egyszer már megvetted drága pénzért. Nyugodtan dobd ki az ablakon, és kezdj új életet.

SOK SIKERT!

152.

Felhajtod a „DARMOL-ITAL” címkéjű üvegcse tartalmát. A lötyi enyhe csukamájolaj íze mellett semmilyen hatást nem mutat. Még csak csuklani sem kezdesz tőle. No, ezért aztán kár volt magaddal cipelni, gondolod, és tovább folytatod a kalandodat. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál. Ha közben elfelejtetted volna, honnan lapoztál ide, lapozz az 1-re, és kezdd elölről az egész nyavalyát (ezt nem javaslom, mert szerintem már idáig is sok fájdalmas poénnal találkoztál, nem muszáj ezeken még egyszer átszenvedned magad).

153.

Micsoda pech, de éppen azt a bokrot választottad ki, ahol egy nagyobb különítmény ork bujkált! Az új fiú érkezése felriasztja őket, így kénytelen vagy felvenni velük a harcot. Azt világosan látod, hogy együttesen legyőznének, de ha egyenként küzdesz meg velük, talán van esélyed arra, hogy kivágd magad új ellenfeleid bolyából!

Most káromkodsz magadban, mi?

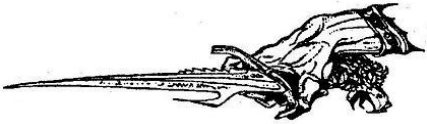
Nos, ha úgy gondolod, hogy az újabb orkok ideírása eléggé ízléstelen poén, lapozz a 292-re. Ha inkább felveszed velük a küzdelmet, nosza, rajta: lapozz a 91-re.

154.

Nos, ha nem, hát nem. Lapozz a 84-re.

155.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.



156.

Fogod magad, és kimész a barlangból azon az útvonalon, amelyiken át bejöttél. Ez bölcs döntés (jó sokat is kellett gondolkodnod rajta), és azonnal kézenfekvőnek tűnik. Kint a barlang előtt az újdonság erejével hat, hogy az előbbi három barlangnyílás még mindig megvan. Melyik barlangnyílást választod?

A bal oldalit a cseppkövekkel? Lapozz a 393-ra

A középsőt, a piros koronggal? Lapozz a 16-ra
Egyiket sem, hanem folytatod tovább a kalandozást? Lapozz a 281-re

157.

Minek azt? Lapozz a 217-re.

158.

Ez jó ötlet. De vigyázz, nehogy minden elgondolkodtató helyzetben azonnal zabálni kezdj, mert ez könnyen elhízáshoz vezethet. Most azonban azon kivételes esetek egyikével találkoztál, amikor megengedem, hogy egyél. Jó étvágyat!...

...Nos, most, hogy ettél, visszagyógyulhatsz 4 ÉLETERŐ pontot, és korgó gyomrod is elhallgat (ha eddig sem korgott volna, lapozz a 63-ra most azonnal). Ez ugyan jó érzés, de ezzel még nem kerültél közelebb a megfejtéshez. Ha akarsz még gondolkodni egy kicsit, lapozz a 265-re. Ha inkább feladod, nem tudván, mit kell tenni ezzel a szekérrel (jó, azt amit az öreg Corvinus mondott, nade konkrétan?), lapozz a 240-re.

159.

Sajnos semmi okos dolog nem jut az eszedbe, így kénytelen vagy körberadarozni. Lapozz a 18-ra.

160.

Fejedben komor gondolatokkal (nem tudom, miért éppen ezekkel, hiszen ez csak úgy az eszembe jutott) tovább baktatsz nyugatra a félelmetes Scr-bvng hegy felé. A távolban már fölfedezed a hegy félelmetes körvonalait (a nagymamád pirogjára hasonlít első ránézésre, ami tényleg félelmetes volt mert utáltad, és a nagymamád mindig megvert, ha nem voltál hajlandó enni belőle). A hegy lábánál egy kis falucska húzódik, mely azonban nem elég ügyes ahhoz, hogy elkerülje az egyenesen feléje tartó ösvényt. Így az ösvény a szemed láttára - óh, minő borzalom! - mélyen átszeli a falucskát. Még néhány óra gyaloglás, és megérkezel a faluba. Lapozz a 346-ra.

161.

Már megint szembejő egy agyaras képű, ocsmány ork. Ellenfeled megnyalja véres kardját (na, ez tipikusan orkos), majd megpróbál lemészárolni téged.

ORK	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, elgondolkozol azon, merre kell tovább indulnod. Nos:

Amerre a mamád is tanácsolná?	Lapozz a 213-ra
Szigorúan az öreg Corvinus tanácsai szerint?	Lapozz a 289-re

A sárkány nyomait követendő? Lapozz a 327-re
Amerre a legkisebb a csatazaj? Lapozz a 43-ra

162.

Elkeseredtél.
Kalandod véget ért.

163.

Ha van, akkor ugyan minek próbálkoztál olyan felesleges vacakokkal, mint egy fiktív villámhárító? Tudod nagyon jól, hogy ezek haszontalan dolgok, még akkor is ha fel lennének találva. De most, hogy még fel sincsenek találva, egészükben véve nem tudnak a segítségedre sietni. Lapozz a 367-re.

164.

A lény bosszúsan legyint egyet: - A fene egye meg! Már megint alaposan el fognak tángálni. - Ezekkel a szavakkal amúgy tessék-lássék beleveti magát a küzdelembe. Kénytelen vagy harcolni, most nem menekülhetsz el.

TOROKNYASZAJINTÓ
FAPOMOGÁCS ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted félelmetes ellenfeledet, lapozz a 284-re.

165.

- Nagyon örülök, hogy az első próbát kiálltad. - mondja a manó mosolyogva. - De figyelj, mert most jön a következő! - Ezekkel a szavakkal a manó int egyet, és eltűnik a szemed elől. Néhány pillanattal később elsötétül előtted a világ, és amikor magadhoz térsz, egy kietlen hegyoldalba vágott keskeny ösvényen találod magad. A hegyoldal szinte teljesen függőleges, és előtted hatalmas, feneketlen szakadék tátong. A szakadékon egy rozoga kötélhíd vezet át. A kötélhíd feléd eső felénél egy csúnya, a... jelenetből jól ismert törpe figura áll. Kárörvendő, rekedtes hangon megszólal:
- Aki e hídon át akar kelni, az három kérdésre megfeleljen, különben a hídon által nem eresztem. - Na, erre mit felelsz:

Azt, hogy állok elébe, nem félek tőled? Lapozz a 44-re
Azt, hogy rendben, de nekem eszed ágában sincs általkelni a hídon? Lapozz a 355-re
Valami olyat, amit nem bír a nyomdafesték? Lapozz a 214-re

166.

Jó. Nem tudod, mit tegyél. És akkor most azt várod, hogy én tudjam helyetted?

Arra ne is számíts, kedves barátom! Én éppen eleget güriztem azzal, hogy előre megpróbáltam kitalálni, mi juthat az adott helyzetben egy játékos eszébe (persze be kell vallani, hogy az igazán frappáns, és gyors sikerhez vezető utakat szándékosan kihagytam), így ne terhelj még egy feladattal. A lehetőség természetesen mindig adott, hogy leülj, és megebédelj, de világot járt emberektől tudom, hogy ez még soha nem segített egyetlen probléma megoldásában sem (talán a pillanatnyi éhség problémáját kivéve).

Hát így végzi minden tompaagyú kalandozó. Előbb-utóbb bekövetkezik az a pillanat, amikor nem tudják, hogy mihez kezdjenek, és ilyenkor a legbölcsebb szögre akasztaniuk magukat. Kalandod véget ért.

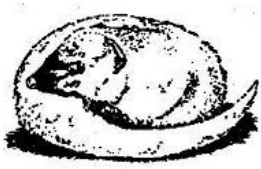
167.

Talán még emlékszel, hogy amikor magadhoz vetted az üvegcsét, figyelmeztettelek rá, hogy amikor kiiszod, lapozz a 152-re, hogy ott el tudd olvasni, mi az ital hatása. Ezt az ígéretemet most természetesen betartom: lapozz a 152-re, és olvasd el, hogy mi az ital hatása. Miután elolvastad, tovább kell folytatnod a történetet azzal, hogy a 81-re lapozol.

168.

Kár a fáradozásért, itt azután nem jutsz semmire. Sajnálom.

Lapozz a 33-ra.



169.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

170.

Milyen igaz! Ez az éleseszű következtetés ugyan meglepett egy kicsit, de el kell ismernem, hogy fején találtad a szöget (levonhatsz tőle 1 ÉLETERŐ pontot). Még szerencse, hogy a félelmetes ősmedve nem olyan gyors, ahogy az egy félelmetes ősmedvéhez illik, így könnyedén elszaladhatsz előle.

Néhány perc kocogás után egy hegyoldalhoz érkezel (furcsa, de az előbb ez mintha elkerülte volna a figyelmedet), a hegyoldalban pedig három barlangnyílás tátong. A bal oldalit hatalmas, éles, fog alakú, fehér cseppkövek keretezik, a középső tetejére egy piros korong van erősítve, melyet egy vízszintes, fehér sáv szel kelté, a harmadik barlangnyílás fölött pedig egy díszes „ŐSMEDVE” felirat rikít. Melyik barlangnyílást választod:

A bal oldalit, a cseppkövekkel?	Lapozz a 393-ra
A középsőt, a piros koronggal?	Lapozz a 16-ra
A jobb oldalit, a felirattal?	Lapozz az 55-re

171.

Az azért nem olyan egyszerű! Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 260-ra. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 375-re.

172.

Győztél ugyan, de a verekedést elunta a szellem, és most közli veled, hogy szolgálataidra nem tart már igényt. Különben is közben rájött, hogyan kell a ping-ponglabdát bejuttatni a fémtölcsérbe. Egyszerűen bele kell pöckölni, nagy ügy!

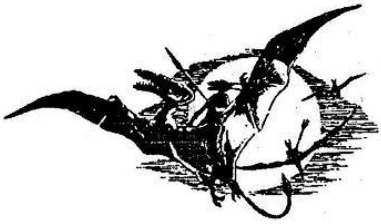
Kénytelen vagy lekókadt fülekkel tovább folytatni a kalandozást. Lapozz a 281-re.

173.

A lény kardcsapásaid alatt hamar padlóra kerül. Amikor az utolsó ütést méred rá, fájdalmasan felnyög, és megadó pózba helyezkedik: fejét felemeli, kezeit jobbról-balról a füle köré fonja, lábujjaival pedig malmozni kezd. Látván ellenfeled teljes vereségét, visszadugod kardodat a hüvelyébe (ez másodszorra sikerül is). Gyorsan átkutatod a legyőzöttet, de mivel nem találsz nála semmi érdekeset (felteszem, hogy két rohadt szálheringet, három fogpiszkálót és a Pravda 1973. november 7-i számát nem találod különösen izgatónak), szó nélkül otthagyod, és folytatod az utadat. Amint távolabb érsz, hallod még, hogy a szörny utánad kiált: - O.K. most legyőztél, de jövök én még a te utcádba! - Ezzel hangját elnyeli egy arra járó óriáskígyó. Te közönyösen megvonod a válladat, és rendületlenül menetelsz tovább. Fáradozásod eredményeképpen nemsokára ritkulni kezd az erdőség, és egy viszonylag jól kiépített úton haladhatsz tovább. Lapozz a 115-re.

174.

Bevégezvén nemes feladatodat, megigazítod a nyakkendődet, és méltóságteljesen kilépsz a börtöncellából. Hősies és halált megvető bátorságról tanúskodó cselekedeted jutalmául kapsz -3 Jackson-Livingstone pontot. Hirtelen úgy érzed, itt nincs már maradásod, és a legjobb lesz, ha távozol erről a helyről (egy denevér, most meg ez a rab - nem túl jó arány ahhoz képest, hogy eredetileg Darmol Purgost kellene fülön csípned). Lapozz a 156-ra.



175.

Az eddig békésen pipázgató kocsmáros azonban váratlanul megvadul, felkap egy nagy konyhakést, és szívedbe döfi.
Kalandod véget ért.

176.

Felhasználva ördögi ügyességedet (feltételezem, hogy a kezdeti tulajdonságok kidobásánál nem ezen a ponton spóroltál), megpróbálsz elhajolni a feléd cikázó villám elől. Sajnos azonban amikor „cikk”-be mész, a villám is éppen „cikk”-be ugrik, és amikor visszalendülsz „cakk”-ba, a villám hasonlóképpen „cakk”-ot csinál. Ennek eredményeképpen csúnyán telibe trafálja a mellkasodat. A kérdés már csak az, hogy van-e nálad villámhárító? Ha van, lapozz a 132-re. Ha nincs, lapozz a 367-re.

Izgi, ugye?

Most persze nem írom le, hogyan fejtetted meg a titkos kódot, hogyan választottad ki a sok csapda közül az egyetlen helyes utat, hogyan mészároltad le halálmegvető bátorsággal a vadabbnál vadabb szörnyeket, amelyeket Darmol Purgos azért telepített ide, hogy leigázza velük a világot, de a legrosszabb esetben legalább a saját várát védjék meg. Nem beszélek arról sem, hogyan utasítottál magad mögé számtalan biztos halálnemet, hogyan mentettél meg csak úgy balkézről negyvenhárom fogságban sínylődő királylányt, hogyan tudtad meg végül is annak a viccnek a poénját, melyet néhányszor már elkezdtem a történetben. Szóra sem érdemes, hogyan irtottad ki a gonoszt a vár szinte minden szegletéből, hogyan találtad meg Darmol Purgos lakosztályához az utat, hogyan semlegesítetted az azt őrző félelmetes mágiákat. Nem beszélek arról se, hogy egy izgága szolga nem hitte el, hogy nagy mágus vagy, és azt kérte tőled, bizonyítsd ezt be azzal, hogy kígyóvá változtatod a kardodat, erre te a nyakához szorítottad a pengét, és megkérdezted, na milyen volt a varázslat, mire neki el kellett ismernie, hogy igen, nagyon szépen sziszeg.

Sokmindent mesélhetnék, de mivel pontosan tudom, hogy ha már a várig eljutottál, úgyis csalni fogsz, ha szorul a hurok, ezért nincs értelme annak, hogy cifrázzam a dolgokat.

Summa summárum, ott állsz Darmol Purgos végső lakosztályának díszes ajtaja előtt. Nagy lélegzetet veszel, majd benyitsz rajta. Lapozz a 373-ra.

178.

Ez jó ötletnek tűnik (kapsz is érte 1 Jackson-Livingstone pontot). Az apró probléma csak az, hogy nem biztos, hogy van nálad varázsital. Hiszen tudod, mennyire kukacos vagyok! Egy esélyt azonban kapsz. Nálad van még a „DARMOL ITAL” feliratú üvegcse? Ha igen, lapozz a 9-re. Ha nincs nálad, lapozz az 56-ra.

179.

Az, hogy idáig jutottál a történetben, azt bizonyítja, hogy vagy egészen különleges képességekkel megáldott kalandozónak mondhatod magad, vagy valami egyéb oka volt neki. Mivel az első eset tökéletesen kizárt, vizsgáljuk meg a másodikat. Most akkor vagy oltári mázlid volt, vagy pedig csaltál.

A történet további alakítása végett azonban ezt feltétlenül tudnom kell. Tehát: ha csaltál, lapozz a 344-re; ha mázlid volt, lapozz a 311-re.

180.

Erősen gondolkodsz. Hmm, olyan sűrű, mintha csak egy ponyva lógna a szemed előtt... Lapozz a 42-re.

181.

Egyszerűen bámulatos, milyen éles ésszel fókuszáltál rá egyből a problémára! Gyorsan lerántod a csizmádat, és látod, hogy a lábad már teljesen elzöldült, sőt ráadásul sárga mintázatok is megjelentek rajta. Egy ideig elhűlten bámulsz a látványra, aztán eszedbe jut, hogy még nincs semmi baj, ez valószínűleg csak a zoknid lehet. Lapozz a 70-re.

182.

Bátor kalandozó nem ismer lehetetlent. Egy apró keleti bölcselettel azonban hadd ajándékozzalak meg: A bátorság nem más, mint a dolgok hiányos ismeretén alapuló, az ismeretlenbe vetett pozitív irányultságú vakhit. Aki okos, annak nincsen szüksége arra, hogy bátor legyen, mert tudja, hogy nem fenyegeti semmi veszély.

Rólad persze sok mindent el lehet mondani (jókat is, rosszakat is, de azért főleg az utóbbiakat), de azt nem, hogy okos lennél. Nevezzünk inkább így: bátor kalandozó.

A hatalmas, hím denevér azonban teszi, amit ösztönei parancsolnak. Amikor melléd ér, mosolyogva szétterjeszti a szárnyait, és...

A mondatot saját kérésemre cenzúrázták. Nem európai gyomornak való.

Kalandod véget ért.

183.

Az nagyon derék dolog, hogy törődsz a perszonálhigiéniával (bármit is jelentsen ez). A gép persze ettől még nem jut előrébb egy tapodtat sem. Kénytelen leszel valamit akciózni. Mit teszel:

Akciózol valamit? Lapozz a 194-re
Felrobbantod az egész ketyerét úgy, ahogy van? Lapozz a 188-ra
Várs, hátha történik valami? Lapozz a 361-re

184.

Úgy döntesz, nem mászol be a szekérbe. Azt ugyan nem tudom, hogy nem akarsz-e engedni a történetírói erőszaknak, vagy egyszerűen tényleg nem vagy kíváncsi a szekér belsejére, annyi azonban bizonyos (ezt nekem elhiheted), hogy remek poénokról maradtál le.

Ha ezeken feltüzelődve mégis inkább bemásznál a szekérbe, lapozz a 290-re. Ha ellenállsz ennek a kísértésnek is, lapozz a 321-re.

185.

Kirántod a kardodat, hatalmas csatakiáltást hallatsz (ettől magad is úgy megijedsz, hogy le kell vonnod 1 ÜGYESSÉG pontot a következő harcig), és nekirontasz láthatatlan ellenfelednek. Szebbnél szebb mozdulatokkal csépeled a levegőt, és néhány perc múlva már tisztességes mennyiségű levágott, korhadt ág, kettészelt réti virág, féllábú szöcske és egyéb dolog hever körülötted nagy halomban. A harc sok erőt emésztett fel (vonj le 2 ÉLETERŐ pontot), arról nem is beszélve, hogy egy kevésbé szerencsés mozdulatnál megcsúsztál, és fenékkel belezuhantál egy életerős csalánbokorba (vonj le újabb 2 ÉLETERŐ pontot).

A csípős érzés csak tovább növeli az elszántságodat, és már éppen a közeli mókusokra kezdesz el vadászni (olyan pimasz képpel vigyorognak a fákról), amikor a hegyeken is általzengve meghallod királyod, Oroszlánszagú Richárd fájdalmas kiáltását: - Áááááááááá! - Ettől lenyugodsz egy kicsit, és megpróbálod elképzelni a jelenetet, amikor mindenki félve elhúzódik az uralkodótól, miközben a palotaőrség emberei majd' megpukkadnak a röhögéstől...
Be kell látnod, ez nem a te harcod volt. A látszatot azért megmentendő, diadalmasan elvigyorodsz, belefújsz a kardod hegyébe, és magabiztos mosollyal a hüvelyébe dugod azt. Majd tovább folytatod a kalandozást. Lapozz a 281-re.

186.

Szép teljesítmény volt. Kapsz érte 1 Jackson-Livingstone pontot. A nagy harci zajtól azonban felébredt egy, a gépbe épített macska, aki nagyon megijedt, és ijedtében felugrott egy magas karnisra. Mit teszel erre:

Lerántod a karnist?	Lapozz a 114-re
Eleresztesz egy egeret?	Lapozz a 304-re
Eleresztesz egy szellentést?	Lapozz a 69-re

187.

Nos, figyelj rám jól! Lehet, hogy nem keresett meg még a Tudományos Akadémia, hogy írd meg a metafizika összes hiánypótló művét, sőt az is elképzelhető, hogy nem mérted még össze elmédet a világ leghíresebb filozófusaival, de ennyit azért... hogy is mondjam csak... na mindegy, hagyjuk. A palotakertből kihallatszik a király fájdalmas ordítása: - Áááááááá! - Lelki szemeid előtt élesen elképzeled, amint a főkancellár most végre lenyelte azt a teniszlabdát, amit még az eligazításnál használt a röhögése elfojtására. Szinte látod, amint az udvarmester borogatást tesz Oroszlánszagú Richárd fejére: - Nyugalom felség, nincs semmi baj, elvégre nem sikerülhet minden elsőre... - Kicsit piros arccal elfordulsz, koncentrálsz, és ezúttal - yeah! - elindulsz a helyes irányba. Lapozz a 263-ra.

188.

Namost, ez így, ebben a formában nem állja meg a helyét. Több akadálya is van a dolognak, hogy csak a legtriviálisabbat említsem nincs robbanószered. Kénytelen leszel így lemondani erről az élvezetről. Azonban, miközben ezen gondolkozol, a szellem elunta a várakozást, és most közli veled, hogy szolgálataidra nem tart mar igényt. Különben is közben rájött hogyan kell a pinponglabdát bejuttatni a fémtölcsérbe. Egyszerűen bele kell pöckölni, nagy ügy!

Kénytelen vagy lekókadt fülekkel tovább folytatni a kalandozást. Lapozz a 281-re.

189.

Várjunk csak! Úgy érzem, mintha valami kimaradt volna a történetből. Te is ezen a véleményen vagy? Mi is volt az...

Ja, igen! Hiszen azt mondtam neked, hogy ha megküzdesz érte, kapsz egy varázskardot. Ezt az ígéretemet természetesen meg is tartom, ha már könnyelmű fejjel belementem a játékba. Még egy ellenfél, és már kvittek is vagyunk, OK?

Persze, hogy OK, hisz nincs más választásod (illetve van mert bármikor leteheted a könyvet, de akkor tuti, hogy nem lesz varázskardod, hehe). Lapozz az 57-re.

190.

Várod, hogy lassan megérkezzen a halál. Sikerült! Kalandod véget ért.

191.

Kifelé menet menet még külsővel megcsavarod a lábikráját.

Sajnos azonban az egyik bilincs éppen oda van erősítve, így irtózatosat rúgsz a kemény vasdarabba! - Ó, hogy szakadjon rád az ég! - káromkodsz. A valóságban ennél sokkal zaftosabb dolgokat is mondasz, de hát az olyasmi nem fér bele egy ilyen könyvbe. A rúgás sikertelenségén felbőszülve, úgy döntesz, hogy leszámolsz ezzel a pimasz pacákkal, aki nem elég, hogy csontvázsovány, még a helyzetével is csúnyán visszaél.

MEGLÁNCOLT RAB ÜGYESSÉG 1 ÉLETERŐ 1

Ha vereségei szenvedtél, alaposan elszégyellheted magad, és kalandod véget ért. Mivel azonban nagy valószínűséggel győztesként fogod elhagyni a pályát (ha csak nem csalsz egyszer kivételesen a saját károdra is, nemcsak az ellenfélére), lapozz a 174-re.

192.

Amint visszanyered egyensúlyodat, egyetlen, begyakorlott, gyönyörű mozdulattal előrántod kardodat, megperdülsz a sarkadon, és lenyesed zaklatód fejét. A csapás utánozhatatlan, felséges íve egykori jobb napjaidra emlékeztet (tudod, abban a füstben, ott, a sárkány barlangjában...). A járókelők elismerően bólogatnak. Ketten kirohannak a szatócsboltból, és elvonszolják a fejetlen hullát. Egy harmadik férfi fűrészport szór a vértócsára, nehogy a járókelők elcsúszanak a kövezeten és a végén még kificamítsák a bokájukat. Néhányan leborulnak előtted. A templomkertből fehér fátyolos szüzek vonulnak ki, megállnak előtted, és gyorsan eléneklik a direkt az erre az alkalomra rögtönzött „Ó, te hős, mily gyors a te fegyvered” című kórusművet. A sokat tapasztalt öregasszonyok könnyes szemmel néznek utánad. Aztán hirtelen minden véget ér, és magadra maradsz a poros utcán. Itt az ideje, hogy megszemléld a férfi levágott fejét...

Nicsak! A fej egészen hasonlít Darom Purgoséra! Ez még jól jöhet későbbi kalandjaid során. Beteszed a hátizsákodba (írd fel a kalandlapodra). Körülnézel, merre mehetnél tovább. Melyik utat választod:

A bal oldalit?	Lapozz az 50-re
A középső, arany színűt?	Lapozz a 150-re
Azt, amelyik kanyarog, és tekereg?	Lapozz a 307-re

193.

Ördöngős mozdulatokkal sikerült kikerülnöd a feléd cikázó villámnyalábot. Sikerednek titka az lehetett, hogy éppen akkor mentél „cakk”-ba, amikor a villám „cikk”-ben volt, és fordítva. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ha akarsz, most lehetőséged van, hogy elmenekülj a harcból. Ha így teszel, lapozz a 83-ra. Ha azonban inkább maradsz és állod a sarat, illetve a villámot, lapozz vissza a 285-re, és folytasd a harcot.

194.

Na és tőlem várod, hogy megmondjam, mit akciózzál. Ha így van, akkor igazad volt, mert én most nem másra készülök, minthogy megmondjam, mit érdemes akcióznod. A legjobb ötlet szerintem az, ha lehajtasz egy rózsaszín hajtókát. És mivel te szófogadó kalandozó vagy, így is teszel (más kérdés, hogy nincs más választásod). Lapozz a 47-re.

195.

Azért rendes vagyok, mi? A helyes válasz (ezt csak matematikusi énem megnyugtatása miatt közlöm, nehogy azt hidd, hogy jó volt a megoldásod) 333 lett volna. És most lapozz a 165-re.

196.

Ez igazán gonosz dolog, tekinttettel arra, hogy az ital Darmol Purgostól származik, ő pedig nem arról híres, hogy minden második faluban menhelyet épített az elárvult kalandozópalánták számára.

A rabnak persze nincs más választása, mint lenyelnie a löttyöt. Lapozz a 152-re, hogy megtudd, mi az ital hatása (értelemszerűen az ott található szövegbe magad helyett a rabot kell behelyettesíteni - ha ezt nem érted, a legjobb, ha abbahagyod az egész kalandot, és inkább megnézel egy filmet a moziban), majd olvasd tovább a történetet. Lapozz a 156-ra.

197.

Odalépsz Darmol Purgoshoz: - Bocs, öreg, ne haragudj, hogy munka közben zavarlak, de égető szükségem lenne egy palacsintasütőre. - Darmol Purgos kigúvadt szemekkel néz rád, de nem tud megszólalni (szemmel láthatóan a varázslással van elfoglalva). Kezével a szoba sarka felé mutogat. Odanézel és egy apró ajtót pillantasz meg, „Konyha” felirattal. Kimész a konyhába, hogy szerezz egy palacsintasütőt (lapozz a 392-re), vagy inkább leteszel az ötletedről, és megvárod mi lesz Darmol Purgos varázslatának a végkifejlete (lapozz a 353-ra)?

198.

Az, kérem szépen, teljességgel lehetetlen! Ilyen nincs! Nonszensz! No, próbáld csak meg még egyszer: szóval, ha elpusztultál a harcban, akkor kalandod véget ért. Ha csalással bár, de azért legyőzted a félelmetes ősmedvét, lapozz a 36-ra.

199.

Válaszodhoz inkább nem fűzök megjegyzést. Lapozz a 187-re.

200.

Hirtelen neszezést hallasz az ágak között. Gyorsan odapillantasz, és látod, amint egy apró mókus mászik elő a lombok közül, és megvetően néz rád. Ezt nem egészen tudod hova tenni, de amint alaposabban körbenézel, látod, hogy egy egész csapat mókus bukkan fel, és mindnyájan igen megvető arckifejezéssel merednek rád. Néhányan hegyeset köpnek a földre. Hirtelen elszégyelled magad (vonj le 1 SZERENCSE pontot), és gyorsan elhúzod a csíkot, hogy ne is lássanak többet. Lapozz a 17-re.

201.

Mi vagy te, éjjeli lepke? Mivel finom módon nem tudlak lebeszélni erről a szándékodról, kénytelen leszek egyértelműbb, és határozottabb eszközöket használni. Idesüss:

Amikor elindulsz kelet felé, és ahhoz a ponthoz érsz, ahol először találkoztál a manóval, mintha láthatatlan falba ütköznél. Minden erődet megfeszíted, mégsem jutsz előre egy tapodtat sem. Letérsz az útról, és az út melletti bokrok között próbálsz keletnek törtetni, de a láthatatlan fal ott is visszatart. Biztos a manó mágiájának eredménye ez. No mindegy, még mindig jobb, mintha sóbálvánnyá vagy békává változtatott volna (igény szerint), gondolod, és elindulsz a nyugati úton, a sűrű sötét erdőségek felé.

Na mit szólsz hozzá? Jól csinálom, mi? Most már tényleg nincs más választásod, mint bevenni magadat a nyugati, sűrű, sötét erdőségekbe. Lapozz a 222-re.

202.

Egyszer csak szétnyílnak előtted az ágak, és egy csodálatos - áttetsző - ruhába öltözött tündérnő lép eléd az útra. Szőke haját messze lengeti a szél, kék szemei szikráznak mint a hegyi tavak vize hajnalhasadáskor, formás csípője kecsesen ring járás közben. És még képzelj ide sok szép és jó jelzőt a tündérrel kapcsolatban. Zengő hangon megszólal:

- Nemes vitéz, igazán megérdemelted, hogy átnyújtsam cégünk ajándékát, ezt a remekbe szabott varázskardot! - ezekkel a szavakkal a tündér kinyújtja lágy karjait és átadja neked a legszebb kardot, amit életedben valaha is láttál. A kard igazán csodaszép - köztünk legyen mondva, még szebb is mint a tündér. Drágakövekkel berakott markolatánál már csak csillogó pengéje szebb. De csillogó pengéjénél is szebb az aranyszálakkal beszőtt kardhüvely. De az aranyszálakkal beszőtt kardhüvelynél is szebben szikrázik a drágakövekkel berakott markolat. És ezzel a kör bezárult. Szóval szép az egész, na.

Ha akarod, lecserélheted a régi kardodat. Ha a varázskarddal küzdesz, a harc idejére 1-gyel megnövelheted az ÜGYESSÉGEDET, mivel ez a kard szinte magától betalál oda, ahova kell (például egy királylány nyakára - emlékszel még?). Továbbmegyek: ha gaz orkokkal kerülsz szembe, a kardból áradó fény annyira zavarni fogja az orkok sötétséghez szokott szemét, hogy igen mérgesek lesznek ezért.

Azóta a csodaszép tündér már eltűnt, de ez per pillanat senkit sem izgat. Jobban lekötnek az előtted álló feladatok. Büszkén kihúzod magad (ez kivételesen elsőre sikerült, mert már begyakoroltad), és elindulsz a félelmetes Scr-bvng hegy felé. Lapozz a 24-re.

203.

Kirepülsz? És hogyan, ha szabad kérdeznem? Van szárnyad, űrhajód, repülőgéped, zsebkatapult-készüléked, varázsitalod, mágikus végbélkúpod, repülőszőnyeged, rugólábad, rakétahajtóműved, nagy adag babkonzerved, légcsavarod vagy nyalókád? Mert ha nincs, reménytelen próbálkozás (sőt, hogy őszinte legyek, a fenti listából a nyalóka a kakukktojás, ugyanis, ha esetleg lenne is, még azzal sem tudnál kirepülni). És nyilván tudod, hogy nagyon nem szívelem, ha a játékosok csalnak a könyv olvasása közben. Szóval, még mindig úgy döntesz, hogy ehhez a nyilvánvaló csaláshoz folyamodsz? Ha igen, lapozz a 73-ra. Ha nem, az alábbi lehetőségek közül választhatsz még:

Kimászol kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Kimászol foggal-körömmel?	Lapozz a 399-re
Vársz?	Lapozz a 79-re

204.

Az nem megy, őt a történet egy másik pontjára tartogatom. Kérlek, lapozz vissza a 293-ra, és válassz valaki mást.

205.

Tölcsért csinálsz a kezedből, és vidáman utánozni kezded a mocsári farkas üvöltését. Hátad mögött nyomban megszólal egy hang: - Figyelj, öreg, ilyen pocsék mocsári farkas üvöltést már rég hallottam... - Megperdülsz, és egy mocsári farkast pillantasz meg!

- De hiszen te emberi nyelven beszélsz! - kiáltasz fel álmélkodva.

- Naná - feleli a mocsári farkas - Azt hiszed én vizet prédikálok, és bort iszom, he?

206.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

207.

- Nos, akkor halld a próbát. Itt van ez a gépezet - megfordulsz, és valóban, a hátad mögött megjelent egy igen bonyolult, tekerentyűkből, fogaskerekekből, karmantyúkból és egyéb bizgentyűkből álló gépezet. - Az egészet azért építettem, hogy azt a kis pingponglabdát, látod, ott a tetején, azt az édeset, nem az a fekete, az egy tekerőgomb, hanem mellette, ott az a kis aranyos fehér pingponglabdácska, pingipongi, milyen cukorfalat, hát nem aranyos, bizony én tettem oda, mert ez az én gépem... - Látod, a szellemből sok értelmes dolgot már nem fogsz tudni kihúzni, ezért inkább a gépezethez fordulsz. Lapozz a 135-re.

208.

Teljesen nyilvánvaló, hogy ez a helyes megoldás. Hanem az ugrás nem biztos, hogy jól sikerül ebben a dinnye sötétben. Próbára kell lenned az ÜGYESSÉGEDET. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 25-re. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 8-ra.

209.

Látod ellenfeled arcán a koncentrálást, amint megpróbál rá sem rántani az egészre. Tedd próbára a SZERENCSÉDET, de úgy, hogy ezúttal nem kell levonnod a szokásos 1 SZERENCSE pontot! Ha szerencsés vagy, lapozz a 350-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 256-ra.

210.

Na, most rövid úton lebuktál, hehe! Azért ügyesebb is lehettél volna. Hiszen nincs is cipőd! Csizmád van, hehe! Hohoho, most elkaptalak! Háhá! Csaltál, kedves barátom, hihihi! A kezemben vagy, höhö!

Hogy lásd, mennyire kegyes vagyok, megengedem, hogy tovább játssz. Mindössze csak a puszta véletlenségből (hangsúlyozom, merő balszerencséből) a környéken felbukkanó kék sárkánnyal kell megküzdened. Ha legyőzöd, minden O.K. (de azért nincs harag, ugye?). Lapozz a 285-re.

211.

Hát, ha úgy véled, hogy árt, ne is igyál bele, mert még a végén megárt. Ez bölcs döntés volt. Kapsz érte 1 Jackson-Livingstone pontot. Ha akarod, elteheted az üvegcsét a hátizsákodba. Innentől kezdve bármikor felhajthatod (harc kivételével persze). Hogy megtudd, mi a hatása, jegyezd fel annak a lapnak a számát, ahol éppen tartasz az ital megivásakor, és lapozz a 152-re. Ott olvasd el, mi az ital hatása, majd lapozz vissza oda, ahol eredetileg tartottál, és folytasd tovább a történet olvasását.

Most azonban úgy döntesz, hogy hősiesen felkerekedsz, és tovább gyalogolsz nyugat felé. Lapozz a 281-re.

212.

Úgy látom, kár beléd energiát fektetni. Menj inkább arra, amerre akarsz. Merre is akartál? Ja igen, délre, vissza a városba. Ám legyen. Lapozz a 19-re.

213.

No né, hát nem egy ork bóklászik erre véletlenül? Ellenfeled nagyot hörög, majd összerogy. Persze nincs semmi gond, mert egy másik lép a helyére, aki felemeli csúf szablyáját (az okoknak csak ilyenjük van), és felveszi veled a harcot (amit a társa leejtett).

ORK ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, már ki is találhatod, merre tovább. Mire jutottál:

A szablya görbületét követendő? Lapozz a 91-re
Éppen ellenkezőleg? Lapozz a 30-ra
Fogalmad sincs merre, csak úgy vaktában? Lapozz a 161-re
Észak felé? Lapozz a 253-ra

214.

Ez a könyv nem a vad káromkodások helye, ezt jól jegyezd meg. Ilyen modorral az életben sem lehet előrébb jutni, hát még egy fantáziaregényben. Azt javaslom, próbálkozz újra. Lapozz a 165-re.

215.

Emlékszel még arra a számra, amennyivel lecsökkentetted az ÉLETERŐDET? Nos, ha igen, akkor most növeld meg az ÉLETERŐDET ugyanennyivel, mivel az előbbi csak egy rossz ízű tréfa volt. Lapozz a 281-re.

216.

Emlékszel még arra a számra, amennyivel megnövelted az ÉLETERŐDET? Nos, ha igen, akkor most csökkentsd le az ÉLETERŐDET ugyanennyivel, mivel az előbbi csak egy rossz ízű tréfa volt. Lapozz a 281-re.

217.

Füledben még visszacseng az öreg diadalmas kacaja, miközben érzed, hogy valami láthatatlan erő ellök a földtől. Egy darabig fölfelé repülsz, majd amikor elfogyott az energiád átbillensz, és belezuhansz az alattad fortyogó, Örök Kárhozat Szakadékába (mert, hogy az volt ez a szakadék, majd elfelejtettem). Innen pedig már nincs visszatérés. Mit szólsz, milyen frappáns elvarrása a történet egyik szálának? Kalandod véget ért.

218.

Sutty, hát nem szembejön egy ork! Ellenfeled felüvölt (ez is fajtájának szokása), majd neked ront.

ORK	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, el kell döntened, melyik az a szimpatikus irány, amely felé orientálódnál annak érdekében, hogy kikerülj az orkok közül. Nos, válassz:

Keletre?	Lapozz a 43-ra
Nyugatra?	Lapozz a 91-re
Északra?	Lapozz az 58-ra
Délre?	Lapozz a 30-ra

219.

Megkérdezed a szellemet, hogy miből is fog állni a próba. A szellem így felel: - Ha teljesíted a próbát, ennek a varázsgyűrűnek igen nagy hasznát fogod majd venni kalandozásaid során. Valahányszor ujjadra húzod a gyűrűt, lélegezhetsz segítségével a víz alatt is. - Ezt alaposan megjegyzed. Én a partvonal mellől még megsúgom neked, hogy ne izgulj, soha nem lesz olyan pillanat a történet folyamán, amikor víz alatt kéne lélegezned, így tök felesleges volt ezt a gyűrűt választani. Ha ezek után úgy döntesz, hogy állsz a próba elébe, lapozz a 207-re. Ha inkább köszönöd szépen, de neked most sürgősen tovább kell kalandoznod, lapozz a 281-re.

220.

- Helyes - feleli a jóságos manó. - Nos akkor lássuk az első próbát. Egy 330 és 340 közötti számra gondoltam, melyből ha kivonunk egy bizonyos egyjegyű számot, és gyököt vonunk belőle, éppen megkapjuk annak az egyjegyű számnak a kétszeresét, amit eredetileg a gondolt számból kivontunk. Nos, jól gondold meg a választ, mert ha hibázol, sóbálvánnyá vagy békává változtatlak, igény szerint. Milyen számra gondoltam?

Lehetőség szerint azt kérem, hogy ne tedd be az ujjadat a könyvbe erre a lapra, nehogy bármikor visszalapozhass ide, ha rossz a válasz. Legyél most az egyszer férfi (ha nő vagy, persze az maradhatsz, mivel én ezt csak képletesen értettem), és gondolkozz, dönts, majd vállald a döntésed következményét. Utána lapozz arra a lapra, ami eredményül kijött. Ha az ottani szöveg nem úgy kezdődik, hogy „Helyes a válasz”, akkor rosszul választottál, és a manó sóbálvánnyá vagy békává változtat, igény szerint. Azt persze mondanom sem kell, hogy sóbálvány vagy béka formájában (igény szerint) nem vagy képes befejezni a küldetésedet, így kalandod véget ér. Most pedig lapozz a megfelelő helyre.

221.

Na, most rövid úton lebuktál. Hiszen ebben a korban még nem is létezett a dízelmotor. A szellem sajnálkozva csóválja a fejét. - Azt hiszem, most nem kapsz varázstárgyat. No sebaj, majd legközelebb... - Csalódottan elbúcsúzol tőle, és elindulsz a nyugat felé vezető úton. Lapozz a 281-re.

222.

A fák sűrűn és sötéten borulnak föléd. Enyhe szellő remegteti az ágakat mintha csak a könyv írója sóhajtaná: „Végre sikerült a nyugati, sűrű, sötét erdőségbe vezetnelek!”. Ahogy lassan továbbhaladsz az úton, észleled, hogy a fák még sűrűbben és még sötétebben kezdenek föléd borulni. Ebből harc lesz nemsokára, gondolod némi idegességgel a belső hangodban.

Hirtelen neszezést hallasz az aljnövényzetben. Csak sün, gondolod, ám ekkor nagyot reccsennek az ágak, és egy furcsa kis lény pattan a szemed elé. Görbe, fekete fülei a feje tetején billegnek, kicsiny, piros orra mögött apró, felvarratlan gombszemek néznek rád bizalmatlanul. Te jószagú ég! Hiszen ez egyike a legfélelmetesebb szörnyeknek! Agyadba bevillan a gyerekkori biológiaórák képe. A szörnyeteg kedvesen lebegteti a füleit, majd behízelgő hangon megkérdezi: - Mondd csak, nemes vitéz, használhatom titkos fegyveremet? - Erre mit válaszolsz? Azt, hogy használhatja (lapozz a 67-re), vagy azt, hogy nem (lapozz a 287-re)?

223.

Hohó, álljunk csak meg! És mi van, ha a ládát valami csapda őrzi, vagy ilyesmi? Rutinos kalandozó lévén, nem engedheted meg, hogy könnyelműen kockára tedd az életedet! Mit lehet ebben a helyzetben tenni? Ha van veled Bagarol, lapozz a 113-ra. Ha nincs, lapozz a 248-ra.

224.

- Jól választottál, földi halandó - dörgi a szellem hangja. - Magam is egy jópofa kis varázskardod kértem volna, ha a te helyedben lettem volna. Hanem azt tudnod kell, hogy ezért ki kell állnod a próbát. - Persze, hogy ki kell állnod, hiszen egy jó Jackson-Livingstone hős sosem kapja ingyen a varázstárgyait - ez is egy olyan dolog, amelyen feltétlenül változtatni kell majd a jövőben, gondolod elmerengve. A szellem türelmesen vár, hogy megkérdezd végre, mi is az a próba. Úgy döntesz, nem váratod sokáig. Lapozz a 111-re.

225.

A férfi arca felderül. - Örülök, hogy te is úgy gondolkodol, mint én. Hadd mutatkozzak be: Bagarol vagyok, a Suvickképű. Ezentúl együtt kalandozunk. Vesszen Darmol Purgos! - rikoltja vadul. Ez az! Most már tudod, mi volt olyan furcsa benne már akkor, amikor először megláttad: hiszen fekete a bőre! Végignézel újdonsült (ez azért enyhe túlzás, valójában már születésétől kezdve ilyen volt) társadon. Jó izmosnak látszik, bár a szemében nem sok értelmet fedezel fel. Na mindegy, ágyútölteléknek jó lesz, gondolod, és szélesen rámosolyogsz. Ő bután visszavigyorog. Végre van valaki, akit te is lenézhetsz, gondolod, majd átadod neki a hátizsákodat, hadd cipelje, és elindultok a nyugati, sűrű, sötét erdőségek felé. Lapozz a 96-ra.

226.

A piros gomb megnyomására bőgni kezd egy vésszirénа. Nemsokára kis csörlőn egy tábla ereszkedik le a szemed elé. A táblán az alábbi felirat áll:

ROBBANÁS 15 MÁSODPERC MÚLVA!

Erre mit lépsz? Elrohansz észveszejtve, hogy minél messzebb juss a 15 másodperc alatt (lapozz a 94-re), vagy inkább becsukod a szemed, szád, füledre tapasztod a kezedet, és vársz (lapozz a 302-re)?

227.

Mi az, te még egyszer sem láttad a Gyaloggaloppot? Ez bűnös mulasztás, kedves barátom, melyet ideje hamar bepótolnod. Mindenesetre, amíg kinyomozod, hogy melyik moziban adják, és mikor, lapozz a 217-re.

228.

Sikerült lerántanod a karnist, ezáltal ugrásra késztetvén a macskát. A lezuhanó durung elől ügyesen ellépsz, és figyeled, amint a macska ráugrott egy közeli lengőtrapézra, az kilendült, és a másik végén rövidre zárt egy relét. A macskát ugyan agyonvágta a nagyfeszültség, de a mór megtette kötelességét, a mór mehet. A beinduló villanymotor kinyit egy csapóajtót, a csapóajtón pedig egy hatalmas golyó gurul ki, egyenesen neki egy rugós asztalnak. Mit teszel ebben a helyzetben:

Megfeszíted a rugókat az asztalban?	Lapozz a 273-ra
Félreugrasz a golyó elől?	Lapozz a 88-ra
Hülyeségnek tartod ezt az egészet, és itthagyod?	Lapozz a 281-re

229.

Nagyon ügyesen kiválasztottad, a három barlang közül melyik a félelmetes ősmedve barlangja. Ezért kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. Kardodat készenlétben tartva előrecsoszogsz a nyirkos levegőben. Felkészülsz rá, hogy bár-mely pillanatban szembetalálkozhatsz egy félelmetes ősmedveboccsal, esetleg egy még annál is félelmetesebb kifejlett ősmedvével.

Az első néhány lépést még biztonságosan megteszed, de aztán látod, hogy a barlang összeszűkül, hogy aztán a keskeny folyosó egy nagyobb terembe torkolljon. Óvatosan belépsz a terembe. Odabent tök sötét van. Lapozz a 3-ra.

230.

Minden jó, ha vége jó, valamint lassan járj, tovább érsz. És ha már a közmondásoknál tartunk, nekem nagyon tetszik még a „Sok lúd disznót győz” is. Ha neked is tetszik, visszaállíthatod ÉLETERŐDET a kezdeti értékére, és a továbbiakban minden sebzés csak feleannyit számít a kétszeresének. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

231.

Ez nem szép dolog. Egy hős kalandozó ilyet sosem csinálna, legfeljebb végveszélyben, és akkor is csak rövidet. Vonj le 2 Jackson-Livingstone pontot, és jegyezd meg, hogy a becsületes út ugyan göröngyös, de a hazugsággal sokkal hamarabb előrébb lehet jutni! Lapozz a 189-re.

232.

Kutya legyél ha nem megint egy ork jön szembe! És ellenfeled ráadásul gurgulázva fel is röhög (ahogy az orkok szokták általában), mielőtt meglendítené a kardját, hogy levágja vele a fejedet.

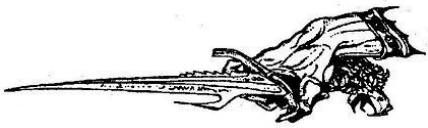
ORK	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 2

Ez elég gyöngécske eresztés volt. De sebaj, mielőtt jönnének a társai, tájékozódnod is kellene. Égtáj:

Észak, mint mindig?	Lapozz a 213-ra
Kelet, bár nem szimpatikus?	Lapozz a 296-ra
Nyugat, mert álmos vagy már?	Lapozz a 253-ra
Dél, mert ki tudja, mit hoz a jövő?	Lapozz a 289-re

233.

Megkérdezed a szellemet, hogy miből is fog állni a próba. A szellem így felel: - Ha tejesíted a próbát, ennek a varázspáncélnak igen nagy hasznát fogod majd venni kalandozásaid során. Valahányszor magadra öltöd, és harc közben viseled, vedd úgy, mintha ellenfeleid ÜGYESSÉGE 1-gyel kisebb lenne, mivel nem tudnak olyan könnyen megütni, mint annak előtte. - Ezt alaposan megjegyzed. Én a partvonal mellől még megsúgom neked, hogy az ellenfeleid azért így is könnyűszerrel el fognak találni (no meg néha karddal, illetve karommal is), de hát bölcsen tudom, hogy meg kell hagyni a játékost abbéli hitében, hogy ő most hatalmas, és erős harcos lett csak azért, mert magára öltött valamilyen csiricsáré bádoglemezt. Ha ezek után úgy döntesz, hogy állsz a próba elébe, lapozz a 207-re. Ha inkább köszönöd szépen, de neked most sürgősen tovább kell kalandoznod, lapozz a 281-re.



234.

Igazad van, én is a barnákat szeretem jobban. Sajnos most senkit sem látsz a közelben, de ne izgulj, mihelyst kalandjaid során találkozni fogsz egy megfelelő, barna bombázóval, azonnal szólni fogok.
Most azonban kénytelen leszel megfékezni férfiúi gerjedelmeidet, amíg le nem számolsz Darmol Purgosszal. Azt tanácsolom, indulj tovább nyugatra, a félelmetes Scr-bvng hegy felé. Lapozz a 281-re.

235.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

236.

Tűrhetetlen! Nos, kivívtad mérgemet! Legyen, ahogy akartad! Szembesülj hát végzeteddel:

... hüpp... hüpp...

Az a drága, jó aranyszívem... Egyszerűen nem bírnám elviselni, hogy ilyen méltatlan véget érj, és épp most, amikor már majdnem elérted a célodat. Most az egyszer megkönyörülök rajtad (kapsz 1 ÜGYESSÉG, 2 SZERENCSE, 3 ÉLETERŐ és 0 Jackson-Livingstone pontot, ez utóbbit csak azért, hogy szerepeljen a listán).
Nos, szemérmesen félrenézek... sikerült közben átrepülnöd a szakadékot... és mire visszanézek, már tovább is mentél a segélykérő hang irányába. Lapozz a 354-re.

237.

A férfi elmosolyodik, majd beszélni kezd: - Hát, kérem, ő egy igen nagy ember! A félelmetes Scr-bvng hegy tetején élő Darmol Purgos még a cipőfűzőjét sem kötheti meg neki. Sőt, a puszta létét is neki köszönheti. Egyetlen tollvonásától befagynak a vizek, hegyek nőnek ki a földből, tengerek száradnak ki, ha ő úgy akarja. Akarod, hogy bemutassa? - Erre mit felelsz:

Azt, hogy köll a kutyának?	Lapozz a 154-re
Azt, hogy hiszem, ha látom?	Lapozz a 388-ra

238.

Nem rossz az ízlésed (ha esetleg hölgy olvasó lennél, sürgősen menj el orvoshoz). Mindazonáltal be kell látnod, hogy nem kerülhetnek bele ebbe a könyvbe olyan részletek, amelyek tizennyolc éven aluliaknak nem lennének szalonképesek. Úgyhogy a pikánsabb és sikamlósabb részeknek kihagyok itt egy kis helyet:

.....
.....
.....
.....

Örülök, hogy szórakozást tudtam nyújtani. Egy Jackson-Livingstone könyvben azonban nem fordulhatnának elő ilyen részletek, és én vagyok annyira hagyománykövető, hogy ne induljak el tovább ezen a szálon. Ennek megfelelően te úgy döntesz, hogy továbbmész az úton a félelmetes Scr-bvng hegy irányába. Lapozz a 281-re.

239.

Sajnos, akármennyire is akarnád, az a bizonyos pú csak nem jön ki. Kénytelen leszel így más módszerhez folyamodni. Mi legyen az a más módszer (megjegyzem, a macska még mindig fent kapaszkodik a karnison):

Lerántod a karnist?	Lapozz a 114-re
Eleresztesz egy egeret?	Lapozz a 304-re

240.

Nagyon sajnálom, hogy így döntöttél, ezzel ugyanis egy egész csomó klassz poén kimarad a történetből. Kellett neked nyakasnak lenni!

Szóval, biztosan nem akarsz bemászni a szekérbe, hogy megnézd, mi van benne? Ha bemászol mégis, lapozz a 290-re most azonnal. Ha nem mászol be, tovább olvashatod a történetet. Lapozz a 381-re.

241.

... Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt.
Itt ismét megbicsaklott a történet. Nem csak a hős fáradhat el, hanem a szerző is. Lapozz a 290-re.

242.

Ez az! Megvan! Egy ponyva! A hirtelen megvilágosodás tornádóként söpör végig az agyadon. Szilárd elhatározással kinyúlsz, és félrehajtod az orrod előtt lógó szekérponyvát. És csodák csodája: a szekér belseje azonnyomban láthatóvá válik! A diadalérzet hullámai végighömpölyögnek testeden. Leszámoltál Darmol Purgos gonosz ködvarázslatával! Kapsz 1 SZERENCSE pontot.
Most, hogy szabad az út, alaposan megvizsgálhatod a szekér belsejét. Lapozz a 64-re.

243.

Ebben a pillanatban hatalmas állati üvöltés rezegteti meg a levegőt, és a fák bizarr árnyéka hatalmasat csap a fejedre. Ezzel egyidőben a távoli, havas hegylánc csipkés hegygerinceinek mintázata irtózatos darabot kiharap az oldaladból. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot.

A sebedre meredsz. Mi ez? Jesszusom, vér! És mi ez az alak itt előttem? Jesszusom, egy kék sárkány! Hogy tudott ez úgy idelopózni, hogy eddig nem vettem észre?! Most persze már mindegy, kénytelen vagy felvenni a harcot ez ellen az iszonytató (hogy úgy mondjam, szörnyű) szörny ellen. Lapozz a 285-re.

244.

Helyes, én is erre számítottam. Látod, látod, nem is olyan könnyű dolog varázskardot szerezni csak úgy, a történet első felében. Még szerencse, hogy ennyivel megúsztad a dolgot.
A penészgomba ugyan eltűnik a lábadról, de a közben belélegzett kábító gőzöktől és gázoktól 2 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Kénytelen vagy varázskard nélkül tovább folytatnod a kalandozást. Lapozz a 281-re.

245.

Tedd próbára az ÜGYESSÉGEDET. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 14-re. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 363-ra.

246.

- Ne szórakozz velem, hallod-e! - dörgi hatalmas hangon a szellem. - Hogyan csinálhatnék neked varázsgezemicét, ha nem tudom, hogy mi az? Barom! - Ezekkel a szavakkal morgolódva elrepül a hegyeken túlra. Ezt ugyan nem látod, de a hangja halkulása erre enged következtetni.

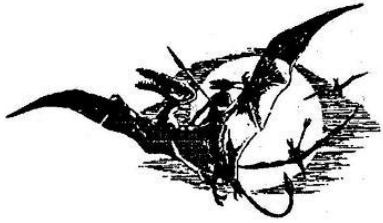
Nos, itt maradtál magadra egy teljesítetlen kívánsággal. Kénytelen leszel felkerekedni (erről jut eszembe, ha akarsz, most ehetsz), és tovább folytatni a kalandot. Lapozz a 281-re.

247.

Akkor nincs semmi gond. Lapozz a 386-ra.

248.

Biztos te is láttál már olyan krimiket, amelyekben a főhősnek egy ketyegő pokolgépet kellett hatástalanítania. A jelenet most is hasonló. Nagy műgonddal letérdelsz a láda elé, bemelegíted az ujjaidat (közben halk, feszültségkeltő háttérzene hallatszik valahonnan), és babrálni kezdesz a lakattal. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 124-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 368-ra.



249.

Idáig jól haladsz. A fekete kerék ugyanis felhúzta a víz útját álló zsilipet, így a víz továbbfolyhat, egyenesen bele egy gyűjtőmedencébe. A gyűjtőmedencében csukák úszkálnak melyek eddig viszonylag nyugodtak voltak, a víz be-ömlése azonban felidegesíti az egyiket. Az ideges csuka gyorsan a partra úszik, és beleharap egy ott legelésző, békés medvebocs fenekébe. A medvebocs felpattan, és elkezdi üldözni az éppen arra járó macskát. A macska kínjában felugrik egy magas karnisra. Mit teszel ebben a helyzetben:

Lerántod a karnist?	Lapozz a 114-re
Eleresztesz egy egeret?	Lapozz a 304-re
Eleresztesz egy szellentést?	Lapozz a 69-re

250.

Kérésed számomra parancs:

Amikor kidugod a fejed a szekérponyva alól, rendkívül furcsa dologra leszel figyelmes: mintha ugyanazoknak a dolgoknak a körvonalait vennéd ki a napfényben, amelyeknek a körvonalait már akkor is kivetted a napfényben, amikor még nem dugtad be a fejed a szekérponyva alá. Ez igazán elgondolkodtató. El is gondolkodsz rajta...

Mivel ezzel (kissé nehézfejű kalandozó lévén) úgysem jutsz sehová, a legjobb, ha egyszerűen rögzíted magadban azt a tényt, hogy hiába bújtál be a szekérbe, a dolgok mit sem változtak.
A dolgok nem változása egyben azt is jelenti, hogy bármennyire is jó lett volna, mégsem kaptál felmentést Darmol Purgos elfogásának nemes feladata alól. Nagyot sóhajtasz hát, és tovább baktatsz az úton,...
Ha a kalandod során előfordult már, hogy rossz irányba indultál, lapozz a 120-ra. Ha ilyen nem volt, lapozz a 382-re.

251.

Remélem tisztában vagy vele, hogy ezek után egyetlen rendes londoni klubnak sem lehetsz már a tagja. Esetleg... talán... a liverpooli szurkolókórus előzenekarának... ha jól viseled magad. Annyit azért elértél ezzel, hogy előnyre tettél szert kemény ellenfeleddel szemben (általános jótanács a túl kemény ősmedvékkel kapcsolatban: ha sikerül forrásban lévő vízbe becsalnod őket, hamar megpuhulnak). Remélem volt annyi eszed, hogy a hirtelen halál szabályát alkalmaztad.
Mindenesetre írd fel a kalandlapodra, hogy csaltál az ősmedve elleni harcban, és ezért minden jóérzésű mókus megvetve fog utánad nézni. És most lapozz vissza oda ahonnan idelapoztál (ez a 33 volt, ha már nem emlékeznél).

252.

Kiválasztasz magadnak egy bárgyúbb képű járókelőt, odalépsz hozzá, és orrba vered, mint vakondot a rotációs kapa. A járókelő erre alaposan orrba verődik, de amúgy semmi különösebb testi elváltozás nem látszik rajta. Hanem lelki annál inkább! Hirtelen elsírja magát, „Mama, mama!” kiáltásokkal odarohan egy termetes asszonysághoz, és belekapaszkodik a szoknyájába. A nő megveregeti fiacskája buksiját (pont egy gyereket kellett neked is inzultálni!), majd összecsukott esernyőjét fenyegetően lóbálva feléd indul.

Ennek fele se tréfa! Elmenekülsz (lapozz a 62-re), vagy felveszed a harcot a harcias asszonysággal (lapozz a 262-re)?

253.

Lehet, hogy másra számítottál, de most bizony egy orkkal találod szemközt magad. Ellenfeled böfög egyet (ez nem mindig jellemző az orkokra, csak közvetlenül evés után), majd utálkozva ki akarja ontani a véredet.

ORK	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted (és ugyan miért ne győzted volna le), meg kell tanácskoznod magaddal, hogy merre tovább. Nos, milyen döntés született:

Az, hogy mindegy?	Lapozz a 296-ra
Az, hogy nem mindegy?	Lapozz a 372-re
Az, hogy mindegy, de inkább nem mindegy?	Lapozz a 289-re
Az, hogy nem mindegy, de inkább mindegy?	Lapozz a 232-re

254.

Nem túl szerencsés szám a 254. Ugyanis ha összeadod a számjegyeit nem 13 jön ki, hanem csak 11. Ezzel a két ponttal veszítettél.
Kalandod véget ért.

255.

A csengettyű elkezd csilingelni, mire a gép oldalában kinyílik egy kis csapóajtó, előjön mögüle egy apró, zöld manó, komor arccal odasétál hozzád, és visszakézből hatalmasan pofán vág. Ezt már te sem tűrheted. Előrántod a kardodat, és ráveted magad:

ZÖLD MANÓ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted a manót, lapozz a 172-re.

256.

Sajnos ellenfelednek nem sikerült a próbálkozása, és minden akarata ellenére mégiscsak rárántott. Ezen te annyira felbőszülsz, hogy kirántott karddal ráveted magad.

ERŐSZAKOS FÉRFI ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, lapozz a 96-ra.

257.

Az alábbi táblázatból megtudhatod, hogy a szörny, mellyel éppen küzdesz (vagy küzdöttél) veszett volt-e vagy sem. Ha az derül ki, hogy veszett volt, ne felejtsd el azt a lapot, ahová vissza kell lapoznod, és lapozz a 142-re, hogy megtudd, mit kell tenned veszettség esetén.

Szörny neve	Veszett volt-e?
ADOTT FAJÚ GÉPBIKA	Magától értetődően igen
DARMOL PURGOS	Alapértelmezés szerint
DENEVÉR	Tutira
DÜHÖS KÍGYÓ	Abszolúte
ERŐSZAKOS FÉRFI	Lapozz a 134-re
HARAGOS KÍGYÓ	Velejéig
HÍM DENEVÉR	Már hogyne
KÉK SÁRKÁNY	Naná, hogy igen
LÁBZSIBBASZTÓ PENÉSZ GOMBA	Igen, igen
MÉRGES KÍGYÓ	Persze, hogy igen
NYUGODT KÍGYÓ	Nem, de vele nem is küzdöttél
ORK	Hát persze
ŐSMEDVE	Természetesen igen
TOROKNYASZAJINTÓ FAPOMOGÁCS	Még szép, hogy igen
ZÖLD MANÓ	Kétségkívül igen

258.

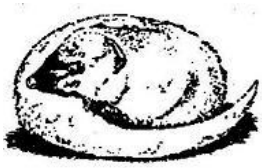
- Jól választottál, földi halandó - dörgi a szellem hangja. - Magam is egy jópofa kis varázsgyűrűt kértem volna, ha a te helyedben lettem volna. Hanem azt tudnod kell, hogy ezért ki kell állnod a próbát. - Persze, hogy ki kell állnod, hiszen egy jó Jackson-Livingstone hős sosem kapja ingyen a varázstárgyait - ez is egy olyan dolog, amelyen feltétlenül változtatni kell majd a jövőben, gondolod elmerengve. A szellem türelmesen vár, hogy megkérdezd végre, mi is az a próba. Úgy döntesz, nem váratod sokáig. Lapozz a 219-re.

259.

Nem bíztál bennem, mi? Na, jellemző...
Egyébként nagyon jól tetted, mert mint azt már a bevezetőben is említettem, mindent el fogok követni azért, hogy elbukj nemes feladatod teljesítése közben. Egy igazi Jackson-Livingstone hős senkiben nem bízik, csak magában, valamint pénzt nem ad és nem fogad el (ezentúl még azt is vállalja, hogy ha esetleg lázas lenne, és izzadnia kell, nem dugja ki a lábát a takaró alól). A jó szerepjátékért kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. Lapozz a 326-ra.

260.

Minden ügyességedet összeszedve sikerült rá sem rántanod, elkerülve ezzel egy esetleges, ronda bunyót. Lapozz a 96-ra.



261.

Lesújt, mennyire rossz véleménnyel vagy rólam. Persze az is lehet, hogy azért választottad ezt a lehetőséget, mert így azt remélted, valami értékes dolgot találsz majd a barlang belsejében.

Sajnos ki kell, hogy ábrándítsalak. Ha már egyszer rosszindulatúnak tartasz, kénytelen leszek felnőni az általad támasztott ideálhoz: a barlangban semmi kincs nincs, ellenben hemzsegnek a patkányok. Ráadásul, mielőtt felemelhetnéd a kardodat, egy óriási vezérpatkány a nyakadra ugrik, és általharapja azt. A halál gusztustalan és méltatlan, de aránylag gyors.

Kalandod véget ért.

262.

Igen félelmetes ellenfeled esernyővel küzd, és nem ismer lehetetlent:

NAGYDARAB
PARASZTASSZONY ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, akkora a közfelháborodás, hogy kénytelen vagy kimenekülni a faluból. Annyi eszed még marad, hogy ezt a félelmetes Scr-bvng hegy irányába tedd, de már rohannod is kell. Lapozz a 385-re.

263.

Elindulsz az északnak vezető országúton. Vajon mit hoz a jó szerencse? A Nap lassan emelkedik az égbolton, majd annak rendje és módja szerint elunja, és ismét süllyedni kezd. Mire ezt néhányszor megteszi (estére azért ő is megáll pihenni egy kicsit), te már tekintélyes utat tettél meg. Ám ekkor hasít beléd a végzetes felismerés: Te jó ég! A Scr-bvng hegy nem is északra van a várostól! És te már egy hete gyalogolsz! Micsoda malőr... Hallod, amint a király rekedtes hangja átzeng a hegyeken: - Áááááááááá! - Előtted gyorsan lezajlódik a jelenet, amint az őrök kivonszolják a trónteremből a röhögéstől eszméletét vesztett főkancellárt. Nos jó, akkor induljunk inkább a megfelelő irányba, gondolod, és megfordulsz. Visszagyalogolsz egy kicsit az országúton, majd a legközelebbi útelágazásnál nyugat felé fordulsz. Lapozz a 115-re.

264.

Szembekerültél hát az egyik legveszélyesebb, és legnehezebben elpusztítható szörnyeteggel, a Lábzsibbasztó Penészgombával. Karddal lehetetlen harcolni ellene (hacsak nem akarsz teljes egészében megszabadulni a lábadtól, ami durva közelítéssel közepesen jó megoldásnak mondható), de talán akad más módszer is a megsemmisítésére (mármint a penészgombáéra). Mit teszel:

Befújod Chemotox spray-vel? Lapozz a 102-re
Hagymát eszel, romlott tejet iszol utána, majd várasz egy félórát, és rálehelsz a penészgombára? Lapozz a 291-re
Elmondasz egy imát? Lapozz a 362-re
Inkább lemondasz a varázskardról? Lapozz a 244-re

265.

Naná, hogy eszedbe jut! És a játékszabályokkal mi lesz? Tudtad egyáltalán, hogy minek kellene eszedbe jutni? Feltételezem, hogy igen. Hiszen valami oka csak volt, hogy ezt a bekezdést választottad (kapsz is érte 1 Jackson-Livingstone pontot). Nos lássuk, tényleg tudtad-e miért. Mefogadva az öreg tanácsát, mit teszel:

Kikötöd a cipőfűződet? Lapozz a 210-re
Elkiáltod magad néhányszor? Lapozz a 357-re
Meggyújtod a fáklyádat? Lapozz a 313-ra
Elfogyasztasz egy adag élelmet? Lapozz a 158-ra
Megvárod, amíg leszáll az éj, és hatalmas tábortüzet raksz? Lapozz a 45-re

266.

Amikor éppen indulni készülsz, érzed, hogy valamibe belerúgtál a földön. Lenézel, és egy törött üvegcsét pillantasz meg, amelyikből kifolyt a lé. Látod, amint a kifolyt lé rettentő erőfeszítéseket tesz azirányban, hogy másodpercek alatt felszívódjon az anyaföldben. Mit teszel:

Megpróbálod gyorsan felnyalni a megmaradt cseppeket a földről? Lapozz a 391-re
Hagyod, hadd szívódjon fel a lé, és közben elnyomsz egy káromkodást? Lapozz a 26-ra
Hagyod, hadd szívódjon fel a lé, de közben nem nyomsz el egy káromkodást? Lapozz a 121-re

267.

Helyes, én is erre számítottam (közben képzeld el amint furcsálkodó arckifejezést öltök). Jutalmat ezért nem kapsz, hiszen ez természetes. Mindenesetre fogadd őszinte (kicsit sajnálkozó) tiszteletemet. Lapozz a 77-re.

268.

Te ugyan nem tudod, de én igen, hogy a sárga lasszó lóbálására igen érzékeny szokott lenni egy adott gépbikafaj. És hogy, hogy nem, a gép belsejében éppen rejtőzik egy ilyenfajhoz tartozó gépbika. Mielőtt feleszmélhetnél, a szörny előront, és rád veti magát. Védened kell magad:

ADOTT FAJÚ GÉPBIKA	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 20

Ha legyőzted, lapozz a 172-re.

269.

... de a nagy fény esetleg idevonzhatja a méretesebb erdei vadakat, (arra gondoltam most, hogy olyan snassz, hogy mindig csak a mondatok végén szakad meg a történet, legyen hát egy kicsit mondat közben is). Ez a gondolat riadalommal tölt el... Lapozz a 130-ra.

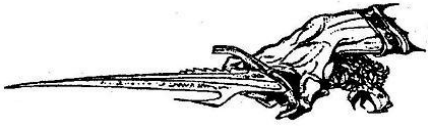
270.

- Helyes - feleli a törpe. - És most halld a második kérdést: Mi a te célod? - Erre mit válaszolsz:

Azt hogy én biz' a szent kelyhet keresem? Lapozz a 87-re
Azt, hogy Darmol Purgost akarod elfogni? Lapozz a 348-ra
Azt, hogy herceg akarsz lenni, mint a mesében? Lapozz a 157-re

271.

Figyelj, öreg, szerintem fogalmad sincs arról, hogy mi az a varázsgezemice. Mindenesetre bízzunk abban, hátha a láthatatlan szellem tudni fogja, és csinál neked egyet. Lapozz a 246-ra.



272.

Trotty!

Hát, mit mondjak erre? Ha ezt Darmol Purgos látná! Sajnos ezért a bátor cselekedetedért le kell vonnod 1 Jackson-Livingstone pontot. Az érem másik oldala viszont az, hogy a felszabaduló gőzök és gázok egy kicsit eltompítják az ősmedve szaglását, melynek eredményeképpen 1-et levonhatsz az ÜGYESSÉG pontjaiból, ha harcra kerülne a sor.

Ellenfeled már egészen közel ért hozzád. Mit teszel?

Felveszed vele a harcot (ne felejtsd el csökkenteni az ÜGYESSÉGÉT)? Lapozz a 33-ra
Megörülsz az előbbi trükködnek, és ismét összecsinálod magad? Lapozz a 128-ra
Abból indulsz ki, hogy ha a medve így, akkor a barlangja meg úgy? Lapozz a 170-re

273.

Nekilátsz megfeszíteni a rugókat az asztalban de a nagy munka közben nem veszed észre, hogy az óriási golyó egyenesen feléd száguld. A találkozás azonnali, egyszersmind végzetes.
Kalandod véget ért.

274.

Nem volt szerencséd, és mire lihegő nyelveddel a földbe csapódtál volna, az ital utolsó cseppje is felszívódott. A nyaló mozdulatot azonban már nem lehet visszafogni, így tekintélyes mennyiségű homokot markoltál fel. Annyira mohó voltál, hogy pár szemet le is nyeltél, és ezek most alaposan kaparják a torkodat. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Megcsóválod a fejed, és nekiveselkedsz ismét a kalandozásnak. Lapozz a 281-re.

275.

Hazugság! Nincs is a hátizsákodban. Ha esetleg mégis lenne, akkor húzd le most azonnal a kalandlapodról! Na látod, hogy nincs nálad palacsintasütő! Ez nem jött be, pubikám, kénytelen leszel más trükkhöz folyamodni. Közben a mágikus gömb már irtóztató nagyra növekedett. Mit teszel:

Inadba száll a bátorság, és keserves "Mami!" felkiáltással kirohansz a teremből?	Lapozz a 118-ra
Megvárod mi történik?	Lapozz a 353-ra
Kihúzod a kardodat?	Lapozz a 378-ra

276.

Helyes, én is erre számítottam (ezt persze csak úgy mondom ám!). Jutalmat ezért nem kapsz, hiszen ez természetes. Mindenesetre fogadd őszinte (kicsit furcsálkodó) tiszteletemet. Lapozz a 189-re.

277.

Kimerítő volt a harc, de megérte! Sikerült kiverekednéd magad az orkok bolyából. Nagyot fújtatsz, és elrejtőzöl egy bokorban, hogy kipihend magad, és megvárd amíg az orkok is eltakarodnak a környékről. Lapozz a 153-ra.

278.

Egyéb folyadék nincs nálad, és különben sem vagyok hajlandó belemenni apró gonoszkodásokba. Csak keményen és férfiasan. Mit teszel:

Eloldozod a rabot?	Lapozz a 143-ra
Lelket öntesz a rabba?	Lapozz a 377-re
Távozol a barlangból?	Lapozz a 156-ra
Bármi egyebet?	Lapozz a 151-re

279.

Én lojális vagyok az uralkodói családhoz, ezért nem engedem csak úgy belerángatni őket holmi ponyvaregénybe. Erről jut eszembe, tudod te egyáltalán, hogyan kell beszélgetni a királynővel?

Ha bevallod, hogy bizony, ezt eddig nem tudtad, kénytelen vagy tovább folytatni az utadat (lapozz a 281-re). Ha úgy véled, hogy tudod, olvasd el a 140-en és a 286-on található két beszélgetést a királynő és egy közönséges ember között. Ha ezek után úgy döntesz, hogy a 140-en olvasható beszélgetést folytatnád le vele, lapozz a 68-ra. Ha inkább a 286-on olvasható konverzációt választanád, lapozz a 366-ra.

280.

Az ismeretlent felfedező kalandozót idéző, ismerős, bizsergető érzés szétárad a tagjaidban, és a tetted követendő nemsokára az ital ismeretlen, bizsergető, és egyáltalán nem kellemes íze is szétárad a szádban. Brrr, ez olyan, mint a csukamájolaj! Hős lévén, egyetlen szó nélkül lenyeled a löttyöt (ivás közben persze nem is tudnál beszélni). Utána vársz, mi jó fog történni. De semmi jó nem történik. Micsoda gazember ez a Darmol Purgos! Így az orránál fogva vezetni az embert! (Erről jut eszembe, az ital még büdös is volt...)

Bosszankodva megvonod a válladat, és továbbindulsz kalandozni. Lapozz a 281-re.

281.

Tovább folytatod hát a kalandozást. A kérdés már csak az, hogy csaltál-e eddig a játék során? Ha igen, lapozz a 31-re. Ha nem, lapozz a 76-ra.

282.

Helyes. Éppen ezt vártam egy magadfajta kalandozótól. Ebben a pillanatban vaskos hang rezegteti meg a levegőt (úgy látszik, mégiscsak volt a közelben egy láthatatlan szellem - ezt a mázlit!). - Idefigyelj, te kalandozó! - dörren a hangja. Te ettől úgy megijedsz, hogy azonnyomban odafigyelsz. - Akarhatsz tőlem bármilyen varázstárgyat, ha teljesíted a próbát. De először talán kezdjük a rendelésfelvétellel. Milyen tárgyat akarsz? - Ez fogas kérdés. Tényleg, milyet is akarsz?

Varázskardot?	Lapozz a 224-re
Varázspáncélt?	Lapozz a 37-re
Varázsgyűrűt?	Lapozz a 258-ra
Varázstükröt?	Lapozz a 129-re
Varázsgezemicét?	Lapozz a 271-re

283.

- Később sem fog semmit mondani, arra mérget vehetsz! - szól közbe egy borízű hang a közeli bokorból. A manó villámgyorsan a hang irányába fordul. Te is odanézel, és látod, hogy egy dús, fekete hajú, toprongyos, szakállas, jólöltözött, negyvenes éveiben járó, kopasz férfi kászálódik ki a tövisek közül. A fenekéből néhány különösen hosszú és hegyes tüske áll ki fájdalmasan. - A ménkűbe, nektek is pont ennél a bokornál kelleti megállni beszélgetni! - morogja, egy pillanatra kizuhanva tökéletes úriemberi stílusából. - Nem lett volna jobb az a szép galagonyabokor ott, tíz méterrel odébb? - lihegi, újabb tüskéket kaparva ki a talpából, és még mindig nem találva elveszett gentleman-i modorát. Tíz méterrel odébb nézel, de nem látsz se szép galagonyabokrot, se csúnyái, csak csupasz földet. Micsoda furcsa egy ember! - Nem arra, te homokagyú! A másik irányba! - veti oda neked a foga között, némi megvetést is tanúsítva ezzel. Gyorsan megfordulsz, és ezúttal a másik irányba nézel tíz méterrel odébb. És jé, tényleg ott van egy galagonyabokor! - Áááááááááá! - zeng keresztül a mezőn királyod, Oroszlánszagú Richárd fájdalmas hangja. Lelki szemeid előtt hevesen lejátszódik a jelenet, amint a király kínjában kiharap egy darabot az országalmából. A főkancellár és a kincstárnok gyorsan borogatást terítenek az uralkodó homlokára... Lapozz a 387-re.

284.

A lény súlyos ütéseid alatt hamarosan beadja a kulcsot (egyszerű rézkulcs, semmire sem jó). Amikor az utolsó ütést méred rá, fájdalmasan felnyög, és megadó pózba helyezkedik: fogait párosával háromba hajtja, kezeivel piszkálni kezdi a körmeit, és orrával vakarózni kezd. Látván ellenfeled teljes vereségét, visszadugod kardodat a hüvelyébe (ez másodszorra sikerül is). Gyorsan átkutatod a legyőzöttet, de mivel nem találsz nála semmi érdekeset, szó nélkül otthagyod, és felkészülsz, hogy leszámolj Darmol Purgosszal. Amint távolabb érsz, hallod még, hogy a szörny utánad kiált: - O. K. most legyőztél, de jövök én még a te utcádba! - Te közönyösen megvonod a válladat, és rendületlenül végső ellenfeled felé fordulsz. Darmol Purgos megremeg egy kicsit, de azonnal felveszi veled a harcot. Látod, amint gonosz ujjaival irtóztató varázslatba kezd. Lapozz a 345-re.

285.

A kék sárkány félelmeles (angolul: formidable) ellenfél. Küzdj vele úgy, mintha szokásos harc lenne. A sárkány harc közben minden harmadik körben kitátja a száját (harapáshoz persze minden körben kitátja, azzal nincs is semmi gond, de minden harmadik körben egészen másképp tátja ki a száját), és ilyenkor izzó, égető tűzcsóva helyett hatalmas villámnyalábok sisteregnek feléd. Amikor a sárkány villámot köp, dobj két kockával, és vonj le 4-et az összegből. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 193-ra. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 176-ra. Ne feledd el, hogy köpésre csak minden harmadik körben kerül sor. Az összes többi körben a harc éppen úgy megy, mint

bármely más ellenfél ellen (ide kell érteni a félelmetes ősmedve elleni harcot is, természetesen).

KÉK SÁRKÁNY ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha legyőzted a sárkányt, lapozz a 179-re.

286.

KÖZÖNSÉGES EMBER: Helló, nem ismertelek meg.
KIRÁLYNŐ: De én vagyok a Királynő!
KÖZÖNSÉGES EMBER: Ó, egyáltalán nem úgy nézel ki, mint a bélyegeken.
KIRÁLYNŐ: Ne merészelj hozzám így beszélni, te kis piszkos senkiházi!
KÖZÖNSÉGES EMBER: Segítesz kicserélni nekem ezt az összetört kereket?
KIRÁLYNŐ: Fogd be a mocskos pofád, te rohadt kis nyavalyás anyaszomorító!

287.

A lény bosszúsan legyint egyet: - A fene egye meg! Már megint el fognak tángálni. - Ezekkel a szavakkal amúgy tessék-lássék beleveti magát a küzdelembe. Kénytelen vagy harcolni, most nem menekülhetsz el.

TOROKNYASZAJINTÓ
FAPOMOGÁCS ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted félelmetes ellenfeledet, lapozz a 173-ra.

288.

Akkor meghaltál. Nem bírom ugyanis elviselni, hogy valaki elsőre végigcsinálja a könyvet, amikor én annyi ravasz csapdát beleépítettem a történetbe.
Kalandod véget ért.

289.

Bármennyire hihetetlen, mégis egy ork jön szembe. Ellenfeled nagyot horkant (biztosan álmos lehet, vagy mi), majd felemeli szörnyű fegyverét, hogy kioltsa vele életedet.

ORK ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, szöget üt a fejedbe az a kérdés, hogy merre is folytasd tovább az utadat. Hogyan oldod meg a problémát:

Úgy, hogy tartod az irányt? Lapozz a 253-ra
Úgy, hogy elfordulsz balra? Lapozz a 95-re

Úgy, hogy jobbra tartasz? Lapozz a 327-re
Úgy, hogy le se szarod az egészet? Lapozz a 161-re

290.

Felmászol a szekérbe, de nem látsz odabent semmit. Meggyújtod a fáklyádat (ha már meggyújtottad korábban, akkor ettől természetesen eltekinthetsz), és bekémlelsz. Furcsa, de most sem látsz semmit. Mintha valami piszkos sötétszürke köd lepné el a szekér belsejét. És elzárja a kilátást (illetve a belátást - ezt be kell látnod). A köd olyan sűrű, hogy nem látsz tovább harminc centiméternyinél. Ilyen ködöt még sohasem láttál. Mintha egy nagy, piszkosszürke ponyvát eresztettek volna a szemed elé. Csak nem Darmol Purgos legújabb mágiája ez? Ezen mélyen elgondolkodsz (közben természetesen módodban áll étkezni és itkozni is). Lapozz a 106-ra.

291.

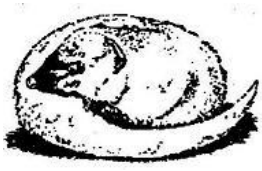
Remélem tudod, mit teszel. Tisztában vagy azzal, hogy az evés után a hagyma és a romlott tej visszamaradó molekuláinak hatására a szádban kialakuló bomlási folyamat a földkerekség egyik legveszélyesebb vegyi fegyveréhez juttat hozzá néhány percen belül? Próbáltad már? Barátságokat, stabilnak hitt házasságokat képes felbontani egy-egy megfelelően időzített és irányított „üdítő” lehellet. És erre hagyma és a romlott tej tuti recept.

Szóval teszed, ahogy eltervezted, és - kezdő sárkány módjára - akkurátusán ráfújsz a gombara. Az abban a pillanatban elfeketedik, majd néhány másodperc múlva lepereg a lábadról. Ezt még ő sem bírta ki, szerencsétlen.

A diadalmas győzelemért kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot, és megnövelheted 1-gyel a SZERENCSÉDET is. Ezek után már nem marad hátra más, mint folytatni a kalandodat. Lapozz a 82-re.

292.

Igazad van, ez tényleg ízléstelen poén. Mentségemre szolgáljon, hogy egy pillanatra felbuzogott bennem a g...ség (gonoszség, a félreértések elkerülése végett), és nem tudtam ellenállni neki. De hogy lásd, mennyire értékelem a játékosok kívánságait, megengedem, hogy az orkok hirtelen megforduljanak és rettegve elmeneküljenek. Hirtelen arra leszel figyelmes, hogy az orkok megfordulnak, és rettegve elmenekülnek.
Most már minden OK, remélem. Semmi nem akadályozhat meg benne, hogy végre besétálj a faluba. Lapozz a 108-ra.



293.

Ez jó ötlet, legalább lesz mivel meggyújtanod a fáklyádat. Hanem azt is tudnod kell, hogy a köztudomásban ez azt jelenti, hogy magadra bőszítesz valakit. Nos, mit választasz, ki bőszüljön rád:

Egy toroknyaszajintó fapomogács? Lapozz a 204-re

Egy ősmedve?	Lapozz a 105-re
Darmol Purgos?	Lapozz a 125-re
Egy ork?	Lapozz a 297-re

294.

Szóval egy mágikus kard? Csak így, a történet első felében? Bátor kívánság, az biztos!

Nos, hogy ne mondd, hogy szőrös szívű történetíró vagyok, megadom a lehetőséget arra, hogy megszerezd ezt a kardot, feltéve, ha előtte megküzdesz érte. Hiszen, tudod, semmit nem adnak ingyen egy ilyen kalandregényben.

Ne félj, kemény, szinte elpusztíthatatlan szörnyet találtam neked. Lapozz a 28-ra, hogy megtudd, mi is az.

295.

Nyugodtan hátradőlhetsz a foteledben, és megvárhatod, kinyílik-e a kapu magától. Hanem Darmol Purgos ravasz ember ám, és nem nyitja ki, amíg nem kopogtatnak. Így aztán egy idő múlva elfogy az élelmed, és itt kell éhhalált halnod, a siker (illetve Darmol Purgos vára) küszöbén.

Kalandod véget ért.

296.

Puff neki, már megint belefutottál egy orkba. Honnan kerülnek ide ezek ennyien?! Ellenfeled nagyot vicsorít (ez fajtájának szokása), és arra készül, hogy kiontsa a beledet, vagy bármi másodat, ami belül van, és ki lehet ontani.

ORK ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, nagyon örülhetsz, mert ismét 1-gyel kevesebben vannak. Hanem aztán gyorsan döntened kell, merre indulsz tovább:

A bableves illata felé?	Lapozz a 91-re
Csak tovább, előre?	Lapozz a 232-re
Kettőt balra, aztán egyet jobbra?	Lapozz a 253-ra
Futólépésben?	Lapozz a 372-re

297.

Egy ork végül is nem nagy ellenfél, igaz? Nem bizony. Feltéve, ha olyan orkról van szó, akire te most számítottál. De én most egy mega-szuper-fő-vezér-kingsájz-atom-óriás-orkot fogok bemesélni neked. Követve azt a vezérelvet, hogy a játékos akkor jó, ha szív. Nos, harcra fel (persze elmenekülhetsz gyáván is, ekkor itt kell hagynod az egész ketyerét - lapozz a 281-re):

MEGA-SZUPER-FŐ-VEZÉR-KINGSÁJZ-ATOM-ÓRIÁS-ORK ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha legyőzted (nem érdekel, hogy csalással, vagy anélkül, úgyis tudom, hogy kozmetikáztad a végeredményt), lapozz a 186-ra.

298.

Ez az! Bátorság és kitartás! Merészség és kalandvágy! Vesszen az ellenség!

Ez ugyan buta dolog volt (le is vonhatsz érte 1 Jackson-Livingstone pontot), de hősies (kapsz érte 2 Jackson-Livingstone pontot). A mérleg még így is pozitív (mintegy 1 Jackson-Livingstone pont értékben). Felhajtod hát az italt. Ez a Darmol Purgos azonban akkora nagy gazember, hogy még azzal is becsap, amivel ártania kellene neked. Az italnak ugyanis (erős csukamájolaj íze mellet, ami azért elég hatásos) semmilyen érezhető káros mellékhatása nincsen. Egy kicsit még reménykedsz, hátha békává változol, vagy földbe gyökereznek a lábaid, esetleg kinő a vasorrod (ez utóbbi kivételével ugyanis mindegyik esetben fájdalom, de le kellene mondanod a küldetésed teljesítéséről), de nem történik semmi.

Megvonod hát a válladat, és beleveted magad a további kalandok közé. Lapozz a 281-re.

299.

Na ugye! Sajnos azt kell tapasztalnod, hogy hiába van nálad villámhárító (ami - még egyszer hangsúlyozom - csakis csalás útján kerülhetett hozzád, de most ezúttal nagylelkűen nem büntetlek meg érte), a sárkány lehellete ellen sajnos ez semmit nem használ. Lapozz a 367-re.

300.

Kíváncsi vagy, ugye, hogy mit pillantottál meg? Nos, bizonyítandó, hogy jó vagyok hozzád, mint atya a hülye gyerekéhez, megengedem, hogy magad válaszd meg, mi olyasmit pillantottál meg, amire nem számítottál volna, hogy itt és most meg fogod pillantani. Remélem, megfelelő ízléssel választasz, meghatározva ezzel a történet további alakulását. Mi legyen az:

A vacsorád?	Lapozz a 61-re
Egy félelmetes ősmedve?	Lapozz a 97-re
Egy szőke bombázó?	Lapozz a 238-ra
Egy székláb?	Lapozz a 352-re
A királynő lóháton?	Lapozz a 279-re
Egy barna bombázó?	Lapozz a 234-re
Egy láthatatlan szellem?	Lapozz a 145-re
Egy tőkehalkonzerv?	Lapozz a 117-re
Darmol Purgos?	Lapozz a 101-re
A világ az ekhós szekér körül?	Lapozz a 250-re
Egy B-52-es bombázó?	Lapozz a 371-re
Egy mágikus kard?	Lapozz a 294-re

301.

Mindenki feszülten mered a képernyőre... Lapozz a 34-re.

302.

Letelik a tizenöt másodperc, de nem történik semmi. Óvatosan kinyitod a szemed, és egy piros kendőt pillantasz meg, melyre rendetlen, fehér betűkkel a „BUMM!” feliratot írta valaki.

Phühh! Ez meleg helyzet volt! Hanem most tovább bizgerálhatod a gépet. Mit teszel:

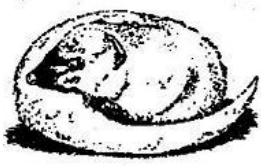
Lehajtasz egy rózsaszín lehajtókat?	Lapozz a 47-re
Felhajtasz egy barna felhajtókát?	Lapozz a 86-ra
Megtörlöd az orrodat?	Lapozz a 183-ra
Kihúzod a gyufát?	Lapozz a 293-ra

303.

Megnyugodhatsz, semmi izgalmas dolog nem történik. Persze most már igen kíváncsi lehetsz, mi történt volna, ha fel lenne írva a kalandlapodra, hogy csaltál a félelmetes ősmedve elleni harcban, igaz? De ezt már sohasem fogod megtudni (kivéve, ha a megfelelő helyre lapozol, és elolvasod, de az szabálytalan). Kénytelen vagy fejcsóválva továbbmenni az úton. Lapozz a 17-re.

304.

Eleresztesz egy egeret. A macska abban a pillanatban reagál, leugrik a karnisról, és az egér után veti magát. Sajnos azonban a gép tervezője a macskának kulcsszerepet szánt a készülék működésében, így most egy fontos láncszemet kiiktattál. Enélkül pedig, naná, hogy nem működik a gép.
Kudarcot vallottál. Kénytelen vagy lógó orral (ezt csak képletesen kell érteni) távozni, és tovább folytatni a kalandozást. Lapozz a 281-re.



305.

Kedves izomagyú barátom! Én igazán türelmes vagyok hozzád, de ami sok, az sok! Mi lenne, ha elindulnál végre nyugat felé, hm?

Tudod mit, inkább ne válaszolj. A legjobb lesz, ha rávezetlek a lényegre. Lapozz a 96-ra.

306.

- Helyes - feleli elkomorodva a manó. - Átmehetsz. - Te megköszönöd, és átbillegsz az igen rossz állapotban lévő kötélhídon. Alattad az Örök Kárhozat Szakadéka fortyog örökké kárhozottan (mielőtt még elfelejteném megemlíteni). Persze ez téged már nem hat meg különösebben. Amint átérsz a szakadék túlsó oldalára, érzed, hogy elsötétül előtted a világ. Lapozz a 133-ra.

307.

Jó választás volt! Kapsz l Jackson-Livingstone pontot. A kanyargós út lassan emelkedik fölfelé, és mire ráeszmélsz merre is jársz, már a nyugati, sűrű, sötét erdőségek felé vezető ösvényen találod magad. Lapozz a 222-re.

308.

Vad csatakiáltásod hallatára Darmol Purgos ijedten összerezzen, és majdnem lenyeli az egész mágikus gömböt amely pedig már jókora luftballon nagyságú. Beszélni még mindig nem tud, de kezével ingerülten mutogat feléd mindenféle csúnyaságokat. Szemmel láthatóan érzékenyen érinthette a dolog. Most akkor odamész a palacsintasütővel és lecsapod ellenfeledet (lapozz a 356-ra), vagy inkább leteszel szándékodról, és megvárod, mi történik (lapozz a 353-ra)?

309.

Jó ötlet. Vitéz Lejszló annak idején elővett egy nagy palacsintasütőt, és azzal porolta el az Ördög fenekét (meg mindazát, amihez csak hozzáfért). A kérdés már csak az, hogy honnan szerzel palacsintasütőt.
Honnan szerzel palacsintasütőt:

Van a hátizsákodban?	Lapozz a 275-re
Sehonnan, inkább megvárod, mi történik?	Lapozz a 317-re
Kérsz Darmol Purgostól?	Lapozz a 197-re

310.

Nehezemre esik, de egyelőre szó nélkül hagyom a feleletedet. Lapozz a 187-re.

311.

Vak tyúk is talál szemet. Most, hogy legyőzted a rettentő sárkányt, szembesülnöd kell egy újabb fontos kérdéssel. Amikor először megpillantottad ellenfeledet, megnézted az angol-magyar szótárban, hogy a „formidable” szó valóban „félelmetes”-t jelent? Ha megnézted, lapozz a 259-re. Ha nem nézted meg, lapozz a 326-ra.

312.

Korszakalkotó ötlet! A felfedezés öröme hullámokban söpör végig rajtad (ha akarsz, levonhatsz legalább 2 ÉLETERŐ pontot, persze ha nem akarsz, nem muszáj). Növeld meg 1-gyel a SZERENCSÉDET. Egy darabig még jól is érzed magad, de aztán (az agyad nem forog valami észveszejtően gyorsan) hamar rá kell döbbenned, hogy a fent említett eszköz még nincs feltalálva. Ez a tudat letör. Vonj le 1 SZERENCSE pontot. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 27-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 159-re.

313.

Az ötlet annyira jó, hogy még engem is majdnem átejtettél vele... De azért azt be kell látnod, hogy fényes nappal a fáklyagyújtásnak nincs túl sok értelme (ez

volt az az apró banánhéj, amit elcsúsztál - sorry). A trükk viszont tetszett, így kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. A jövőre nézve meg is jegyezheted, hogy egy tipikus Jackson-Livingstone hős kritikus helyzetben mindig meggyújtja a fáklyáját, hogy legalább jól lásson, ha a dolgok rosszra fordulnak.
Ezzel együtt sajnos nem sikerült kitalálnod, hogy mit kezdj a szekérrel, így jobb, ha továbbállsz. Lapozz a 240-re.

314.

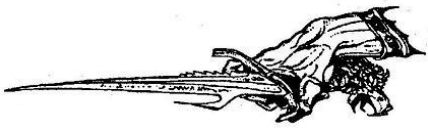
Sarkon fordulsz, és megpróbálsz kirohanni a félelmetes szörnyeteg összezáródó fogai között. A félelmetes szörnyeteg összezáródó fogai azonban félelmetesen gyorsan záródnak össze, így már félúton látod, hogy nincs sok esélyed. Igazi kalandozó lévén, becsületből még azért lefutod a távot, de már nem találsz semmit, csak félelmetesen összezáródott fogakat. Kénytelen leszel megbarátkozni a gondolattal, hogy hátralévő napjaidat ebben a zárt börtönben kell Jónás módjára leélned. Kellemetlen...
Kalandod véget ért.

315.

A lény bosszúsan legyint egyet: - A fene egye meg! Már megint alaposan el fognak tángálni. - Ezekkel a szavakkal amúgy tessék-lássék beleveti magát a küzdelembe. Kénytelen vagy harcolni, most nem menekülhetsz el.

TOROKNYASZAJINTÓ
FAPOMOGÁCS ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted félelmetes ellenfeledet, lapozz a 49-re.



316.

Az áldóját, ez volt aztán a kemény küzdelem (szó szerint). Előtted hever a legyőzött (hím)denevér holtteste. Vajon mit rejtegethet még ez a barlang. Éppen ezen morfondírozol, amikor jajkiáltásokat hallasz a barlang belseje felől. Valaki segítségért kiabál!
A segélykérő hangra megmozdul benned valami - tisztán érzed, hogy fel kell ajánlanod szolgálataidat a szerencsétlenül járt fickónak. Mit teszel:

Gondolkodás nélkül keresztülvágsz
a barlangon a hang irányában? Lapozz a 20-ra
Gondolkodva vágsz keresztül a barlangon
a hang irányába? Lapozz a 369-re
Megijedsz a lehetőségtől, és gyorsan kimész
a barlangból a napvilágra? Lapozz a 156-ra

317.

Na látod! Palacsintasütő híján kénytelen vagy tehetetlenül szemlélni a fejleményeket. Lapozz a 353-ra.

318.

Azt hitted, hogy ennyire mocsok nem lehetek, igaz? Hát pedig, ennyire az vagyok. Szóval nem veszed

észre a szakadékot, csak amikor már késő. Egy darabig még mulatságos mozdulatokat végezve egyensúlyozol a sötét, feneketlen (ezt persze csak képletesen kell érteni) mélység fölött, majd lezuhansz. A zuhanástól alaposan megütöd magad, amikor leérsz a szakadék fenekére (mondtam ugye, hogy csak képletesen kell érteni). Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, elfogyaszthatsz némi élelmet, és jogodban áll feltápászkodni a földről (valamint megtagadni a vallomást, és ügyvédet hívatni).
Körbenézel. Ennek persze semmi értelme, hiszen tök sötét van, de az ősi ösztönöknek nehéz ellenállni. Azt mindenesetre megállapítod, hogy ebből a szakadékból csak valami segédeszköz felhasználásával lehet kimászni. Hogyan mászol ki:

Kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Foggal-körömmel?	Lapozz a 399-re
Kirepülsz?	Lapozz a 203-ra
Sehogy?	Lapozz a 79-re

319.

Vannak még csodák, ilyen ez a mostani gyógyulásod is. Vond ki a kezdeti ÉLETERŐDBŐL a mostan aktuális ÉLETERŐ pontjaid számát, és a különbséggel megnövelheted az ÉLETERŐDET. Utána lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

320.

Lapozz a 217-re.

321.

Igazán sajnálom, öregem, nem is tudod, mekkora poénokról mondtál most le. De tényleg! Tudod, a könyvírás olyan, hogy ha van ihlet, akkor jó, ha nincs, akkor meg a leütésszámért fizetnek. Nos, a szekeres jelenetnél csak úgy hemzsegett bennem az ihlet...

Ha mégis meggondolod magad, és bemászol a szekérbe, lapozz a 290-re. Ha nem mászol be, lapozz a 240-re.

322.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

323.

Akkor nincs semmi gond. Én ugyan arra gondoltam, hogy minden olvasónak eszébe jut majd a „Birodalom visszavág”-ból az a jelenet, amikor Han Solo űrhajójával berepül egy csipkés cseppkövekkel tarkított szájú

barlangba, és csak odabent derül ki, hogy az nem is barlang, hanem egy hatalmas űrkukac fogazata, és nyelőcsöve... No de, ha te nem veszed a lapot, nekem igazán felesleges potyára erőlködnöm. Ha nem tudod, hogy ez egy félelmetes űrkukac akkor felesleges magyarázkodni.
Most persze felmerül az a kérdés, hogy miután kiderült, hogy ez nem egy félelmetes űrcsiga (mely az eredeti ötletem volt), ki kell találni valami fantáziadúsat a történet folytatására. Lapozz a 254-re.

324.

Jó! Kihúzod hát a kardodat, és gyomron szúrod magad. Ezt biztosan megbánod majd a túlvilágon.
Kalandod véget ért.

325.

Hallatlan! De azt is tudod, hogy ha az előző bekezdésben említett szörnyeteg nem lenne elég, a csalni próbáló kalandozók elevenen megsülnek, felnégyeltetnek, kerékbe töretnek, lenyakaztatnak, megnyúzatnak. deriváltatnak. gyököt vonatnak és közös nevezőre hozatnak? És tudod, én nem viccelek ám! Szóval, még mindig úgy döntesz hogy ehhez a nyilvánvaló csaláshoz folyamodsz? Ha igen, lapozz a 15-re. Ha nem, az alábbi lehetőségek közül választhatsz még:

Kimászol kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Kimászol foggal-körömmel?	Lapozz a 399-re
Vársz?	Lapozz a 79-re

326.

Jóleső érzéssel méregeted a lábad előtt heverő dögöt. Ez némi időt vesz igénybe, de azért megvan az eredménye. Íme:

Fejétől a farkáig - 20 méter
Farkától a fejéig - 19.6 méter (mérési hiba)
Lábak száma (harc előtt, közben és után) - 4 db
Íze - nincs mért adat
Fejek száma (harc előtt) - 1 db
Fejek száma (harc után) - 0 db
Szeme színe - véres
Nyak átmérője - 1.1 méter
Fejhossz - 2 méter
Fejhossz, kilógó nyelvvel - 2.4 méter
Szaga - dög

Ha akarod, elteheted a fogaiból faragott láncot, mint harci trófeát (ha így teszel, írd fel a láncot a kalandlapodra). Ha a kalandjaid során valamikor orkokkal találkozol, és felmutatod nekik ezt a láncot, el fogja futni őket a sárga irigység (ez átmenetileg 1-gyel csökkenteni fogja az ÜGYESSÉGÜKET).
Mivel a méricskélés meglehetősen sokáig tartott, azóta ismét leszállt az éj (közben persze alkalmad volt fogyasztani az élelmedből is). Kénytelen vagy az éjszakát a vadonban eltölteni. Meggyújtod a tábortüzet, és közben reménykedsz, hogy a tűz fénye nem vonz oda semmilyen vadállatot. Reményed azonban hiú remény (végül is nem tudom, mire számítottál, egy olyan vadonban, mint amilyen ebben a könyvben szerepel). Nemsokára hatalmas mancsok neszezését hallod magad mögött. Mivel most már gyakorlottabb vagy, azonnal megállapítod, hogy ez ismét csak egy kék sárkány lehet. Vagy mégsem? Lapozz a 11-re.

327.

Klatty, szembejön egy ork. Hogy micsoda véletlen! Ellenfeled gyomra nagyot kordul (ez fajtájának sajátossága, ám csak azokban az esetekben, amikor éhesek), amint verekedésbe kezd veled.

ORK ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, ideje eltöprengened azon hogy melyik irányba is csámborogjál tovább, hogy kijuss innen végre.

Északra?	Lapozz a 161-re
Délre?	Lapozz a 232-re
Nyugatra?	Lapozz a 277-re
Keletre?	Lapozz a 95-re

328.

Gyorsan az illető mögé lépsz, és váratlanul olyan durván hátba taszajtod, hogy majdnem orra bukik. Mit gondolsz, hogyan reagál erre a fickó:

Felbőszül, és ő is viszonttaszajt téged úgy, hogy majdnem orra bukjál?	Lapozz a 90-re
Levágja a fejedet?	Lapozz a 370-re
Rád sem ránt?	Lapozz a 209-re

329.

Helyes. Egy Jackson-Livingstone hős mindig méltóságteljesen vonul ki mindenhonnan, még egy szobából is. Igazán ritka az az alkalom, amikor egy Jackson-Livingstone hősnek fejvesztve kell menekülnie (persze azért néha olyan is akad). Ezért a mozdulatért kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. Úgy döntesz, hogy ezek után kénytelen leszel nemcsak a cellából, de az egész barlangból is távozni. Lapozz a 156-ra.

330.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

331.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

332.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

333.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 165-re.

334.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

335.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

336.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

337.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

338.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

339.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

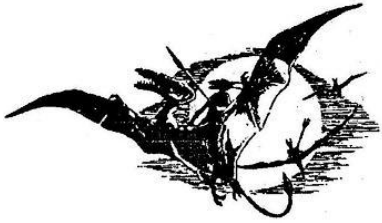
340.

- Helyes a válasz - feleli a manó. Lapozz a 195-re.

341.

Helyes, én is erre számítottam (közben felvonom a bal szemöldökömet). Jutalmat ezért nem kapsz,

hiszen ez természetes. Mindenesetre fogadd őszinte (kicsit furcsálkodó) tiszteletemet. Lapozz a 144-re.



342.

.tásásavlo őtezeveb a bbávot dsatylof tsom sÉ. enék men ávoha ,nebvynök a lozopal erkeyleh naylo ygoh ,laddosákozs eylüh a lazza lef jygah ygav ,tevleyn iapórue yge nesőgrüs gem jlunat ygav ygoh ,mlsavaj tza bbákni ygí ,nav deylése sévek imjav nesetezsémret errE.tedeznép a előt inletevökazssiv ,avtatum tsátivizsserga imén sé ,kansurá za tevynök a innivazssiv lezsel neletynék sonjas nebtese za nebbE

343.

Hmm. Értékes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

344.

Magam is így gondoltam. Elvégre a szükség falat bont, igaz? A csalásért sajnos le kell vonnod

2 Jackson-Livingstone pontot. Úgyis annyiféle ronda és gusztustalan, hőshöz igazán nem méltó halálnemet építettem bele a történetbe, hogy igazán nem bölcs dolog nem elfogadni egy olyan, tálcán kínált, nagyszerű lehetőséget, mint hős vitézként harcban elesni a gonosz sárkány ellen! No, de mindegy. Ha nem, hát nem... Lapozz a 326-ra.

345.

Darmol Purgos valamit kivesz a zsebéből, a szájába teszi, és mágikus, rágó mozdulatokat kezd végezni. Közben gonoszul hadonászik a kezeivel. Kis idő múlva, legnagyobb megdöbbenésedre észreveszed, hogy hatalmas, fehér gömb jelenik meg ellenfeled arca előtt. És a gömb egyre csak dagad, és dagad...
Itt gyorsan tenned kell valamit. A kérdés már csak az, hogy mit:

Inadba száll a bátorság, és kirohansz
a teremből? Lapozz a 118-ra
Megvárod mi történik? Lapozz a 353-ra
Kihúzod a kardodat? Lapozz a 378-ra
Eszedbe idézed, mit csinált Vitéz
Lejszló az ördöggel? Lapozz a 309-re

346.

Hirtelen neszezést hallasz az aljnövényzetben. Csak egy sün, gondolod, ám ekkor nagyot reccsennek az ágak, és egy furcsa kis lény pattan a szemed elé.

Görbe, fekete fülei a feje tetején billegnek, kicsiny, piros orra mögött apró felvarratlan gombszemek néznek rád bizalmatlanul. Te jószagú ég! Hiszen ez egyike a legfélelmetesebb szörnyeknek! Agyadba bevillan a gyerekkori biológiaórák képe. A szörnyeteg kedvesen lebegteti a füleit, majd behízelgő hangon megkérdezi: - Mondd csak, nemes vitéz, használhatom a titkos fegyveremet? - Erre mit válaszolsz? Azt, hogy használhatja (lapozz a 67-re), vagy azt, hogy nem (lapozz a 60-ra)?

347.

Már csak egy pú segíthet...

Ez esetedben is így van. A felszálló gőzök és gázok alaposan megviselik a karnison kapaszkodó, szerencsétlen macska orrberendezését. Nem is bírja sokáig a gyűrődést, és lefordul a magasból. Hanem ezzel a gép működése is elakadt hiszen a macska fontos láncszemet töltött be abban. Nagyon sajnálom, de kénytelen vagy tovább folytatni a kalandozást. Jegyezd meg, hogy a gusztustalan és ízléstelen dolgok sohasem vezetnek eredményre. És különben is, vonj le 1 Jackson-Livingstone pontot. Lapozz a 281-re.

348.

A válasz majdnem jó, de úgy látszik nem ismerted fel azt, hogy itt most melyik jelenetről van szó. Sajnálom. Lapozz a 217-re.

349.

Elkerülendő az esetleges fölös összetűzéseket, belépsz a fogadóba. Odabent békés hangulat fogad. Tiszta, jól karban tartott fogadót választottál. Kimész a vécére? Ha igen, lapozz a 365-re. Ha nem, lapozz a 175-re.

350.

Az ellenfeled végül is felülkerekedik a helyzeten, és rá sem ránt az egészre. Közömbös, vizenyős tekintettel néz rád, és közli, hogy a könyv írója azért utasította öt, hogy lökjön hátba az utcán, mert így esetleg felajánlhatja neked a szolgálatait. Mit válaszolsz erre:

Hálásan elfogadod a szolgálatait?	Lapozz a 225-re
Udvariasan visszautasítod?	Lapozz a 99-re
A megbízója felől érdeklődsz?	Lapozz a 237-re

351.

Természetesen lehetőséged van rá. Azonban jegyezd meg, hogy egy Jackson-Livingstone hős mindig méltóságteljesen vonul ki mindenhonnan, még egy szobából is. Igazán ritka az az alkalom, amikor egy Jackson-Livingstone hősnek fejvesztve kell menekülnie (persze azért néha olyan is akad). Így aztán ezért a mozdulatért nem kapsz 1 Jackson-Livingstone pontot. Úgy döntesz, hogy ezek után kénytelen leszel nemcsak a cellából, de az egész barlangból is távozni. Lapozz a 156-ra.

352.

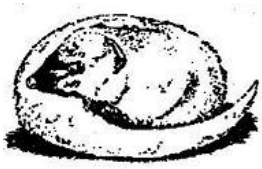
Helyes. Írd fel a kalandlapodra, hogy találtál egy széklábat (talán később még jól jön). Mivel azonban szerintem te sem tudtad, hogy mit is akarsz egy széklábbal csinálni, engedd meg, hogy nekem se legyen halvány gőzöm róla.

Nos, miután ezt ilyen jól megbeszéltük, a leghelyesebb alighanem az lesz, ha tovább folytatod a kalandozást. Lapozz a 281-re.

353.

Darmol Purgos végre nagyot int a kezével, jelezvén, hogy befejezte a varázslást. A szája előtt lebegő fehér gömb megremeg egy pillanatra, majd összelappad néhány helyen, és ragadós, fehér lepelként ráterül a gonosz mágus arcára. Darmol Purgos kétségbeesetten odakap, megpróbálja lerángatni arcáról a gyilkos leplet, de hiába. A földre zuhan, lábával kapálózni kezd. A fehér halál pedig egyre jobban szorítja arcát. Darmol Purgos még kapkod egy kicsit a kezével (beszélni sajnos nem jut ideje), majd néhány utolsót rúg egy közeli, kínai porcelánvázába, és kimúlik. Micsoda undorító egy halál! Éppen hozzá illik!

Lapozz a 146-ra.



354.

Most már egészen közel vagy a segélykiáltásokhoz. Mintha egy csukott ajtó mögül jönnének! Körbetapogatod a falat, és egy faajtót érzel meg. Lenyomod a kilincset, és belépsz az ajtó mögött rejtőző dohos, nyirkos szobába. A szoba penészes, rozzant falait bilincsekbe tűzött fáklyák világítják meg. A padlót poshadt szalma borítja, és víztócsák terpeszkednek mindenfelé. Elég gusztustalan látvány. Már éppen undorral el akarsz fordulni (megfelelő káromkodásokkal illetve magadban a könyv szerzőjét, amiért ilyen, hősökhöz nem méltó helyre vezetett), amikor észreveszed a szoba egyetlen lényeges berendezési darabját: egy csontvázsovány, hosszúhajú férfit, aki a falhoz láncolt rabok kegyetlen sorsát tölti, mivel hogy a falhoz van láncolva, és rab. - Segíts rajtam, nemes vitéz - nyöszörög a szerencsétlen. Te mit teszel:

Felhúzod az orrod, és távozol?	Lapozz a 12-re
Nem is tudod, mit tegyél?	Lapozz a 166-ra
Lelket öntesz belé?	Lapozz a 377-re
Valami más dolgot öntesz belé (italt például)?	Lapozz a 131-re

355.

Ez bizonyos szempontból érthető, esetedben azonban sajnos nem a legmegfelelőbb választás, hogy finoman

fogalmazzak. De hát ez volt a te döntésed. Ebben a pillanatban ismét elsötétül előtted a világ, és amikor magadhoz térsz, megint a kelet felé vezető úton találod magad, de arccal nyugat felé. Hátranézel, és a nadrágodon hátul, a fenekednél egy apró, amolyan manó méretű cipőtalp nyomát látod. Az utalás egészen nyilvánvalónak tűnik...
Elszomorodsz attól, hogy nem voltál érdemes a tudás megszerzésére, és lógó orral elindulsz az úton nyugat felé. Vagy mégsem adod fel ilyen könnyen? Merre indulsz:

Nyugatnak, a sűrű, sötét erdőségek felé? Lapozz a 222-re
Keletnek, makacsul a fény felé? Lapozz a 201-re

356.

Szerinted elég az egy hatalmas és gonosz varázsló ellen, ha valaki fejbecsapja egy palacsintasütővel? Épkézláb ötlet ez, szerinted? Van neki realitása?
Mindenesetre odamész, és kupán vágod Darmol Purgost vele. Amint azonban arra számítani lehetett, ellenfeled csak csuklik egyet-kettőt, és még nagyobbra fújja a mágikus gömböt. Ettől teljesen ledermedsz. De hisz' ez valami szörnyű! Érzed, amint tagjaidon végigfolyik a tehetetlenség érzése (milyen ismerős érzés ez számodra!), és leülsz, nem tudván, mihez kezdj. Kénytelen leszel megvárni Darmol Purgos hatalmas és gonosz varázslatának vélhetően hatalmas és gonosz eredményét. Lapozz a 353-ra.

357.

Kiabálsz néhányat: - Hahó! Hahó! - Semmi válasz. Ez nyilván nem ekhós szekér, állapítod meg. Megkönnyebbülten sóhajtasz egyet, majd felkapaszkodsz a bakra, hogy megnézd, mit rejteget a szekér belseje. Lapozz a 241-re.

358.

A csapóajtó közeledtedre nesztelenül kinyílik, te pedig belezuhansz az alatta tátongó mélységbe. A szellem még jóízűt nevet rajtad, és a fejedre önt egy vödör szurkot: ettől elfeketedik előtted a világ.
Kalandod véget ért.

359.

Most az egyszer kemény ellenfélre leltél. A hím denevér nem túl erős, de mivel a levegőből harcol, rendkívül mozgékony.

HÍM DENEVÉR ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 5

Ha harc közben megpróbálsz elmenekülni, lapozz a 78-ra. Ha harc közben bármikor dupla 6-ost dobsz, azonnal lapozz a 72-re. Ha úgy győzted le a hatalmas, hím denevért, hogy közben egyszer sem dobtál dupla 6-ost, lapozz a 316-ra.

360.

Előbb azonban tisztázni kell valamit. Nézd meg a kalandlapodat. Fel van oda írva, hogy csaltál a félelmetes ősmedve elleni harcban? Ha fel van írva, lapozz a 200-ra. Ha nincs felírva, lapozz a 303-ra.

361.

Sajnos a várakozást elunta a szellem, és most közli veled, hogy szolgálataidra nem tart már igényt. Különben is közben rájött, hogyan kell a pingponglabdát bejuttatni a fémtölcsérbe. Egyszerűen bele kell pöckölni, nagy ügy!

Kénytelen vagy lekókadt fülekkel tovább folytatni a kalandozást. Lapozz a 281-re.

362.

Elmondasz hát egy imát. Sajnos azonban a Lábzsibbasztó Penészgomba olyan betegség, amelyen az Isten sem tud segíteni, így aztán imádkozni is felesleges. Azért ne keseredj el, hiszen a bátor kalandozó maga oldja meg a feladatot, ha már senki sem segít neki. Ezt egyébként javaslom is, mert - mint azt már a bevezetőben említettem - én nemhogy nem segítek neked, de kifejezetten hátráltatni is foglak. Szóval mit teszel a gombával:

Befújod Chemotox spray-vel? Lapozz a 102-re
Hagymát eszel, romlott tejet iszol utána,
majd vársz egy félórát, és rálehelsz
a penészgombára? Lapozz a 291-re
Inkább lemondasz a
varázskardról? Lapozz a 244-re

363.

Neked ugyan nem sikerült leráznod a követődet, de az elég ügyetlen volt magától is, így nemsokára megszabadulsz tőle. Hallod, amint a követőd elveszíti a nyomaidat. Várszt még egy kicsit, majd úgy döntesz, most már ideje valami normális dolgot is csinálni. Kimész a barlangból azon az úton, amelyiken jöttél (lapozz a 156-ra), vagy pedig körberadarozol (lapozz a 18-ra)?

364.

Hirtelen érzed, hogy valami megmozdul benned. Kis vizsgálódás után azonnal rájössz, hogy nem az ihlet az...

Villámgyors mozdulattal nyúlsz a nadrágod után, de sajnos, már elkéstél. Ebben a pillanatban nyer értelmet számodra, a „DARMOL-ITAL” sokat hangoztatott reklámja:

Amíg ön durmol, dolgozik a Darmol!

Hiszen ez nem volt más, mint közönséges hashajtó! Hogy az a magasságos...! És éppen itt; a célod előtt. Nincs azonban mese, kénytelen vagy levetni nadrágodat, és pucér alsótesttel nekivágni a még előtted álló próbatételeknek. Persze mehetsz nadrágostól is, de a bűzt úgysem bírnád sokáig. Lapozz a 386-ra.

365.

Kimész a vécébe, de a követ sajnos frissen mosták fel. Elcsúszol rajta, és bevered a fejed.
Kalandod véget ért.

366.

Hogyan akarod akkor a királynőt látni, ha még azt sem tudod, hogyan kell vele beszélgetned? Vonj le 1 Jackson-Livingstone pontot. Feltételezem, ezek után már azzal sem lennél tisztában, hogy:

Hogyan írj rajongói leveleket?
Hogyan ebédelj a királynővel?
Hogyan olvass?
Hogyan dörzsöld hozzá a hasadat egy széklábhoz?
Hogyan találj meg 1 aranyat a sötétben?
Hogyan égess el egy darab papírt?

Számold össze, ezek közül melyekre nem lennél képes, és csökkentsd le az ÉLETERŐDET ugyanannyi ponttal. Miután ezt megtetted, nincs más választásod, mint tovább folytatni az utadat. Lapozz a 215-re.

367.

A sistergő villámnyaláb szép ropogósra süt, mintegy 6 ÉLETERŐ pont értékben. A villám sajnos a tárgyaidat sem kímélte, ezért két tárgyat (ez lehet pénz vagy élelmiszer is, de nem lehet se suttogás, se sikoly) le kell húznod a kalandlapodról, mivel a villám elégette őket. Ha nincs már tárgyad, sort keríthetsz a kardodra is. Ha a kardodat elveszíted, akkor addig, amíg nem szerzel egyet (és ugyan honnan szereznél), nem tudsz harcolni. Ez azt jelenti, hogy ha harcra kerül a sor, és lehetőség van az elmenekülésre, akkor elmenekülhetsz. Ha nem menekülhetsz el, akkor a sorsod megpecsételődött. És ha most a villám után még életben vagy, lapozz vissza a 285-re, és folytasd a harcot.

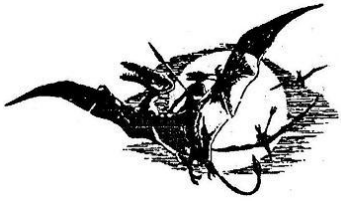
368.

Sajnos ügyetlenül értél a lakathoz, és a következmények végzetesek. Lapozz a 10-re.

369.

Fájdalom, de ez lehetetlen. Agyadat épp eléggé leterheli az a feladat, hogy a sötétben ne csússz el (valamikor még azt tanultad a hősiskolában, hogy az árt a

tekintélynek), és mással már nem tudsz foglalkozni. Különben is, nálad eléggé nehezen áll a gondolkodás (ez talán már eddig is kiderült a történetből). Kénytelen leszel gondolkodás nélkül átvágni a barlangon a hang irányában. Lapozz a 20-ra.



370.

A férfi amint visszanyeri egyensúlyát, egyetlen, begyakorlott, gyönyörű mozdulattal előrántja kardját, megperdül a sarkán, és lenyesi a fejedet. A csapás utánozhatatlan, felséges íve egykori jobb napjaidra emlékeztet (tudod, abban a füstben, ott, a sárkány barlangjában...). A járókelők elismerően bólogatnak. Ketten kirohannak a szatócsboltból és elvonszolják fejetlen holttestedet. Egy harmadik férfi fűrészport szór a vértócsára, nehogy a járókelők elcsússzanak a kövezeten, és a végén még kificamítsák a bokájukat. Néhányan leborulnak a lenyakazód előtt. A templomkertből fehér fátyolos szüzek vonulnak ki, megállnak előtte, és gyorsan eléneklik a direkt az erre az alkalomra rögtönzött „Ó, te hős, mily gyors a te fegyvered” című kórusművet. A sokat tapasztalt öregasszonyok könnyes szemmel néznek utána. Aztán hirtelen minden véget ér, és ellenfeledet magára hagyják a poros utcán.

Sajnos, mindezeket te már nem éled meg, ezt csak azért mondtam, hogy fájdítsam egy kicsit a szíved, miről maradtál le. Ennek megfelelően már azt sem látod, hogy a férfi megszemléli levágott fejedet, elteszi

hátizsákjába, majd hosszasat eltöpreng azon, a bal oldali utat, az arany középutat, vagy azt az utat válassza-e, amelyik kanyarog és tekereg... Kalandod véget ért.

371.

Micsoda ízléstelenség! Ugyan, hogy jönne ebbe a történetbe egy modern harci gép? Látom, stílusérzékből még vizsgáznod kell. Vonj le 1 Jackson-Livingstone pontot.

Folytasd tovább a kalandozást (lapozz a 281-re), és ne feledd el, hogy az a tény, hogy én megpróbálok némi erőltetett szójátékot vinni a történetbe csak azért, hogy te jobban érezd magad, még nem jogosít fel téged arra, hogy marhaságokat csinálj.

372.

Nézed, nézed, de csak nem látsz mást, mint egy szembejövő orkot. Ellenfeled elmond egy viccet (ez abszolúte nem faji sajátosság, de a vicc jó - ha akarod, az 53-on elolvashatod), és neked ront erőszakosan. Tisztára úgy, mintha harcról lenne szó.

ORK ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, nagyot nevethetsz a viccen, ha tetszett a poénja. Ha nem, nem. Viszont azonnal döntened kell, hogy merre sodródsz tovább az orkok között. Nos, merre:

A következő, nagydarab ork felé?	Lapozz a 253-ra
A nem következő, kis termetű ork felé?	Lapozz a 289-re
Ha lehet, egyik ork felé sem?	Lapozz a 232-re
Mindegy, csak el innen?	Lapozz a 296-ra

373.

Benyitsz a szobába, és mit találsz ott? Darmol Purgost személyesen, amint kedvesen rád mosolyog, és gonosz vigyorral közli, hogy feleslegesen fáradtál el idáig, mert most kénytelen lesz eltenni láb alól. Mármint téged. És úgy lát-szik, nem viccel, mert a vállán egy olyan lény ül (egyszerű háziállatról van mindössze szó Darmol Purgos esetében), akinek megpillantásától végigfut a hideg a hátadon. Lapozz a 397-re.

374.

Belépsz a barlangba. Az elején arra próbáltam finoman célozni, hogy a barlang száján lévő korong egy stilizált „Behajtani tilos” tábla, reménykedve abban, hátha mégsem jössz be ide. De mivel mégis bejöttél, erre nekem is lépnem kell. Az egyik eset, hogy jóindulatú történetíró vagyok, és a tiltó jelzéssel egy veszélyes szakasztól próbáltalak elzárni, a másik eset pedig az, hogy rosszindulatú vagyok, és megpróbáltam megakadályozni, hogy valami jó dolog történjen veled. Szerinted melyik eset áll fenn:

Jóindulatú vagyok?	Lapozz a 22-re
Rosszindulatú vagyok?	Lapozz a 261-re

375.

Sajnos próbálkozásod nem sikerült teljesen. Bármennyire is nem akartad, mégiscsak rárántottál. A férfi, aki hátba taszajtott, felbőszül ezen, előrántja a kardját, és neked ront! Nem tudod elkerülni a harcot.

ERŐSZAKOS FÉRFI ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 5

Ha négy kör alatt legyőzted, lapozz a 96-ra. Ha a harc tovább tart, mint négy kör, alkalmad van rá, hogy az ötödik kör elején - mielőtt ellenfeled még ütni tudna - villámgyorsan előrántsd a hátizsákodban rejtegetett összehajtható kempingasztalodat, megteríts, és elfogyassz egy adag élelmet. Persze ha nincs rá szükséged, nem muszáj élned ezzel a lehetőséggel. Az étkezés után folytatnod kell a harcot. Ha győztél, lapozz a 96-ra.

376.

Tudod mi a különbség a szex és a villanyvonat között? Nem? Akkor foglalkozz a vasútmodellezéssel... A veszélyes kalandok nem neked valók.
Kalandod véget ért.

377.

Leguggolsz a szerencsétlenül járt férfi elé, és biztató szavakat duruzsolsz a fülébe. Ilyeneket, hogy „végül is nem olyan rossz az a rabélet”, meg hogy „a dolgok szebbik oldalát kellene néznie”, és „ha a vasbilincsek idáig még nem korrodáltak el, akkor igazán kellemesnek mondható itt a klíma” no meg „képzeld el, ha még kerékbe is törtek volna előtte” meg hasonló dolgokat. Furcsa, de a rabot nem sikerül felvidítanod velük. Háládatlan fráter! Te itt minden erődet megfeszítve megpróbálsz segíteni rajta, erre ő meg csak annyit se mond, hogy „köszönöm”.

- Köszönöm - szólal meg végül a rab. - De nem-e lehetne-e inkább eloldozni a bilincseimet? - kérdezi tapintatosan.

- Még mit nem! - feleled határozottan - Hát azt hiszed, azért jöttem én ide? - Majd sértődötten felhúzod az orrodat és távozol a cellából. Odakint nem vesztve lendületedből megcélzod a barlangból kivezető utat. Lapozz a 156-ra.

378.

Mit tesz egy hős, izomagyú kalandozó akkor, amikor nem tud mit tenni? Persze, hogy kirántja a kardját. Ez a legegyszerűbb megoldás. Viszont akármennyire is profin csinálod, Darmol Purgos annyira el van foglalva varázslatával, hogy nem veszi észre. Közönség nélkül meg nincs is értelme az egésznek.

Lehajtod hát szomorúan a fejed, és visszadugod kardodat a hüvelyébe (ez idegességed miatt csak negyedszerre sikerül - azért ez is jó arány). Kénytelen leszel megvárni, mi lesz Darmol Purgos félelmetes varázslatának az eredménye. Lapozz a 353-ra.

379.

Tekinteted felragyog (ezt persze a sötétben nem látni, de azért jóleső érzés): a saját fegyverével fogod legyőzni őt! Elszántan a nyomába szegődsz...

...

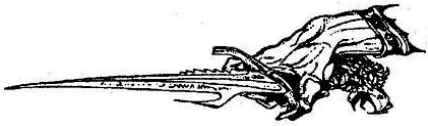
... Egy darabig kitartóan követitek egymást a sötét teremben, míg végül mindketten kimerülten a földre roskadtok. A hajnalt pedig már nem éritek meg...

Kalandod véget ért.

380.

Erre nincs mit szólnom. Az persze már eddig is világos volt, hogy nem az eszeddel keresed a kenyered, na de ennyire... No mindegy. Tegyük fel, hogy nem iszod meg az italt. Ha akarod, elteheted az üvegcsét a hátizsákodba. Innentől kezdve bármikor felhajthatod (harc kivételével persze). Hogy megtudd, mi a hatása, jegyezd fel annak a lapnak a számát, ahol éppen tartasz az ital megivásakor, és lapozz a 152-re. Ott olvasd el, mi az ital hatása, majd lapozz vissza oda, ahol eredetileg tartottál, és folytasd tovább a történet olvasását.

Most azonban úgy döntesz, hogy hősiesen felkerekedsz, és tovább gyalogolsz nyugat felé. Lapozz a 281-re.



381.

Micsoda pech, hogy ezt az utat választottad! Tudod, milyen bombasztikus poénokat készítettem elő arra az esetre, ha mégis bemásztál volna a szekérbe?! Igazán sajnálhatod...

De lásd, milyen rendes vagyok, felajánlom, hogy ha akarsz, még pótolhatod a mulasztást. Ha bemászol a szekérbe, lapozz a 290-re. Ha mégsem mászol be, lapozz a 184-re.

382.

... most is (nagyon okosan) betartva azt az alapvető szabályt hogy ha a félelmetes Scr-bvng hegy nyugatra helyezkedik el, akkor a legjobb ötlet, ha te magad is nyugatnak tartasz. Lapozz a 281-re.

383.

Te bambán nézel, amíg Darmol Purgos eltűnik előled. Agyad nehezen emészti meg a látottakat. Ez akkor most mágia volt? Még sohase láttál ilyesmit, hogy valaki csak úgy megjelenjen meg eltűnjön. Ördögien gonosz dolgokra képes ez a megátalkodott varázsló!

Gondterhelten megcsóválod a fejed, és éppen indulni készülsz, amikor...

Szóval most tedd próbára az ÜGYESSÉGEDET. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED lapozz a 141-re. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 266-ra.

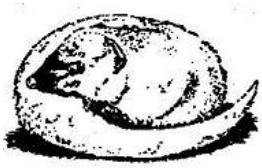
384.

Sikerült ugyan lerántani a karnist, de sajnos félreugrani már nem maradt időd. A macska nagyot nyávogva továbbugrott egy lógó trapézra, tovább működtetve ezzel a berendezést, de a karnis ezenközben mély, karnisszerű nyomokat nyomott a fejedbe. Szóval fejbenyomott.
Kalandod véget ért.

385.

Kiérsz a faluból, és elbaktatsz a félelmetes Scr-bvng hegy lábához. Nagy ügy, láttad már fényképről. A hegy lábánál ösvény indul fölfelé, és nem kell sok ész ah-hoz, hogy kitaláld, ez az ösvény vezet fel Darmol Purgos sziklába vájt fellegvárához. Úgy döntesz, innen már nincs visszaút (ebben a pillanatban egy eddig nem látszódó, hatalmas vasrács csapódik le a hátad mögött, mintegy nyomatékosítva ezzel a döntésedet). Felmész tehát az ösvényen a fellegvárig. A bejárat előtt azonban szembesülnöd kell egy fontos

kérdéssel: ittál kalandod során a „DARMOL-ITAL” feliratú üvegcséből? Ha ittál, lapozz a 364-re. Ha nem ittál, lapozz a 247-re.



386.

Itt állsz hát Darmol Purgos félelmetes várának sziklába vájt bejárata előtt. A kapu természetesen zárva van, legalábbis innen alulról úgy tűnik. A történet fontos csomópontjához érkeztünk ezzel.

Emlékezz csak vissza! Még a könyv legelején, a bevezetőben, a szerencséd meghatározásánál milyen típusú ember voltál:

Fejjel falnak menős?	Lapozz a 127-re
Fotelben hátradőlős?	Lapozz a 295-re
Langymeleg közép?	Lapozz a 376-ra
Egyik sem?	Lapozz a 138-ra

387.

- Nos uraim, hová lesz e kellemes, késő délutáni séta? - kérdezi elegáns mosollyal az előbbi negyvenes éveiben járó úriember, közben megszabadulván bokros teendőitől. A jelenet kezd egyre furcsább lenni.

Segélykérően a manóra pillantasz; ő, hogy zavarát leplezze, félrenéz, és különféle zöld mohákat tömköd a hallójáratába ártatlan arccal. Szemmel láthatóan nem akar belefolyni a társalgásba. Megköszörülöd a torkodat (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot).
- Khm, khm. Izé. Én ugyebár... szóval nemes, és hősi küldetésen vagyok folyamatban, mintegy... - feleled, kevés sikerrel tettetve, hogy tudsz olyan választékosan beszélni ahogy az egy magadfajta hőstől nyilvánvalóan elvárható lenne. Közben visszaírhatsz 1 ÉLETERŐ pontot, mivel az az előbbi csak rossz ízű tréfa volt.
Miközben megpróbálod összeszedni gondolataidat (ennek darabjai szerteszét hevernek a földön), a manó suhint egyet a karjával, és abban a pillanatban elsötétül előtted a világ.
Amikor ismét magadhoz térsz, a nyugati, sűrű, sötét erdőségek felé vezető úton találod magad. Lapozz a 222-re.

388.

Ugyan, ugyan! Tényleg nem hiszed, hogy azt írok ide, ami jólesik? Hát tessék:

bféfbgb. sdléksfb dskn ÁÉLFKN ÉLKN ké ás

Ez ugyan normálisan nem értelmezhető, de most ez esett jól. Lapozz a 84-re.

389.

Hmm. Érdekes ötlet, de azt hiszem eltévesztetted a házszámot. Ezen mindenesetre még alaposan gondolkodnom kell (ne félj, nem neked kell rajta gondolkodni!). Lapozz a 148-ra.

390.

A halk kattanás után nagy csönd. Az izzadtságszagú csöndben tisztán hallod saját, heves szívverésedet. A vég már nem lehet messze... Lapozz a 100-ra.

391.

A sok harci edzés során begyakorlott mozdulattal kivonod a nyelvedet és azt előreszegezve a folyadékra veted magad. Egy arra járó galacsinhajtónak csak az utolsó pillanatban sikerült félreugrania a nedves és puha istenáldása elől, de azért ép bőrrel megúszta. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 80-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 274-re.

392.

Kimész a konyhába, és viszonylag hamar megtalálod a keresett palacsintasütőt. A szakácsok furcsán néznek rád, de amikor biztosítod őket, hogy nincs semmi baj, a főnököket akarod kupán vágni vele, rögtön megnyugszanak. Még adnak is egy trancsírozóbárdot hozzá. A bárdot nem fogadod el, viszont kezeid közé szorítod a palacsintasütőt, és vad harci kiáltást hallatva berontasz Darmol Purgos szobájába. Lapozz a 308-ra.

393.

Jó, rendben van, hogy a bal oldali barlangnyílást választod, na de nem gondolod, hogy itt az ideje, hogy ne csak válogass, hanem be is lépj az egyiken? Melyiken akarsz belépni:

A bal oldalin, a csepkövekkel?	Lapozz az 52-re
A középsőn, a koronggal?	Lapozz a 374-re
A jobb oldalin, a felirattal?	Lapozz a 229-re

394.

Átrepülsz? És hogyan, ha szabad kérdeznem? Van szárnyad, űrhajód, repülőgéped, zsebkatapultkészüléked, varázsitalod, mágikus végbélkúpod, repülőszőnyeged, rugólábad, rakétahajtóműved, nagy adag babkonzerved, légcsavarod vagy nyalókád? Mert ha nincs, reménytelen próbálkozás (sőt, hogy őszinte legyek, a fenti listából a nyalóka a kakukktojás, ugyanis, ha esetleg lenne is, még azzal sem tudnál kirepülni). És nyilván tudod, hogy nagyon nem szívelem, ha a játékosok csalnak a könyv olvasása közben. Szóval, még mindig úgy döntesz, hogy ehhez a nyilvánvaló csaláshoz folyamodsz? Ha igen, lapozz a 2-re. Ha nem, az alábbi lehetőségek közül választhatsz még:

Könnyedén átugrasz fölötte	Lapozz a 208-ra
Áthidalod a nehézséget	Lapozz a 75-re
Nincs semmi ötleted	Lapozz a 93-ra

395.

Szemben az előző teremben uralkodó tök sötéttel, ebben az új kamrában dinnye sötét van. Erre még a magadfajta kalandozó sem készülhet fel előre, így a lámpád hiába ég, fényt sajnos nem ad. Micsoda mágia ez itt?! Megpróbálod kezeiddel körbetapogatni a falat, de csak néhány használt pókhálót, mohlepte kődarabokat, és szétkenődött surranóférgeket tapintasz. Sikerül azonban megállapítanod, hogy a barlang alaposan kiszélesedik, és érzed (ez amolyan kifejlődött kalandozó-érzék), hogy a magassága is megnőtt. Mit teszel ebben a helyzetben:

Körberadarozol?	Lapozz a 18-ra
Felkapcsolod a villanyt?	Lapozz a 312-re
Vársz, hátha történik valami?	Lapozz az 59-re
Semmit?	Lapozz a 395-re

396.

Így persze nincs értelme az egésznek. Igaz, senki sem mondta, hogy a józan, paraszti (még finom voltam) ész embere vagy. Lapozz a 81-re.

397.

A furcsa kis lényt mintha már láttad volna kalandjaid során. Görbe, fekete fülei a feje tetején billegnek, kicsiny, piros orra mögött apró, felvarratlan gombszemek néznek rád bizalmatlanul. Te jószagú ég! Hiszen ez egyike a legfélelmetesebb szörnyeknek! Agyadba bevillan a gyerekkori biológiaórák képe. A szörnyeteg kedvesen lebegteti a füleit, majd behízelgő hangon megkérdezi: - Mondd csak, nemes vitéz, használhatom a titkos fegyveremet? - Erre mit válaszolsz? Azt, hogy használhatja (lapozz a 67-re), vagy azt, hogy nem (lapozz a 164-re)?

398.

Elindulsz a félelmetes Scr-bvng hegy irányába, és ki is érsz a faluból. Már csak néhány méternyire vagy a falu végét jelző, hivatalos táblától, amikor megnyílik alattad a föld, te pedig belezuhansz az alattad fortyogó olvadt magmába.

Kalandod véget ért. (Ugye, megmondtam?!)

399.

Ehhez előbb meg kell növesztened a körmödet, ami 3 adagnyi élelem elfogyasztásának megfelelő időbe telik. Ha nincs ennyi élelmed, kénytelen vagy más alternatívát választani. Ha van, a körmeid lassan megnőnek akkorára, hogy már elég rondák legyenek úgy ránézésre. Éppen készen állsz a kimászásra, amikor kénytelen vagy szembesülni azzal a ténnyel (ma nagyon gonosz hangulatban vagyok, vigyázz!), amit eddig még nem mondtam el neked, de most éppen ideje, hogy megtudd: a szakadék falai sajnos

csupasz sziklából állnak, amelyek - legfrissebb értesüléseim szerint - lényegesen keményebbek a körmeidnél.
Ha ez volt az utolsó reményed, és most elkeseredtél, lapozz a 162-re. Ha elfut a méreg, és keresetlen szavakat intéznél a könyv szerzőjéhez, hagyok itt egy kis helyet, hogy most ezt megtehesd:

.....
.....

Ha kellőképpen kitomboltad magad, persze megpróbálkozhatsz más lehetőségekkel is. Úgy mint:

Kimászol kötél segítségével?	Lapozz a 147-re
Kirepülsz?	Lapozz a 203-ra
Vársz?	Lapozz a 79-re

400.

Hát, sikerült, vagy mi. Ez persze nem jelent semmit, mielőtt még elbíznád magad, mindössze csak annyit jelent, hogy hát, sikerült, vagy mi.
Egyben elérkezett az a szomorú pillanat is, hogy elbúcsúzzak tőled (ennyi frenetikus poén után). De ne ess kétségbe, a nagy sikerre való tekintettel lesz még folytatása ennek a könyvnek.
Miközben te diadalittasan (lassan hajts!) visszamész a városba, hogy királlyá koronáztasd magad (ez a minimum!), én közben megejtem az ilyenkor szokásos köszönetnyilvánítást. Tehát:

KÖSZÖNET MINDAZOKNAK, AKIK MUNKÁJA NÉLKÜL EZ A KÖNYV SOKKAL HAMARABB ÉS SOKKAL JOBBAN ELKÉSZÜLHETETT VOLNA.