Steve Jackson és Ian Livingstone

ÖRJÖNGŐ AGYARAK

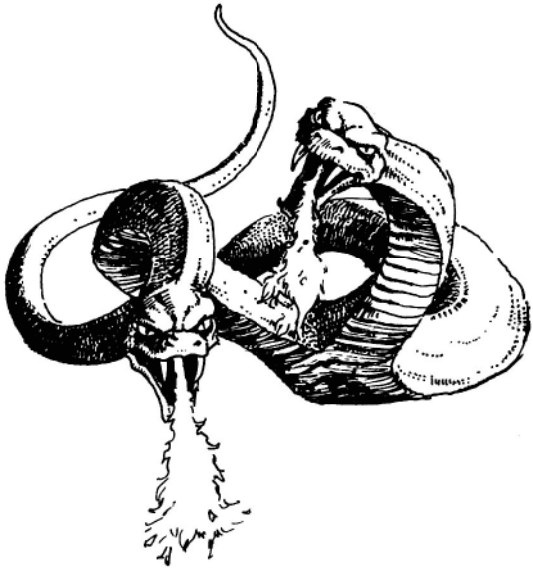
Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

ÖRJÖNGŐ AGYARAK



Írta: Luke Sharp

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Fangs of Fury

Fordította
bag és Hullgrim

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
David Gallagher

Borító szerkesztés
runner

David Gallagher illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1989
Text © Luke Sharp, 1989
Illustrations © David Gallagher, 1989
Hungarian |z| Zagor.hu, 2011

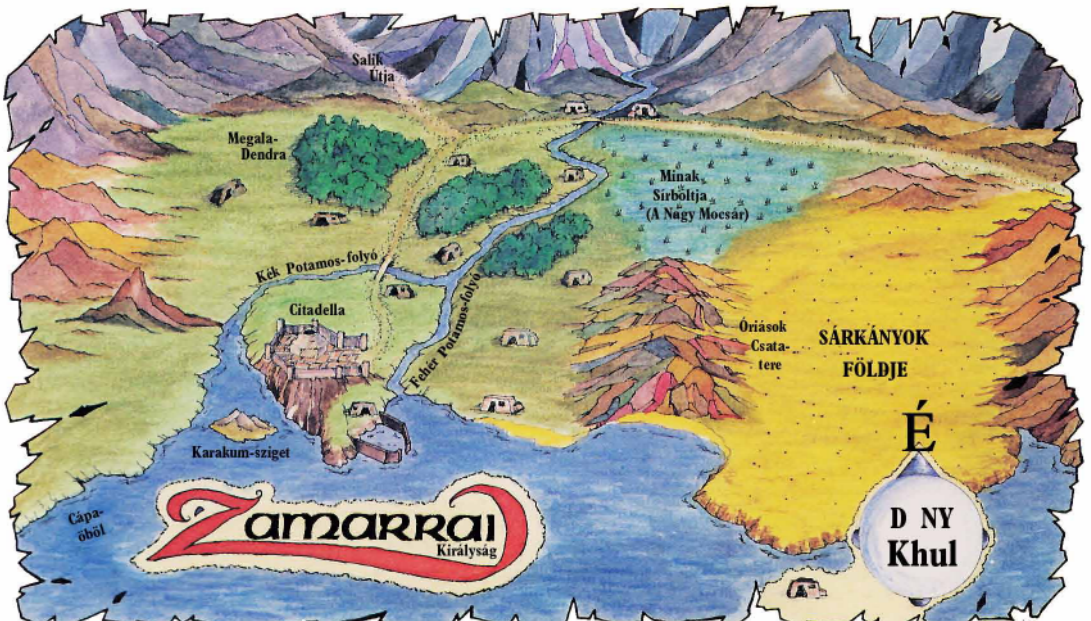
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
18

Őrjöngő Agyarak
24


Salik Útja
Megala-Dendra
Minak Sírboltja (A Nagy Mocsár)
Kék Potamos-folyó
Citadella
Fehér Potamos-folyó
Óriások Csata-tere
SÁRKÁNYOK FÖLDJE
É
Karakum-sziget
Cápa-öböl
Zamarrai Királyság
D NY
Khul

Bevezetés

Ennek a könyvnek Te vagy a hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével, óriásokkal és szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz, csatázz. Nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed is.

Játék és regény egyszerre, amit a kezedben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe belebukni is lehet, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

Így hát ezt a könyvet ne úgy olvasd, ahogy azt megszoktad. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a magad igénye szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, máshová lapozol, mint amikor elbújnál előle.

Barbár harcosok, varázslók, szörnyetegek, törpék népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahhoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a mindennapi élethez is: ügyesség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várd a nehézségeket.

És szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserben hagy.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 16. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire szerencsés ember vagy.

A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

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

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

A harc menete

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

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

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

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

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha nincs SZERENCSÉD, vagy a seb puszta karcolás volt, 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

Ügyesség

Ügyesség pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ügyesség pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ügyességedet, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ügyesség jutalompontra, mert két varázskardod van. Ügyesség pontjaid száma soha nem lépheti túl az eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz rá.

Életerő és élelmiszer

Életerő pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel, és lelkesítő feladatokat vállalsz. Ahogy célodhoz közeledsz, életerő pontjaid száma veszélyesen csökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve, ahol erre más utasítást kapsz. Minden étkezés 4 pontot ad életerő pontjaidhoz, és 1 ponttal csökkenti Élelmiszertartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Azt se feledd, hogy életerő pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod.

Szerencse

Szerencse pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *Tedd próbára* szerencséd felszólításoknak. Szerencse pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés vagy. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy az ügyességhez és az életerőhöz hasonlóan szerencse pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

FELSZERELÉS ÉS ITALOK

Kalandodat csak a legszükségesebb felszerelési tárgyakkal kezded, menet közben azonban lehetőséged lesz rá, hogy továbbiakat szerezz be. Karddal vagy felfegyverkezve, bőrvértet viselsz. Van egy zsákod, melyben Élelmedet és kincseidet tartod. A zamarrai Aranytallérok elég kicsik, ezért bármennyit magaddal tudsz vinni.

Ezen kívül eltehetsz egy varázsitalt is, hogy segítse utadat. A következők közül választhatsz:

Ügyesség Itala – visszaállítja elvesztett ügyesség pontjaidat.

Életerő Itala – visszaállítja elvesztett életerő pontjaidat.

Szerencse Itala – visszaállítja elvesztett szerencse pontjaidat, és a *Kezdeti* értéküket is megnöveli 1-gyel.

Ezekből bármikor ihatsz, ha épp nem harcolsz. Mindegyik ital egyetlen kortyra elegendő folyadékot tartalmaz csak, így csupán egyetlen alkalommal élhetsz velük! Ha így teszel, ne feledd ezt jelezni a *Kalandlapodon* is!

Ne feledd, hogy csak az egyiket viheted magaddal, így jól gondold meg, melyiket választod!

Arany, Ékkövek és Kockák

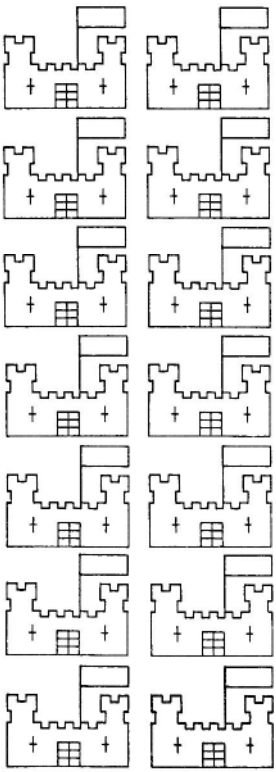
Kalandodat 10 Aranytallérral kezded: írd fel őket *Kalandlapodra*. Ezen kívül kapsz 4 Fekete Kockát is: ezeket is jegyezd fel a megfelelő rubrikába. Külön helye van az Ékköveknek, ezeket a pontos leírásukkal együtt jelöld (például Csillagkristályok, Kék Ékkövek, Sárga Ékkövek, stb.)

A Citadella Falai

Versenyben vagy az idővel. Kegyetlen Ostragoth ostromló seregeinek egyetlen célja, hogy áttörjenek a fellegvár tizennégy védfalán, és végezzenek a tizenkét Varázslóval. Csuklódon egy Karkötőt hordasz, ami minden alkalommal fel fog izzani, amikor az egyik fal leomlik. Ilyenkor le kell cserélned Zamarrai Elidor király fehér zászlaját a falon az Ostragoth-Jaxartes Szövetség feketéjére (satírozd be a zászlót). Amikor az utolsó védvonal is elesik, elfogy az idődd: az ékszer bevégzi szomorú feladatát, és azonnal végez veled!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE	ÉLELMISZERKÉSZLET:
Kezdeti ügyesség:	*Kezdeti életerő:*	*Kezdeti szerencse:*	



CITADELLA-FALAK

JEGYZETEK:

ARANY:

FEKETE KOCKÁK:

ÉKKÖVEK:

FEHÉR KOCKÁK:

NYOMOK, FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

Amint kiléptél a sorból, rögtön tudtad, hogy hiba volt. Eszedbe jut a kiképzőtábor, ahol az öreg foglyok, férfiak és nők, akik átélték a háborúkat, gyakran mondogatták: „Első szabály: soha ne jelentkezz önként!" Erre most itt állsz az ostromlott erődben, károrvendő bajtársaiddal a hátad mögött, önként jelentkezőként.

Laski kapitány elvigyorodik, és a belsőbb termek felé vezet. Időnként nagy robaj kíséretében megrázkódik a föld, amint az ostromlók egy újabb óriási sziklát katapultálnak a Citadella masszív falainak. Dühös vagy magadra, és reménykedsz, hogy csak egy külön őrjárathoz, vagy a foglyok válogatására, netán egy tengeri portyára kerestek önkéntest.

Egyenesen a király fűtött és kényelmesen berendezett szobájába meneteltek. Elidor király a tizenkét varázsló gyűrűjében egy óriási kerek asztalnál áll, míg a szoba árnyékába húzódva szolgákat és testőröket látsz. A király egy hatalmas térképet tanulmányoz. Időről időre finom por hull az asztalra, amit Snuffserk, a király kancellárja egy piros ruhával söpör le. – Őfelsége, van egy önkéntesem – jelenti be büszkén Laski kapitány.

A király végigmér, majd visszafordul a térképhez, és megszólít: – Lépj közelebb, bátor harcos! – Szíved elszorul, ahogy egyszerre minden szem rád szegeződik. Abból, ahogy a király megszólított, tudod, hogy valami nagyon veszélyes dologra vállalkoztál.

– Elmagyarázta a helyzetet az önkéntesnek? – kérdezi az egyik varázsló Laski kapitánytól.

– Az egész csapatot tájékoztattam arról, hogy ez egy különösen veszélyes küldetés – füllenti a kapitány. Laskira nézel, de tudod, hogy nem mondhatsz ellen egy tisztnek, és még kevésbé gondolhatod meg magad.

– Akkor úgy gondolom, itt az ideje, hogy az önkéntes megismerje az összes részletet. A varázsló int, hogy kövesd őt az asztalhoz, leültet, és magyarázni kezd. – Az én nevem Astragal. A Mágus Rend egyik varázslója vagyok, ők pedig a szövetséges varázslóim a környező vidékekről – mutat a többiekre. – Az előtted is világos, hogy a Zamarrai Erődöt egy óriási sereg ostromolja, amelyet Ostragoth, a kegyetlen vezet. De azt talán nem tudod, hogy mi oka lehet rá, hogy egy ilyen kis városállamot támadjon meg. Ostragoth meg akar ölni minket – újból a varázslókra mutat, akik ezúttal kicsit nyugtalanabbnak tűnnek. – Az a célja, hogy meghódítsa Khul egész déli részét, és tudja, hogy a Mágus Rend varázslói soha nem lennének hajlandóak a Gonoszt szolgálni, kizárólag a Jót. Egy Jaxartes nevű gonosz varázsló sugalmazására – aki egykor rendünk legerősebbje volt, de kiutasítottuk, mert a sötét tudományok mélyére hatolt – Ostragoth eldöntötte, hogy lecsap ránk, hogy egyszer és mindenkorra végezzen velünk. Hét évet várt erre a lehetőségre, és ezalatt óriási sereget gyűjtött össze. Ha bennünket, a tizenkét varázslót megöli, akkor a vidék a gonosz Jaxartes

varázsló prédája lesz. Láttad az apró Zamarrai királyságra támadó vízi és szárazföldi erők nagyságát. Ha Ostragoth sikerrel jár, Gorakkal, Kazannal és Transoxaliával együtt egész délnyugat-Khul a kezébe kerül. Jogosan kérdezhetnéd, miért nem láttuk előre a veszélyt. Válasz gyanánt nézz ki az ablakon, hogy lásd a hat zamarrai Sziklaőrszem egyikét. Ezek nemcsak óriási Sárkányszobrok, hanem a védelmünket is ők jelentik. E szobrok az Őrjöngő Agyarak tűzét fújják, és azért emelték őket, hogy halandó számára elképzelhetetlen sebességgel és erővel elpusztítsanak bármilyen gonosz hadsereget.

Megdöbbenve bámulod a roppant kőszobrot, és csak ennyit bírsz kiejteni a szádon: – De miért… ?

– Igen, miért nem támadnak most? Azért, mert egy áruló ravaszul megtörte Örök Leheletüket, és tüzük, az ő élő lángjuk kialudt. Ezért állsz most itt – Szíved összeszorul, ahogy Astragal rámutat egy tárgyra az asztalon. Fölkapja, és a kezedbe nyom egy fehér, szaruhoz hasonló anyagból készült kicsi fáklyaformát, amelybe nagy műgonddal különféle szimbólumokat faragtak.

– A tizenkét varázsló egyesített ereje hozta létre ezt a talán jelentéktelennek tűnő tárgyat. Újra kell éleszteni a Sziklaőrszemek tűzét! Ha az Őrjöngő Agyarak lángjával meggyújtják ezt a Fáklyát, a Sárkányok lehelete ismét fellobban, és a Sziklaőrszemek végre elpusztíthatják az ostromló seregeket. Az árulónak köszönhetően Jaxartes minden bizonnyal tudomást fog szerezni a Fáklyáról, és nem kétséges, hogy meg akarja majd

kaparintani. Túl sok erőfeszítést tett már azért, hogy elpusztítson minket, ezért fél a Fáklyától és annak hordozójától. Az a hír járja, hogy fekete köpenyes figurák tűntek fel a Citadella előtti csatatéren. Ha ezek az ő Mágus Harcosai, mindvégig óvatosnak kell lenned, mert roppant erejük van és rendkívül veszélyesek.

– Biztos vagyok benne – folytatja Astragal –, hogy Jaxartes megpróbálja majd kioltani az Agyarak magjának lángját, ezért nagyon gyorsnak kell lenned, és nincs időnk arra, hogy óvatosan hatoljunk át az ostromgyűrűn. Ez a láng az egyetlen reménysugarunk! A vulkánt egy különös vallási szekta táborának közepén találod meg. Nem ismerjük e vallás nevét, de követőit Wazzarinak hívják, és ők gyújtották meg a Sárkányőrszemek eredeti lángját. Ők a segítségedre lehetnek, de ne feledd: a Fáklyát neked kell levinned a vulkán lángjához. Küldetésed világos: keresztül kell verekedned magad az ostromgyűrűn, aztán északnak kell tartanod, és a hegyekben meg kell találnod az Őrjöngő Agyarak nevű vulkánt. Astragor a térképre mutat, ami öt, egy csoportban elhelyezkedő agyar rajzát ábrázolja. – A lehető legmélyebbre kell leereszkedned, egészen a vulkán magjáig, aminek fehéren izzó tüzébe kell belemártanod a Fáklyát. Abban a pillanatban a Sárkányőrszemek életre kelnek. De légy óvatos! Jaxartes ismeri az Őrjöngő Agyarak titkát, és a szolgálatába állt különféle kegyetlen szörnyek mindenkit távol akarnak tartani a vulkántól – Astragal ellép az asztaltól, és iszik egy kortyot egy kancsóból, amit az egyik szolga nyújt át neki. Elidor király hozzád fordul:

– Azt hiszem, egy elszánt kalandor nagyobb eséllyel töri át az ostromgyűrűt, mint egy seregnyi katona. Az én döntésem volt, hogy ne a Mágus Rend lovagjai vállalkozzanak erre a feladatra: az ő arcukat túlságosan jól ismerik Zamarrában. Ha veszélyesnek tartod a küldetést, és vissza akarod utasítani, akkor most tedd meg. – Tudod, hogy ez az egyetlen alkalom arra, hogy visszakozz, és ne keveredj bele ebbe a kockázatos vállalkozásba, de azon kapod magad, hogy képtelen vagy bármit is mondani.

Astragal visszatér. – A vulkán magja igen forró lesz. Ezekkel kell megvédened magad a forróságtól – ezzel átnyújt neked négy apró, Fekete Kockát. – Ezek a Kockák magukba szívják a láva tüzének forróságát, de csak egyetlen alkalommal, majd ezt követően szétmállanak. Sajnos nem tudunk többet adni neked, ezért ha utad során ilyen Kockákra bukkansz, annyit vegyél magadhoz, amennyit csak tudsz, mert biztosan nagy segítségedre lesznek majd.

Észreveszed, hogy a székek egyikén egy bőrpáncél pihen. Laski kapitány int, hogy lépj oda, és húzd magadra. Amint ledobod magadról egyenruhádat, egy másik varázsló lép eléd. Sötét, bizalmatlan szemeivel rád néz, és egy Karkötőt nyújt át neked. – Meggyőztem a Mágus Rendet arról, hogy ezt a csuklódra erősítsük. A Karkötő minden alkalommal felizzik, mihelyt Ostragoth csapatai áttörik a Citadella tizennégy falának egyikét. Ha az utolsó fal is leomlott, és mi meghalunk, a Karkötő végez veled, szóval nem hiszem, hogy meg akarnál szökni azután, hogy kijutottál

az ostromgyűrűből. Nem fogod tudni levenni magadról a Karkötőt, de ha sikerrel jársz, magától leesik, hogy jutalom gyanánt megtarthasd, és gazdaggá tegyen.

– Köszönjük Morgrek – mondja némi undorral a hangjában Astragal. – Hallani, hogy a faltörő kosok áttörték a főkaput, Ostragoth teremtményei valószínűleg már átkeltek a vizesárkon. Nincs vesztegetnivaló időnk!

És most lapozz!

1.

Elindultok a Citadella legmélyebben fekvő része felé. Előtted Laski kapitány és két katona menetel, a tizenkét varázsló pedig mögötted csoszog. Astragal hozzád fordul, kezet ráz veled, és sok szerencsét kíván, majd a többiekkel együtt hátramaradnak.

Laski kapitány parancsára a katonák fölfeszítik az akna kijáratát fedő deszkát, és feltárulnak az alagútba vezető kőlépcsők. Ezt követően a kapitány néhány jó tanáccsal lát el. – A bal oldali fal mentén haladj. Ne gyújts fáklyát, mert könnyen megláthatnak. És hát… sok szerencsét! – Miközben elcsodálkozol azon, hogy ilyen kedves szavakat hallasz keménykezű kapitányodtól, ellenőrzöd felszerelésedet, és a legfontosabbat, a bőrpáncélod titkos zsebébe rejtett Fáklyát, majd elindulsz lefelé a sötét alagútba.

Ahogy megteszed az első lépést, a föld ismét megrázkódik a Citadella falának hajított újabb szikladarab ütésétől. Felnézel, de Laski kapitány nem hagyja, hogy megtorpanj, és lejjebb taszigál az akna felé, miközben harsányan utánad kiált: – Mindenképpen járj sikerrel! Nem hagyom, hogy bemocskold a Hetedik Gyalogosszázad jó hírét! – A kapitány feje eltűnik az alagút bejáratából, és a lejáratra visszaejtik a csapóajtóként szolgáló deszkát. Egyedül maradsz a teljes sötétben.

A kapitány tanácsának megfelelően szorosan a bal oldali falhoz simulva teszel meg körülbelül négyszáz lépést, de ezt követően megbotlasz egy halom kőtörmelékben. Rájössz, hogy nem tudsz tovább előrehaladni, mert az alagút beomlott. Feszülten figyelsz, kiabálást és sikolyokat hallasz, miközben egy pillanatra mintha a friss levegő elhaló foszlányát érezned.

2–3

Körbetapogatózol a sötétben és érzed, hogy jobbra tőled egy kisebb alagút nyílik. Ösztönösen átvillan az agyadon, hogy visszafordulsz, de érzed, hogy innen nincs visszaút. Mit teszel? Ha elindulsz a jobb oldali alagúton, lapozz a **260**-ra. Ha átmászol a kőtörmeléken, lapozz a **118**-ra.

2.

Teljes erővel futsz, és miután meggyőződtél róla, hogy senki sem vett észre, beugrasz egy sikátorba. Időnként körbenézel, hogy nem követett-e valaki, majd miután tisztának ítéled a levegőt, elhagyod a falut. Lapozz a **398**-ra.

3.

Besétálsz a faluba, ahol igen élénk tevékenység folyik: a helybeliek rizzsel és gabonával teletömött zsákokat cipelnek a központban található raktárba, és hatalmas gúlákba rendezik azokat. A falusiak, miközben dolgukra igyekeznek, a szemük sarkából végigmérnek, de nem állják utadat. Egy kocsmát keresel, hogy megpihenj, és miután rálelsz egyre, leülsz az egyik kinti asztalhoz (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Nemsokára rizzsel teli zsákkal a kezében egy kislány halad el melletted. Zsákja azonban váratlanul széthasad, és az összes rizs a földre ömlik. A kislány sírni kezd, és fájdalmas hangon jajgat, hogy el fog késni az iskolából, majd letérdel a földre, hogy összeszedegesse a rizsszemeket. Ha segítesz neki, lapozz a **182**-re. Ha inkább ülve maradsz, és tovább pihensz, lapozz a **60**-ra.

4.

Senkinek sem tűnik fel, hogy a fedélzeten vagy. Lehajtva tartod a fejed és követed a csoportot, amely a fedélzet alá tart. Lapozz a **132**-re.

5.

Cellátok ajtaja mögül, a börtönkocsi oldala felől időnként sikolyokat hallasz. Néhány óra elteltével az ajtó kinyílik, és egy igen elgyötört kinézetű férfit hajítanak be rajta. Négykézláb vánszorogva próbálja a padlót borító mocskos szalmába rejteni arcát, és kiabálni kezd. – Ne! Ne! – Közvetlenül mögötte egy fekete csuklyát viselő Ogre őr lép be cellátokba, és kivezet téged a szekérből. Mielőtt elhagynád a cellát, a szerzetesre pillantasz, aki továbbra is mosolyogva ül egyhelyben. Egy másik helyiségbe vezetnek, és rád zárják az ajtót. A teljes sötétben semmit sem látsz, de ekkor valaki gyertyát gyújt, és egy nő arcát pillantod meg. Fekete bőrből készült egyenruhát visel, amin Kegyetlen Ostragoth csapatjelvényét fedezed föl. A nő gonosz mosollyal az arcán fel-alá járkál, majd megszólít. – És most mindent, sőt, még annál is többet elmondasz nekem. Egy kisujjal sem nyúlok hozzád, de meg fogsz sebesülni… méghozzá saját magad által! – Hirtelen megjelenik előtted saját képmásod – vértől átitatott ruhái alatt testét sebesülések borítják. Hasonmásod neked támad, de egyúttal azt is észreveszed, hogy kezedbe egy kard került. Meg kell küzdened saját magad ellen! Képmásod jelenlegi ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaiddal rendelkezik.

Képmás	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ

Ha ellenfeled nyeri az összecsapást, mindent elmondasz az Inkvizítornak – lapozz a **321**-re. Ha te kerekedtél felül, visszahajítanak celládba – lapozz a **83**-ra.

6.

Az Elfek egy sík, füves mezőn gyűlnek össze, melyet egy óriási kőstadion vesz körbe. Cloris, az Elf hajadon elmagyarázza a játékszabályokat. – Egy csapat öt nőből és öt férfiból áll. A két fél célja az, hogy egy nagy kerek sziklát eljutassanak a másik területére. Az összes játékos egyénileg játszik az ellenfelével. – Mindenkinek lépnie kell tizenkétszer négy egymás utáni sorozatban (negyvennyolc lépést), miközben ellenfele testre mért ütésekkel megpróbálja megállítani. Dobj három kockával, és a kapott értékeket add össze. Ha 12-t vagy többet dobtál, akkor ismételd még háromszor. Ha az eredmény kisebb, mint 12, akkor csökkentsd ÉLETERŐ pontjaid számát a különbséggel és add hozzá a következő lépés sorozathoz. (Például: a dobásod 5+3+3=11. Ez azt jelenti, hogy vonj le egyet az ÉLETERŐ pontjaidból és a következő Körben 13-nál többet kell dobnod.) Hogyha sikerül átjutnod, lapozz **145**-re. Ha vesztettél, lapozz a **37**-re.

7.

Felpattansz a ló hátára. A nyeregről lelógó, levágott fejek arra engednek következtetni, hogy a ló egy Ork katonáé volt. Kiráz a hideg, miközben gyorsan leszeded ezeket, majd elvágtatsz. Egy kis bőrbugyellárist pillantasz meg a nyeregtáskában, amiben 10 Aranytallért találsz. (Jelöld a *Kalandlapodon*, és növeld 1-gyel SZERENCSE pontjaid számát is.) Lapozz a **335**-re.

8.

Kardodat belemártod a folyó vizébe. Megállapítod, hogy nem túl mély, és anélkül tudsz rajta átkelni, hogy túlságosan vizes lennél. Miután átgázoltál a folyón, feltűnik, hogy a tábortűz igen közel van az erdő széléhez. Bal kéz felől hirtelen távoli hang csapja meg füledet, és az égboltot fényesség tölti el, amiből egy ökül kontúrjai rajzolódnak ki. Ha a furcsa fény felé indulsz el, hogy megvizsgáld, lapozz a **104**-re. Ha inkább a tábortűz felé veszed az irányt, lapozz a **276**-ra.

9.

A szerzetes folytatja. – Utad veszélyes. Jaxartes vár téged, és minden sarkon az ő teremtményei leselkednek rád. Ismeri célodat, és ahogy közeledsz az Őrjöngő Agyarak felé, figyelme úgy lesz egyre erősebb. Most be kell hatolnod a Homrath barlangokba, és meg kell találnod a Kulcsot. A Kulcs lehet a… – Hirtelen a három szerzetes felborul, majd lángolni kezdenek. A Sárkány ezalatt egy kisebb füstgomolyaggá válik, majd eltűnik. A padlón egy csapóajtó nyílik ki előtted. Ha leugrasz rajta, lapozz a **281**-re. Ha inkább azon az ajtón át hagyod el a helyiséget, amin bejöttél, lapozz a **138**-ra.

10.

Zsúfolt terembe érkezel. Néhány ember Ostragoth jelét viseli, de nagyobb részük grogot vedelő tengerész. Mind megállnak, és rád merednek egy pillanatra. Tudod, hogy rossz helyen vagy. Kiutat keresve megfordulsz, amikor valaki furkósbottal fejbe vág (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Minden elsötétül. Lapozz a **230**-ra.

11.

A barlangban három rendkívül apró termetű Sárkányembert pillantasz meg, amint néhány Többszínű Ékkővel játszanak. Mihelyst észreveszik jöttödet, félrehajítják a drágaköveket, és neked támadnak. A lábadat kezdik harapdálni, de nem tudnak megsebesíteni. Ha el akarod venni tőlük a 10 darab Ékkövet, lapozz a **354**-re. Ha nem akarsz vesződni velük, és inkább továbbmész, lapozz a **226**-ra.

12.

A part felé haladsz tovább, abba az irányba, amelyről reméled, minél távolabb visz Ostragoth ostromló seregeitől. Végül eléred a szirteket, amely alatt egy homokos öböl terül el. Ekkor észreveszel egy hullámok által partra sodort alakot, aki mozdulatlanul hever a homokban. Ha leereszkedsz, hogy megvizsgáld, lapozz a **312**-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy továbbgyalogolsz a szirtek mentén, lapozz a **207**-re.

13.

Belerohansz a vaksötétbe. Az Óriás utánad kiabál. – Nem, ez így nem jó, játszanod kell velem! Gyere vissza! Hatalmas robajjal követ, majd felkap egy nagy halom sziklát és hozzád vágja. Dobj egy kockával! Ez a sziklák száma, amelyekkel eltalált, és ennyi ÉLETERŐ pontot veszítesz.

Versenyetek a barlang végéig tart. Búvóhelyet keresve tapogatózol körbe a sziklafalon, miközben az Óriás egyre fenyegetőbben dübörög mögötted. Hirtelen egy csapóajtót fedezel fel a talajon. Meghúzod, és könnyen kinyílik. Beugrasz rajta, és becsapod magad után. Szerencsédre az ajtó túl kicsi ahhoz, hogy az Óriás követni tudjon, de hallod, ahogy utánad üvölt. – A 'linek majd elkapnak! – Szavain csodálkozva megfordulsz, és rájössz, mire gondolt. Egy nagy csapat gyilkos kinézetű Gremlin mászik elő a falak, a plafon és kövezet réseiből az előtted lévő folyosóra, mely egy faajtóhoz vezet. Nincs más választásod, mint keresztülrohanni a teremtmények között, akik tőrjeikkel döfnek feléd.

Dobj három kockával: ez a téged ért döfések száma. Dobj megint három kockával, hogy megtudd menynyit sikerült kivédened. Ha döfések száma nagyobb, akkor a különbség kétszeresével csökkentsd ÉLETERŐ pontjaid számát. Ha sikerül eljutnod az ajtóhoz, az könnyedén nyílik, te kirohansz rajta és bereteszeled magad mögött. Lapozz a **279**-re.

14.

A rendkívül édes ízű víz kiválóan csillapítja szomjadat és felfrissít. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! A kis pihenő után továbbhaladsz az úton. Lapozz a **352**-re.

15.

Óvatosan ereszkedsz le a meredek, sziklás ösvényen az öböl felé. Amikor leérsz az aljába, egy tengerészruhába öltözött öregembert veszel észre. Hatalmas tengerészcsizmát visel, övén egy rozsdás vadászkés lóg, egyik szemét pedig szemkötő takarja el. Szénnel táplált tüze mellett ücsörög, amin egy termetes fehér madarat, és néhány kisebb szárnyast sütöget éppen. Tőle balra egy horgászbotot, pár darab halászhálót és egy könnyű nádcsónakot pillantasz meg. Bár elég idősnek tűnik ahhoz, hogy veszélyt jelentsen rád, óvatosan közelíted meg az öreg tengerészt, aki felfigyel jöttödre, és feléd fordul. – Íme, egy újabb bátor katonaszökevény. Gondolom, át akarsz jutni a szigetre, hogy keríts egy kereskedőt, aki kijuttat innen téged is, mint a többit, mi? Hát, ez a nagy kereslet kissé felverte az árakat, de hát valamit valamiért. Három Aranyért átviszlek, ebből egy rézgarast sem engedek. – Ha elfogadod az öreg tengerész ajánlatát, lapozz a **240**-re. Ha nem vagy rá vevő, vagy nem akarsz ennyit fizetni, akkor visszamászol a sziklák tetején futó ösvényhez, és ott folytatod utadat. Lapozz a **207**-re.

16.

A szűk ösvényen folytatod utadat, amely mentén a bokrok egyre sűrűbbé válnak. A csapás csakhamar újból egy elágazáshoz ér, ahol a veled szemben álló fába vésve egy kezében pajzsot és tőrt tartó harcos alakját

pillantod meg. A pajzsot tartó keze északnyugat felé, a tőrt tartó pedig dél felé mutat. Ha a bal oldali ösvényen mész tovább, lapozz a **217**-re. Ha a neked jobb kézre esőt választod, lapozz a **74**-re.

17.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egy karó fúródik át a combodon – vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, a karó lecsúszik bőrpáncélodról. Fölkelsz és körbenézel. A homályban észreveszel egy kis facsapóajtót, amit valószínűleg a csapda építői használtak. Kinyitod, és egy keskeny vájatot találsz, amely végül egy másik csapdába vezet át. Ekkor a Karkötő felizzik. (Jelezd a *Kalandlapodon*, hogy a Citadella egy fala elesett!) Továbbmászol a csapdák hosszú során, amíg egy olyat nem találsz, amelynek már áldozatául esett valaki. Itt egy ücsörgő öreg szerzetesre bukkansz, aki egy kis dobozt tart a kezeiben. A szemei nyitva vannak, de nem lélegzik. Ha megpróbálod kinyitni a dobozt, lapozz a **291**-re. Ha inkább úgy hagyod, ahogy van, és továbbhaladsz az alagútban, lapozz a **192**-re.

18.

Jól választottál, a Kulcs remekül illik a zárba. A Láng újraéled, majd egyre erősebben lobogni kezd, és csakhamar olyan izzó tüzet látsz magad előtt, amit eddig elképzelni sem tudtál. Jaxartes fölényes nevetése ezalatt borzalmas halálsikolyba vált át. Ekkor eszedbe jut küldetésed legfőbb célja, és bőrpáncélod titkos zsebéből előhúzod a Fáklyát. Óvatosan megközelíted a vulkán Lángját, és a tűz fölé tartod a Fáklyát, mely sercegni kezd, majd meggyullad, és több színben pompázó lánggal égni kezd. A Fáklya ezután magától kirepül kezedből, és elsüllyed a vulkán pokolian izzó magmája melletti egyik lyukban. Küldetésed teljesítésének tudatában távolabb botorkálsz a forró lángoktól. Lapozz a **273**-ra.

19.

Átnyújtod a kapitánynak az összes pénzedet. (Húzd le *Kalandlapodról* az összes Aranyat!) Egy pénzérmét sárga, törött fogai közé tűz, néhányat két társának hajít oda, a többit pedig elrakja. – Ne aggódj, bőségesen kárpótolhatod majd magad ezért, ha ott leszünk – mutat a Citadellára. Maradj velünk, és a hadjárat végére gazdag leszel – dörmögi a kapitány, mialatt megpróbálja lábára húzni bakancsát, de a lábbeli oldala kihasad a nagy erőlködéstől. A kapitány káromkodik, majd elsántikál. Lapozz a **218**-ra.

20.

A folyó messzebb van, mint azt elsőre feltételezted, ráadásul egy rövid szakaszon a magas fűben kell utat törnöd magadnak. Végül eléred a nem túl sebes folyású folyó partját, melynek vize átlátszó és tiszta,

és úgy döntesz, hogy iszol belőle (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Ezután két pár kisméretű vörös csizmát veszel észre magad előtt. Ahogy feljebb emeled a tekintetedet, megpillantod azok gazdáit is: két mosolygó Törpét. Egyikük alig észrevehetően meghajolva köszönt téged, és bemutatja társát, Spriget, ő pedig Skiffként mutatkozik be. Skiff egy evezős hajó felé intve elmeséli neked, hogy a kisebb-nagyobb távolságba igyekvő utazókat szállítják csónakjukon, de az ostrom miatt eléggé megcsappant a kereslet. Felajánlják, hogy igen méltányos áron, mindössze 1 Aranyért elvisznek magukkal felfelé a folyón. Ha elfogadod az ajánlatot, fizesd ki az 1 Aranyat (jelezd a változást *Kalandlapodon*), és lapozz a **208**-ra. Ha udvariasan visszautasítod őket (vagy nem akarsz ennyit fizetni), és inkább egyedül folytatnád utadat, lapozz a **109**-re.

21.

Előhúzod a Fáklyát, és Snuffserk felé nyújtod. A kancellár elmosolyodik, majd előrántja görbe tőrét, és leszúr vele. Astragal leláncolt alakja varázslatként szertefoszlik, miközben összeesel. A Mágus Harcos ekkor föléd lép, és elveszi tőled a Fáklyát. – Szép munka Snuffserk, megkapod érte a jutalmadat. És most bevégzem a feladatot. – Tehetetlenül nézed végig, amint egy kard emelkedik fejed fölé. Kalandod itt véget ér.

22.

Becsusszansz a sátorba, hogy kikerülj a járőr útvonalából. Ekkor valaki rád kiált. – Gyere ide! Már vártam rád. Segíts felvenni ezt a mellvértet. Hamarosan indulnom kell az északi őrjáratra. – Rájössz, hogy nagyszerű alkalmad nyílt a szökésre, és odalépsz a lovag

mögé, hogy fejbe vágd. Azonban a lovag gyorsabb nálad, megfordul és kihúzza a kardját. – Azt hiszed, szórakozhatsz az Elit Lovagok egyikével? – üvölti, és neked támad.

Elit Lovag	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha túléled az összecsapást, elveszed a lovag mellvértjét és sisakját. Lapozz a **154**-re.

23.

– Tehát senki sem akar velem játszani. Akkor hát lássuk, hogy ez mivel jár! – A fiú a levegőbe emeli kezeit, és a kocsma teljes sötétségbe borul. A termet borzalmas sikolyok hangjai terítik be, a levegőben tűzokádó fenevadak tucatjai cikáznak fel-alá. A vendégek riadtan visítoznak, és te is szörnyen megrémülsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A kocsma közönségének többsége rád néz, mint az egyetlen emberre, akitől megoldást remélhetnek erre a szörnyű helyzetre. Úgy döntesz, hogy szembenézel a veszéllyel, és kimész az utcára. Lapozz a **171**-re.

24.

Eszedbe jutnak Laski kapitány szavai: „Ha nyílzápor elől menekülsz, fuss egyenesen! Ne válts irányt, mert csak lelassít, és könnyebb célpontot nyújtasz.” Szerencsésnek érzed magad, hogy eszedbe jutott ez a tanács. Nyersz 1 SZERENCSE pontot!

Hátranézel, és látod, hogy a Goblint nyakon találta egy nyílvessző. Tisztában vagy vele, hogy egy tömegben elvegyülve nagyobb biztonságban lennél, mint

egymagadban. Ekkor egy felfegyverzett lovas Ork-csoportot pillantasz meg magad előtt, amint szolgáikkal együtt éppen támadásra várnak. Ha megpróbálsz csatlakozni ehhez a csoporthoz, hogy elrejtőzz közöttük, lapozz a **280**-ra. Ha inkább a parton felállított és a földbe süllyedt ostrom-katapult felé menetelő gyalogosok nyomába szegődsz, lapozz a **70**-re.

25.

Csuromvizesen térsz magadhoz egy fakalitkában arra, hogy két Gark bámul a képedbe. Egyikük megszólal. – Nyírjuk ki a férget most, azt mondjuk, hogy menekülni akart. Ez biztos, hogy ő. Legalább nem kell vele tovább bajlódni. – A társa rád mered, majd a következőket morogja maga elé. – De megparancsolta, hogy ha lehet, akkor élve. Biztos kell tőle valami, vagy egy kis információt akar kiverni belőle. Azt mondta, hogy épségben, és hiánytalanul akarja. Ha rájön, hogy mi kifosztottuk… – Ekkor megtapogatod bőrbugyellárisodat, és rájössz, hogy az összes Aranyodat és Ékkövedet ellopták. (Húzd le őket a *Kalandlapodról*!)

Mialatt a két Gark a sorsod felett vitázik, nem veszik észre, hogy egy kétfejű Kígyó kúszik felétek, majd hirtelen két tűzforró lángcsóvát lövell ki fogva tartóid és a ketrec felé. A két Gark fájdalmasan felüvölt, amint a lángok elborítják őket, és a te kalitkád is pillanatok alatt szénné ég. Ha van nálad néhány Fekete Kocka, lapozz a **372**-re. Ha nincs, lapozz a **71**-re.

26.

Úgy tűnik, a Törpe pontosan tudja, hová megy. Kikerültök két Orkot, majd egy óriási tölgyfánál megálltok. Kisvártatva az őrök és a katonák elkezdenek futni előletek. Elcsodálkozol, és azon gondolkodsz, mi történik körülötted, amikor hirtelen egy csapat lovas ront be a táborba, akik a hatalmas fejetlenségben is szörnyű kegyetlenséggel harcolnak. Jobban megfigyelve őket látod, hogy mindannyian nők. Parancsokat osztogató vezérük két Kardfogú tigrisen lovagol. Áttörnek a Goblinok és az Orkok között, és egyenesen a tölgyfához rontanak. Felkapnak téged, és egy táborból kifelé vágtató ló hátán találod magad. Végül megállnak az út mentén, majd a vezetőjük odalép hozzád, hogy alaposan végigmérjen. Átkozódni kezd, majd előkeríti a Törpét, és fejbe vágja. – Idióta, rosszat mentettünk ki! Pontos rajzot kaptál, de te… – Megint lekever egyet a fickónak, aki menekülni kezd. A nő utána rúg, majd hozzád lép. – Elnézést, te nem az vagy, akire számítottunk. De a kimenekítés az kimenekítés. Ez 40 Aranyadba fog kerülni, vagy mondjuk 3 Kék, esetleg 4 Sárga Ékkőbe. Attól tartok, fizetned kell, vagy a zsoldosaim játékszere leszel. – Ha megengedheted magadnak, hogy fizess, és szándékodban is áll, jelöld be a megfelelő változtatásokat a *Kalandlapodon*. Ez esetben magadra maradsz az úton – lapozz az **59**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz fizetni, lapozz a **84**-re.

27.

Félreugrasz, és egy kard pengéje épphogy csak megkarcolja bőrpáncélodat. Egy felfegyverzett Goblin áll veled szemben, aki egyik kezében három fekete üveget szorongat. Kitátja száját, mintha üvölteni akarna, de nem jön ki hang a torkán. Megtámadod a Goblint.

Goblin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha te győztél, észreveszed, hogy a két Ork ájultan fekszik a konyha padlóján. Mivel semmi érdekeset nem látsz a közelben, úgy döntesz, hogy felmész a lépcsőkön. Lapozz a **193**-ra.

28.

Érzed, ahogy a szekerce felemelkedik, és hallod a suhanását, amint a levegőt szeli a fejed fölött, de egy izmodat sem mozdítod. Semmi sem történik. Ezután a szerzetes kéri, hogy nyisd ki a szemed. Látod a balta fejét, egy hajszálnyira a halántékodtól. – Bizalom nélkül semmi sem működik. Jó lélek lakozik benned. Most ülj ide –, azzal egy füves sáncra mutat. Keresztbetett lábakkal ül le, becsukja a szemét, és doboz-szerű jelet formál kezeivel, majd furcsa nyelven mormol valamit. Lapozz a **256**-ra.

29.

Úgy döntesz, inkább kint maradsz. Figyeled, amint a kis Sárkányemberek rávijjognak az éppen megérkező kifejlett példányra. A szülő egyetlen bőgéssel a szárnyai alá tereli a fiatalokat, és közvetlen utána félelmetes, teljes testedet körbeölelő tüzet fúj rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, megtántorodsz és belezuhansz a mögötted lévő szakadékba, és pillanatok alatt meghalsz. Kalandod itt véget ér. Ha szerencséd van, el tudod kerülni a tátongó mélységet, és a tűzön keresztülfutva bemenekülsz a barlangba. (Húzz le 1 Fekete Kockát a *Kalandlapodról,* vagy vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot!) Lapozz a **115**-re.

30.

Ahogy a Dzsinn tűzgolyókat kezd szórni feléd, azonnal menekülni kezdesz. Dobj egy kockával hat alkalommal! A kapott értékeket jegyezd föl egymás mellé *Kalandlapodon*, melyek a tűzgolyók becsapódási helyeit jelölik. Most dobj ismét hat alkalommal a kockával. Ez a sorozat a te pozíciódat jelöli a menekülés során. Írd fel ezeket is az előző sor alá. Ha a két sorozat valamelyik oszlopában lévő két érték megegyezik, egy tűzgolyó eltalált (1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz). Ha legalább két tűzgolyó talált el, azonnal meghalsz, és kalandod itt véget ér.

Ha túlélted a tűzgolyók becsapódását, sikerül elmenekülnöd. A Dzsinn elkeseredett hangon kiált utánad. – Bocsánat, gyere vissza! – Elengeded a füled mellett a tudathasadásos lény kérését, és elfutsz előle. Lapozz a **176**-ra.

31.

Mélyen beveted magad a sötétségbe, de még mindig hallod, ahogy az Óriás döngő léptekkel, üvöltözve követ. – Djakk! Hujrá! Pihá! – Semmit sem látsz a vaksötétben, de egyszer csak megérzel valamit a lábadnál. Úgy tűnik, valami vastag indára leltél, mely egy másik teremből nőtt át ide. Ha lemászol rajta, lapozz a **134**-re. Hogyha inkább továbbrohansz a barlangban, lapozz a **13**-ra.

32.

Örülsz, hogy ismét a friss levegőn vagy, és sietve elindulsz a faluba vezető úton. Dugóláb egy korsó sörrel a kezében ül még mindig ugyanott, ahol legutóbb láttad. Arcán gúnyos vigyorral üdvözöl, és tekintetével követi, ahogy benyitsz a kereskedő üzletébe. A tulajdonos élénk érdeklődést mutat zsákmányod iránt, és elégedetten nyújtja át az Ékkövek ellenértékeként az Aranytallérokat. (Váltsd át Aranytallérokra az Ékköveket és Kristályokat, majd vonj le belőlük 500 Aranyat.) Kilépsz az üzletből, és a pénzzel teli zsákot átadod Dugólábnak. – Nem fogom megszámolni, bízom benned. És most azt hiszem, szeretnéd visszakapni, ami a tiéd – dörgi, majd füttyent egyet, mire a főtér legmagasabb fájáról egy aprócska majom ereszkedik a válladra, és a kezedbe helyezi a Fáklyát. – Ő lopta el tőled, szóval a pénz őt illeti meg – bődül el Dugóláb, és harsányan nevetni kezd, majd a majommal együtt elsántikál. Mérges vagy, hogy ennyi időt elvesztegettél, ezért sietve továbbindulsz, előtte azonban észreveszed, hogy Karkötőd *kétszer* felizzik. (Jelöld az elfoglalt Citadella-falakat *Kalandlapodon*!) Lapozz a **131**-re.

33.

Körültekintően közelíted meg a ládát. Mostanra sokkal mélyebbre süllyedt a lápban, de látod, amint aranyak és drágakövek csillannak meg benne. Épp csak annyira tudod felfeszíteni, hogy beférjen a kezed. Dobj egy kockával, hogy lásd, mit sikerült felmarkolnod a ládából mielőtt az végleg elsüllyed a mocsárban. Ha dobásod 1–2, úgy 10 Kék Ékkövet; ha 3–4, akkor 10 Többszínű Ékkövet; ha 5–6, akkor 100 Aranytallért szereztél. Miután utoljára kihúzod a kezed, végignézed, ahogy a láda mélyre süllyed az ingoványban. Jelöld be szerzeményeidet a *Kalandlapodon*! Óvatosan elindulsz kifelé, hogy magad mögött hagyd a lápot. Lapozz a **292**-re.

34.

Ahogy végighaladsz az alagúton, úgy érzed, hogy valaki figyel téged. Megfordulsz, és magával a három Mágus Harcosa előtt álló Jaxartes-tal találod magad szemben. Ebben a pillanatban a katonái elkezdenek hervadni, majd összezuhannak, végül egészen kis batyuvá töpörödnek a földön. Jaxartes mérges. – Most

csinálhatom magam! – Megemeli kezeit, és az alagút a fejedre omlik. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, túléled, de súlyosan megsérülsz. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot. Kiszabadulsz a törmelék alól, és végigvonszolod magad az alagúton Jaxartes után. Lapozz a **381**-re. Ha nincs szerencséd, a leomló falak halálra zúznak. Kalandod itt véget ér.

35.

Rácsapsz a húsgyűrűre. Könnyedén keresztülhasítod, de a zöld nyálka rád fröccsen. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, hány csepp hullott rád. Az eredménnyel csökkentsd ÉLETERŐ pontjaid számát! Ezután elrohansz a part mentén. Lapozz a **97**-re.

36.

A hegytetőről alaposan körülnézel, és egy sűrű füstoszlopra leszel figyelmes, ami sejtéseid szerint az Őrjöngő Agyarakból száll fel. Ekkor szárnycsapkodás hangjait hallod, és három Sárkányembert pillantasz meg. Mindegyikük ívesre hajlított, lángoló szablyát tart kezében, és egyenesen feléd repülnek. Ha vannak nálad Elf-szárnyak, felveszed őket – lapozz a **373**-ra. Ha nincs a birtokodban ilyen tárgy, lapozz a **304**-re.

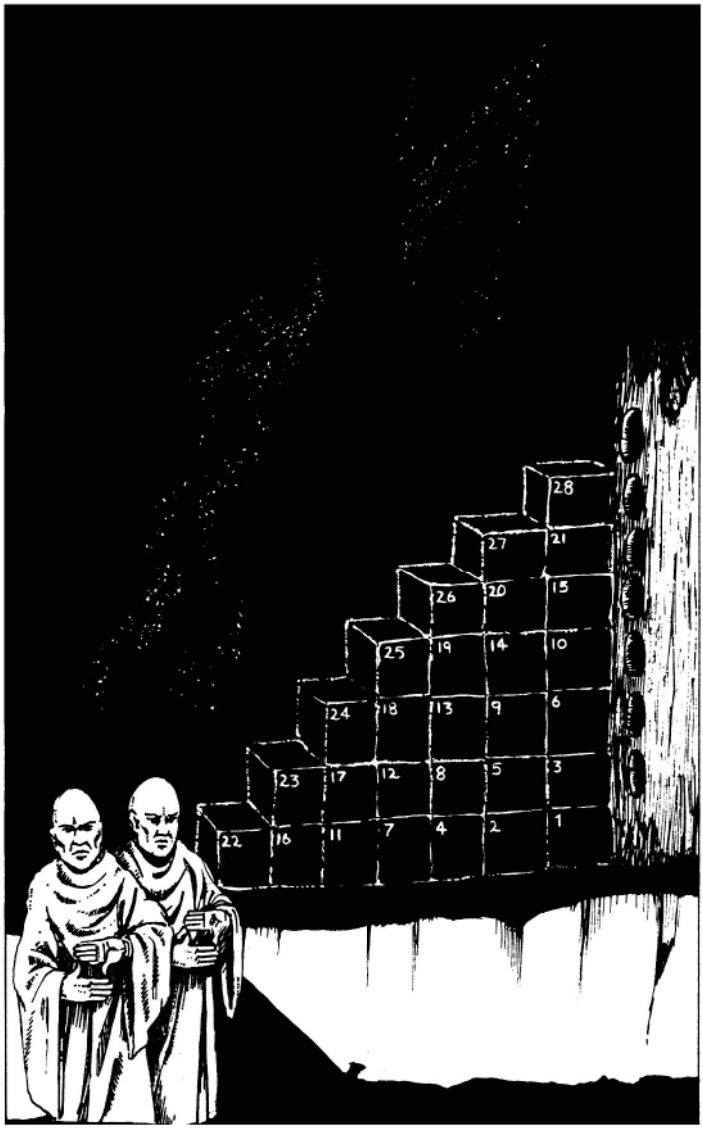
37.

Vesztesz, és szerencsétlenségedre a csapatod is alulmarad. Az Elfek ennek ellenére lelkesen éljeneznek téged is (néhányan ugyanis arra fogadtak, hogy vereséget szenvedsz). Egy Kék Ékkövet kapsz a részvételért (jelöld a *Kalandlapodon*), és egy kísérőt, aki kivezet az Óriások Csatateréről. Lapozz a **294**-re.

38.

Beszállsz a csónakba. A foglyokat leláncolják, és evezőket nyomnak a kezükbe. Amint helyet foglalsz a hullámtörőben, a Goblinok korbácsolni kezdik a rabokat. Együtt haladtok a másik hajóval egészen félútig, amikor az egyre nagyobbá váló hullámok elkezdik vízzel megtölteni a csónakot. A foglyokat utasítják, hogy merjék ki a vizet, de az újabb hullámok csakhamar ismét elárasztják a ladikot. Egyre inkább úgy néz ki, hogy el fogtok süllyedni. A Goblinok és a többi őr a vízbe ugranak, és a másik hajó felé kezdenek úszni. Segíteni próbálsz a még mindig leláncolt foglyokon, de semmit sem tudsz tenni. A csónak lassan elsüllyed, és az oldalára dől. Át kell úsznod a másikhoz.

Dobj két kockával, hogy megtudd, mennyi erőre van szükség ehhez. Ha a dobott szám nagyobb, mint az ÉLETERŐD, akkor vonj le belőle hármat, és dobj újból. Egészen addig ismételd, amíg ÉLETERŐ pontjaidnál kisebb értéket nem kapsz, avagy kimerülten el nem veszel a tajtékzó hullámok között. Ha sikerrel jársz, felmászol a másik csónakra. Lapozz a **305**-re.


28
27
21
26
20
15
25
19
14
10
124
18
13
9
6
23
17
12
8
5
3
22
16
11
7
4
2
1

39.

Leérkezel az óriási barlangba, ahol egy szakadék tátong előtted. Fölötte egy híd ível át, ami egy falhoz vezet, melyen hét, egymás alatt elhelyezkedő nyílást pillantasz meg. A veled szemben szállingózó fátyolszerű füstből hirtelen két, kezeikkel kockát formázó szerzetes lép elő. Első pillantásra szellemeknek tűnnek, de áttetsző körvonalaik csakhamar valódi testekké szilárdulnak. A két szerzetes dallamos hangon kántálni kezd. – Idegen, légy üdvözölve az Őrjöngő Agyarakban, Wazarri és vallásunk központjában, melynek neve kiejthetetlen, és melyeknek magja a Lángban él. Ha megmutatták neked az Utat, és elméd szemeivel összegyűjtötted a Fehér Kockákat, helyezd el a számodat a jelzett pozícióba. – Ekkor egy Hét Szintből álló lépcsőt mintázó ábra jelenik meg a függőleges nyílások előtt.

– És most lépj a Saját szintedre. Úgy véljük, méltó vagy rá, hogy belépj az Őrjöngő Agyarak magjába. A szent Láng nem fog megsebezni. – Miközben ezeket a szavakat hallod, a szerzetesek alakja eltűnik.

Add össze a *Kalandlapodon* szereplő Fehér Kockák számát, hogy meghatározd Becsületszintedet. Amennyiben egyetlen Fehér Kockát sem jegyeztél fel, az Első Szintre kell lépned. Ha 27-nél több Fehér Kockád van, a Hetedik Szintre lépj. Melyik Szint szimbolizálja Becsületszintedet?

Fehér Kockák

1–2 =	Első Szint	Lapozz a **299**-re.
3–5 =	Második Szint	Lapozz az **57**-re.
6–9 =	Harmadik Szint	Lapozz a **79**-re.
10–14 =	Negyedik Szint	Lapozz a **165**-re.
15–20 =	Ötödik Szint	Lapozz a **191**-re.
21–27 =	Hatodik Szint	Lapozz a **357**-re.
28 + =	Hetedik Szint	Lapozz a **396**-ra.

40.

Egy teljesen üres barlangba érkezel, amelyből három kijárat vezet tovább. Melyiken haladsz tovább?

Az első kijáraton?	Lapozz a **342**-re.
A második kijáraton?	Lapozz a **135**-re.
A harmadik kijáraton?	Lapozz a **349**-re.

41.

Egy kicsit megpihensz a bűzlő cserjék között, és észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld a *Kalandlapodon*, hogy Ostragoth seregei elfoglaltak egy falat!)

Lovas és gyalogos csapatokat figyelsz meg, amint harci alakzatba rendeződve menetelnek el melletted. Ekkor egy hét-nyolc éves formájú kis csavargót veszel észre, aki veled szemben áll. – Figyeltelek. Elrejtőztél a katonák elől. Ha adsz nekem valamit, nem foglak beárulni. – Úgy döntesz, hogy adsz neki 1 Aranyat (húzd le a *Kalandlapodról*). Elégedettnek tűnik, de megint beszélni kezd. – Ki akarsz jutni innen? Én tudom az utat! További 4 Aranytallérodba kerül. – Ha elfogadod az ajánlatot, lapozz a **127**-re. Ha megelégedsz azzal, hogy megvásároltad a hallgatását, és továbbkúszol, lapozz a **150**-re.

42.

Felszedsz 1 Fekete Kockát. (A változást jelöld *Kalandlapodon*!) Hirtelen a barlang porral telik meg, és egy óriási szikladarab hullik rád a mennyezetről. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a szikla összeprésel, és kalandod itt véget ér. Ha szerencséd van, a szikla melléd esik, de megsebesít, és vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **246**-ra.

43.

Azt gondolod, hogy a négy Ork nagy veszélyt jelent a harcos nőre, de mielőtt a segítségére siethetnél, meglepetten szemléled, hogy remek kardforgató képességről téve tanúbizonyságot négy határozott csapással elintézi ellenfeleit. Ezután feléd fordul, amikor érzed, hogy valaki hátba szúr. (Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot!) A nő pillanatok alatt végez a téged megsebesítő Goblinnal is, majd egy sátorba vezet. Odabenn egy újabb holttestre és egy nyitott ládára leszel figyelmes, amelyben elkobzott tárgyaidat veszed észre, köztük a Fáklyát is. A nő nem szól egy szót sem, csak int, hogy vedd magadhoz a dolgaidat. Lapozz a **203**-ra.

44.

Belépsz a sötét barlangba, és kifújod magad. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Hirtelen egy sűrű, fekete szőrrel benőtt csáp tekeredik a nyakad köré. Lerázod magadról, és kardot rántasz. Egy hatalmas, kövér teremtménnyel nézel farkasszemet. Tucatnyi nyúlványa fenyegetően kígyózik feléd, majd neked támad!

Fekete Csápos Szörnyeteg	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha te nyerted az összecsapást, észreveszed, hogy Karkötőd felizzik. (Jelöld *Kalandlapodon*, hogy a Citadella újabb fala esett el.) Felpattansz, és folytatod a mászást fölfelé. Lapozz a **261**-re.

45.

Szöktetőid sikátorok labirintusán keresztül egy hajóhoz vezetnek, és a rakparttal szembeni sarkon gyülekeztek. Két bárka van az öbölben. A bal oldali a *Gargu-Ran*. A szervezés hatékonyan működik: három másik társaddal felvesztek egy bálát, és felviszitek a fedélzetre. A matróz 5 Aranyat kér tőled (vond le a *Kalandlapodon*) és a hajó alja felé irányít. A bárka hamarosan kifut, és elhagyod a Karakum-szigetet. Lapozz a **132**-re.

46.

Óvatosan ereszkedsz le a folyópartra, olyan pontot keresve, ami rejtve van az őrség elől, majd belegázolsz a hideg vízbe. Ahogy úszni kezdesz, észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld *Kalandlapodon* az elfoglalt Citadella-falat!) A folyó sebes sodrású, ugyanakkor hálás vagy azért, hogy az egyébként igencsak tajtékos Potamos-folyó felszíne ezúttal rendkívül nyugodt. Örömöd nem tart sokáig: félúton könnyű rengést érzel a közeledben, majd mielőtt felfognád, hogy mi történik, egy hatalmas vízoszlop emelkedik föléd, és a víz magával ragad. Dobj két kockával, hogy maghatározd a hullámok erejét. Ha a kapott érték nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, a folyó sodrása hosszan magával visz. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **313**-ra. Ha ÉLETERŐ pontjaid száma nagyobb vagy ugyanannyi, mint a folyó ereje, sikerül keresztülúsznod rajta. Partot érsz, majd rejtekhelyet keresel, megszárítkozol, és hamarosan továbbmész az úton. Lapozz a **172**-re.

47.

Meglepetésszerűen ér, hogy a láng milyen intenzív hővel ég. A tűz legyengít, és fulladozni kezdesz, ahogy a Fáklya elhasználja az összes levegőt. Összeesel, és meghalsz. Kalandod itt véget ér.

48.

Minden bizonnyal valami gonosz varázslat uralja az erdőt, és azt reméled, hogy a Varázspálca esetleg használható lesz ellene. Előhúzod, és figyeled, hogy történik-e vele valami. A tárgy valamilyen ismeretlen erő által keltett fénysugarat hoz létre, aminek eredményeképpen kard formájúvá válik. Lenyesed vele az ágakat, és magad mögött hagyod az elvarázsolt erdőt. Lapozz a **392**-re.

49.

A két alak megragad, majd egyikük egy furcsa, kör alakú tükröt tart az arcod elé. A Goblin a képedbe bámul: – Nem, nem vér szerinti nemes. Nézzük csak meg… Hozzátok a könyvet! – Egy vaskos kötet kerül elő, amit a teremtmény komótosan tanulmányozni kezd. Úgy veszed észre, hogy a mű Elidor király lovagjairól, nemeseiről és hivatalnokairól készült rajzokkal van tele, de a Tizenkét Varázsló képét is felfedezed benne. – Nem, nincs ilyen pofa, és nem érzékelek rajta varázslatot sem. Eresszétek el a foglyot! – üvölti a Goblin. – Stinger kapitány elé viszünk, és kipróbálhatod magad a szabadharcosok között – közli veled. Ekkor észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld az elfoglalt Citadella-falat *Kalandlapodon*!) Lapozz a **101**-re.

50.

Az Óriás behajít egy nagy zsákba, majd továbbindul veled, miközben elviselhetetlen hangon dúdolni kezd. Állati eredetű maradványok, szénrögök és zöldségek között utazol. Hosszú idő multán a teremtmény kiborítja a zsák egész tartalmát, és a sziklás talajra huppansz. Egy gigantikus, mindenféle szeméttel és kacattal teleszórt barlangban találod magad, aminek bejáratában hatalmas lánggal lobog a tűz. Az Óriás leül, és egy tehén maradványait csámcsogva bámul rád. Egyszer csak dörgő hangján rád rivall. – Hol van Djakk? – Várakozóan mered rád, majd magas hangra váltva válaszol saját magának. – Nem tudom! – Aztán megismétli a kérdést. – Hol van Djakk? – Minden bizonnyal elmebajos, és megőrült hegyi magányában. Mi teszel? Ha viccelődsz vele, és megpróbálod kitalálni, hol lehet Djakk, akárki legyen is az, lapozz a **186**-ra. Ha megmondod neki, hogy fogalmad sincs arról, amit kérdez, lapozz a **323**-ra.

51.

Kinyitod a szekrény ajtaját, és egy szerzetes zuhan karjaidba. Óvatosan a padlóra fekteted a férfit, akit a nyakán sebesítettek meg, de még életben van. Rád néz, és elmosolyodik.

– Igen, te vagy az… rólad beszéltek… fel kell menned… az emeletre… az ajtó… légy óvatos… ne… az ajtót… Ne. – A szerzetes mosolya lassan eltűnik arcáról, majd meghal. Körbenézel a szobában, de semmi érdekeset nem látsz, így távozol. Lapozz a **251**-re.

52.

Előrántod kardodat, és felrohansz a kőlépcsőkön, miközben a fiú sikoltozását hallod. Ahogy felérsz az oszlop csúcsára, a Sárkányemberek meglepetten odébb repülnek. Kardoddal lecsapsz a láncra, és kiszabadítod a kisfiút, aki felnéz rád, majd nevetésben tör ki. Teste hirtelen szétnyílik, és bőréből egy újabb Sárkányember bújik elő. Két másik társával körbevesznek, és rád támadnak. Egyesével küzdj meg velük!

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

Ha túlélted az összecsapást, elindulsz lefelé az oszlopról. Miközben a lépcsőkön ereszkedsz, észreveszed, hogy Karkötőd felizzik. (Jelöld *Kalandlapodon*, hogy a Citadella újabb fala esett el!) Miután leértél, körbenézel. Tőled balra egy sík tetejű hegy magasodik, jobb kéz felé pedig egy utat veszel észre. Ha a hegy felé indulsz el, lapoz a **194**-re. Amennyiben inkább az úton mész tovább, lapozz a **99**-re.

53.

Az Elfek visszavisznek arra a helyre, ahol foglyul ejtettek, majd átsiklanak a szirten, és eltűnnek a szemed elől. Nem találsz kitaposott ösvényt, így nagyon nehezen haladsz előre. Pár óra után rendkívül elfáradsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadellafalat a *Kalandlapodon*!) Hamarosan egy kanyon mélyéről feltörő füstoszlopra leszel figyelmes. Ha lemászol megvizsgálni, lapozz a **212**-re. Ha nem törődsz a füsttel, és tovább haladsz fölfelé, lapozz a **264**-re.

54.

Követed a bal oldali folyosót, ami azonban néhány száz lépés után járhatatlanná kezd válni. A falak puha homokká válnak, és térdig süllyedsz a homokba. A gyaloglás nagyon nehézzé válik (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hirtelen valami elkúszik a lábad mellett. Suhogó hangot hallasz, amint csápok emelkednek ki a homokból. Egyikük beléd mar (vesztesz újabb 2 ÉLETERŐ pontot). Rácsapsz a nedves homokra abban a reményben, hogy eltalálod a teremtményt.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lecsapod a teremtmény csápját. Ha nincs szerencséd, dobj egy kockával, hogy megtudd, mennyi csípést szenvedtél el, és minden egyes csípés után 2-vel csökkentsd ÉLETERŐDET! Hogyha 6-ot dobtál, vonj le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL is!

Továbbhaladsz a sötétben. Ahogy kinyújtott kézzel tapogatózol, megérintesz egy Csillagkristályt, amit el is raksz (jelöld *Kalandlapodon*). Végül egy kupac homok megállásra kényszerít, és nem marad más lehetőséged, mint kiásni magad. Lapozz a **199**-re.

55.

Egy barlangban találod magadat, és egy hatalmas, fémből készült ajtót pillantasz meg, azzal szemben pedig hat, különböző módon megjelölt nyílás tátong, amelyek fölé a Háromszög, a Félhold, a Kereszt, a Kör, a Kocka és a Gomba jelét rajzolták. Amennyiben vannak nálad kőtömbök, helyezd őket a megfelelő nyílásokba. Ha mind a hatféle mintázatú kőből van nálad egy, add össze a hátlapjukon lévő számokat, és lapozz az összegül kapott fejezetpontra.

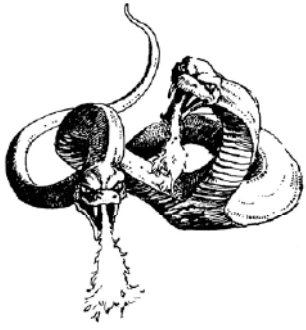
Ha nem rendelkezel a hat különböző kővel, vissza kell térned a barlangokba, hogy mindegyikből szerezz egyet. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Miközben elindulsz visszafelé, észreveszed, hogy a Karkötő felizzik a csuklódon. (*Kalandlapodon* jelöld, hogy Ostragoth csapatai a Citadella újabb falát foglalták el!) Lapozz a **349**-re.

56.

Eléred a sziklák csoportját, de nem vagy egyedül: három Farkas ugrik elő a bokrokból. Mielőtt kardot rántanál, egyikük belemélyeszti agyarait a lábadba (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Egy csapással megölöd az első bestiát, és vársz a másik kettő támadására. Külön-külön küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	7	6
Második Farkas	7	6

Ha te győztél, megállsz egy pillanatra, de nem hallod az üldözőidet. El kell döntened, melyik irányba indulsz. Ha egyenest, a homokos part felé folytatod utad, lapozz a **197**-re. Ha inkább a nyugat felé vezető utat választod, lapozz a **267**-re.



57.

Belépsz a második szintre. Egy bonyolultan kivájt barlangban állsz. A távolból egy hang visszhangzik. – A kiejthetetlen nevű valláshoz vezető út nehéz egy idegennek! – Hirtelen három tűzokádó Kígyó zuhan alá a mennyezetről. Életre kelnek előtted, majd rád támadnak. Ellenfeleiddel egyesével kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tűzkígyó	6	7
Második Tűzkígyó	7	7
Harmadik Tűzkígyó	8	6

Ha túlélted az összecsapást, lapozz a **387**-re.

58.

Továbbhaladsz az ösvényen, amikor patadobogás hangjára leszel figyelmes. Fedezékbe bújsz, és látod, amint egy ló közelít feléd, ami kengyelébe szorult lábánál fogva egy halott Orkot vonszol maga után. Az állat melléd ér, és megáll előtted. Ha kiszabadítod a szörnyeteget, és felpattansz a mén hátára, lapozz a **181**-re. Ha nem foglalkozol velük, és folytatod utadat, lapozz a **194**-re.

59.

Gyors tempóban haladsz az úton, de folyamatosan kémleled a környéket a rád vadászó katonák miatt. Hamarosan egy vízelvezető csatornát keresztezel. Ha úgy döntesz, hogy iszol a vizéből, lapozz a **14**-re. Ha nem törődsz vele, és továbbhaladsz, lapozz a **352**-re.

60.

Ücsörögsz tovább, és kipihened eddigi utad fáradalmait (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Hirtelen trombitaszó, majd lónyerítés hangjai hasítanak a levegőbe, és a helyiek egy emberként rohannak a falu nyugati határa felé. Ha te is felkerekedsz, hogy megvizsgáld, mi okozza a csődületet, lapozz a **158**-ra. Ha nem szakítod meg emiatt pihenésed, és maradsz, ahol vagy, lapozz a **269**-re.

61.

Besétálsz a koromsötét alagútba. Magad előtt egy alak körvonalait fedezed föl, aki választékos hangnemben beszélni kezd. Azonnal megismered a gonosz varázsló zengő és dallamos hangját. – Kardokkal akarsz harcolni, hát karddal fogok megküzdeni veled! – Egy ragyogó görbe kardot húz elő, és rád támad. Harcolj a szokásos módon, de nem vagy képes elpusztítani a Varázslót karddal, másfelől ő viszont meg tud ölni.

Ha túléled az összecsapást, a Varázsló felnevet, majd fölkel, és eltűnik. Továbbmész az alagútban, ami lefelé lejt, majd elágazik. Melyik irányt választod? Ha a bal oldalit, lapozz a **229**-re. Ha inkább a jobb oldalit, lapozz a **393**-ra.

62.

Beleereszkedsz a patakba. Csak a bokádig ér, és kellemesen hűsen tartja a lábfejeidet (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Egy nagy hegy fölött köröző néhány gigantikus madáron tartod a szemed, de semmi különöset nem látsz, miközben a patak egy erdőbe vezet be. Ebben a pillanatban a Karkötőd izzani kezd. (*Kalandlapodon* jelöld be, hogy a Citadella újabb fala esett el!) Egészen addig a patakban gázolsz előre, amíg az egy vízeséshez ér. Előtted az erdő mindent betakaró zöld kárpitként terül el. Ahhoz, hogy az utad folytatni tudd, le kell másznod a sziklafalon. Ha van Elf-szárnyad, lapozz a **344**-re. Ha nincs, lapozz a **196**-ra.

63.

Felemeled a kardod. Az Óriás vihogva meglengeti furkósbotját a feje fölött, és rád támad.

Óriás	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, most már megvárhatod, amíg a tűz kialszik, mielőtt kimerészkednél a barlangból. Miközben kifelé botladozol, észreveszed, hogy a Karkötő felizzik a csuklódon. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Alaposan körbenézel, és arrafelé, amerre utadat folytatni szándékozol, egy erdőt és egy füves síkságot pillantasz meg egymás mellett. Merre indulsz? Ha nekivágsz a síkságnak, lapozz a **282**-re. Amennyiben inkább az erdőn keresztül folytatnád utadat, lapozz a **210**-re.

64.

A lány időnként elsírja magát, majd amilyen hirtelen kezdi, olyan hamar meg is nyugszik. Egy ízben meglehetősen szókimondó megjegyzést tesz külsődre. – Eléggé piszkos vagy, nem ártana neked egy jó kis fürdő. – A lány egy kanyargós ösvényen az alacsonyabb hegyek lábánál elterülő síksághoz vezet, ahol egy erődöt pillantasz meg, melyet lánggyűrű vesz körbe. A tűzfal túlsó oldalán Goblinokból és Sötét Elfekből álló sereget veszel észre, akik katapultjaikkal sziklákat lőnek az erőd felé. A lánnyal megközelítitek a lánggyűrű szélét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **119**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **239**-re.

65.

Begyalogolsz a nádasba. A talaj előbb egyre puhább lesz, majd hamarosan nádkötegeken és fűcsomókon kell lépdelned, hogy ne süppedj térdig a mocsárszerű talajba. Végül szabálytalan alakú gázló-köveket veszel észre, és rajtuk haladsz tovább. Kis idő múlva néhány pikkelyes, karmos kéz emelkedik ki a mocsárból, amelyek feléd nyúlnak, és megkarmolnak. Ezután két, Ördöghöz hasonló teremtmény feje jelenik meg előtted, szemeikkel úgy pislognak, mintha mély álomból ébresztették volna fel őket. A kezek megragadnak ugyan, de érzed, hogy nincs bennük komoly erő. A távolból sikítás hangjai szűrődnek át a nádason, majd a gázlókövek kettéágaznak. Megállapítod, hogy mindkét ösvény a Fellegvár felé halad. Melyiket választod? Ha a bal oldali csapást, lapozz a **146**-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a **178**-ra.

66.

Kardoddal a csápra suhintasz, ami élettelenül a térdedre zuhan, miközben zöldes színű, orrfacsaró szagú váladékot lövell ki magából, amit belélegezve fulladozni kezdesz. Ezután három másik csáp tűnik föl, melyek a tested köré tekerednek, és a mélybe rántanak. Nem menekülhetsz az Óriás Oktopusz karmai közül. Kalandod itt véget ér.

67.

Követed a jobb oldali folyómedret, ami egy kis idő múltán aljnövényzettel egyre sűrűbben benőtté válik, és arra kényszerülsz, hogy a kardoddal vágj magadnak utat rajta. Hirtelen kétségbeesett vonyítás hangja csapja meg füledet. Kardoddal ismét lesújtasz a szemközti

bokorra, ahonnan az iméntihez hasonló hangok szakadnak föl megint, majd hosszú kúszónövények csapnak le a magasból, és tekerednek köréd, melynek hegyes tüskéi megsebeznek. Ekkor rájössz, hogy a bokor egy teremtmény, amivel meg kell küzdened.

Aljnövényzet ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 9

Ha te nyerted az összecsapást, több, gyanúsan mozgó bokrot veszel észre magad előtt, ezért jobbnak látod, ha inkább visszatérsz a folyómeder előző elágazásához, és egy másik irányba indulsz el. Melyiket választod? Ha a bal oldaliban indulsz tovább, lapozz a **126**-ra. Ha inkább a középsőn folytatod utadat, lapozz a **200**-ra.

68.

Átpréseled magad a nyíláson, ami egy nedves, dohos folyosóhoz vezet. A távolban halvány fény dereng. Elindulsz előre, és hosszan gyalogolsz eseménytelenül, utadat csak időnként zavarják meg a folyosó falán rohangászó apró, szőrös teremtmények. Órák múlva egy kőből épített alagutat érsz el. Mielőtt elindulnál rajta, látod, hogy Karkötőd felizzik. (Jelezd *Kalandlapodon*, hogy a Citadella újabb falát foglalták el Ostragoth seregei!) A folyosó végéhez érve egy faajtó elé jutsz, amin belépsz. Lapozz a **279**-re.

69.

Az ajtó könnyedén kinyílik, és megpillantod a szobát mögötte, amit egy varázsló lakószobájának vélsz. A sarokban egy motyogó alak fekszik egy üres üveget szorongatva. Gyorsan körbenézel. Mindenféle varázstárgyak vannak itt, de nem akarsz olyan dolgokba kontárkodni, amikről sejtelmed sincsen. Észreveszel egy asztalon fekvő tárgyat, ami csak egy Varázspálca lehet. Ha el akarod tenni, akkor írd fel a *Kalandlapodra*! Mivel innen nincs másik kijárat, azon az ajtón távozol, amelyiken bejöttél. Kint most bemehetsz a másik ajtón – lapozz a **202**-re –, vagy felmehetsz a lépcsőkön – lapozz a **351**-re.

70.

Odafutsz a csapathoz, és egész testsúlyodat belevetve erőlködni kezdesz, hogy az óriási fakerekek kikerüljenek a homokból. Rengeteg erőfeszítés árán az őrmester üvöltözése közepette sikerrel jártok (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), és kitoljátok a katapultot a többiekkel a homokból. Mielőtt esélyed lenne, hogy elsurranj, csoportodhoz fekete harci lován egy Ork vágtat, és odafüttyent. Rád, és még pár emberre mutat. – Gyertek velem szemetek. Szerencsések vagytok, itt távol a csatatértől. Láttam, hogy csak remegtetek itt,

amíg mi Orkok valóban harcoltunk. – Körbeügeti a csoportot, átkozódik egy sort, majd egy toronyra mutat a távolban. – Húzás oda, vagy kesztyűt csinálok a beletekből! – A többiekkel együtt futásnak eredsz. Több bokrot és görcsös fát kereszteztek. Ha megpróbálsz leválni, és elrejtőzni a bokrokban, lapozz a **41**-re. Ha továbbhaladsz a csoporttal, lapozz a **386**-ra.

71.

A Kígyó rettenetesen forró tüzet okád, amin csak kevéssé enyhít, hogy bőrig vagy ázva. Miközben ketreced a lángok martaléka lesz, a Garkok kétségbeesetten üvöltöznek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a lángok túlságosan forrónak bizonyulnak, és azzal a tudattal leled a tűzben halálodat, hogy küldetésedbe belebuktál.

Ha szerencséd van (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot), sikerül kitörnöd a lángok közül, és beleveted magad a folyóba. Visszanézve még látod a két Gark haláltusáját, majd a lehető leggyorsabban folytatod utadat. Lapozz a **133**-ra.

72.

Felpattansz a lovag elárvult lovára, és keresztülvágtatsz a csatamezőn. Nyilak záporoznak feléd, néhány a vállad fölött süvít el. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egy nyílvessző a válladba fúródik (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), amit ezután könnyen kihúzol a válladból.

Megpróbálsz eltűnni a harcmezőről, de két Ork lovas üldözőbe vesz. Vágtára ösztökéled hátasod.

Dobj két kockával! Az eredményt jegyezd föl, ez az érték a lovad sebességét mutatja. Most ismét dobj két kockával, hogy meghatározd az Orkok lovainak sebességét. Ha az ő sebességük nagyobb, mint a tiéd, a teremtmények beérnek – lapozz a **123**-ra. Ha a te lovad gyorsabb, sikerül leráznod üldözőidet – lapozz a **335**-re.

73.

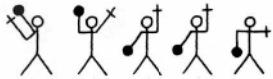
A szikla megbillen alattad, és hatalmas robajjal a hágóba, onnan pedig a visszhangzó szakadékba zuhan. Nincs más választásod, kénytelen vagy felmászni a hegy tetejére, és szembe kell szállnod a Mágus Harcosokkal. Azok amint megpillantanak, azonnal előrántják Varázspálcáikat, amelyek kékes fényű kardokká változnak kezeikben. Ha nálad is van egy Varázspálca, küzdj meg velük a szokott módon. Ha nem rendelkezel vele, e harc idejére vonj le magadtól 3 ÜGYESSÉG pontot.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mágus Harcos	8	10
Második Mágus Harcos	9	10

Ha túlélted az összecsapást, folytatod utadat a szirt pereme mentén. Lapozz a **36**-ra.

74.

Néhány igen furcsa hangra leszel figyelmes, miközben az ösvényen gyalogolsz előre. Hirtelen egy letörést veszel észre, mely egy kis folyóvölgyhöz vezet le. Szemben veled egy hatalmas fa magasodik, amire különös jeleket véstek. Alaposan is szemügyre veszed ezeket:



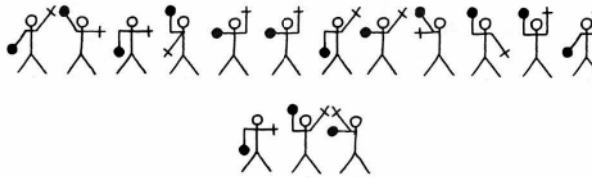
Ha lemászol a letörésen a folyó felé, lapozz a **270**-re. Ha inkább felmászol a fára, és körülnézel, lapozz a **322**-re.

75.

A különös kis teremtmény elmagyarázza, hogy egy Teriyakit nevű falu alatt húzódó csatornában vagy, és az ő dolga az ürülék és a szemét eltakarítása. – Ezt senki más nem csinálná meg helyettem – dünnyögi. Megmutatja a vízakna falán végigfutó kötélhágcsót, amin keresztül kijuthatsz a felszínre. Köszönetet mondasz neki, és felmászol a kötélen. Amikor felérsz, a friss levegőn, és egy falu központjában találod magadat. Körbenézel, és két kocsmát pillantasz meg. Felfordult gyomrod jelzi, hogy mihamarabb frissítőre lenne szükséged. Melyik fogadót választod? Ha a Menyétkarmokhoz címzettet, lapozz a **169**-re. Ha a Szula Odúját, lapozz a **122**-re.

76.

Egy újabb barlangba érkezel, amelynek falára egy fatábla van felakasztva, amire a következő ábrát vésték:



Négy kijáratot veszel észre. Melyiken át hagyod el a barlangot?

Az elsőn?	Lapozz a **107**-re.
A másodikon?	Lapozz a **241**-re.
A harmadikon?	Lapozz a **366**-ra.
A negyediken?	Lapozz a **395**-re.

77.

A szekér éppen előtted torpan meg, de nem látod, ki ül benne. Ekkor a lovas a kocsi felé üget. A nyeregben egy hosszú fekete köpenyt és csuklyát viselő férfi ül, aki megáll a szekér mellett. Anélkül, hogy egy szót is váltanának, a kocsis egy kis ládikót ad át a lovon ülő alaknak, aki pedig egy összetekert pergament nyújt fel a bakra. Ezt követően elválnak útjaik. Mit teszel? Ha a lovast követed, aki óvatos léptekkel indul el a sziklák mentén, lapozz a **371**-re. Ha a szekér nyomába eredsz, lapozz a **136**-ra. Amennyiben inkább nem foglalkozol egyikükkel sem, és folytatod küldetésed, lapozz a **12**-re.

78.

Megpróbálod kiszabadítani magadat a csapdából. Kardod edzett acélból készült ugyan, de a kemény fémből készült láncot nem tudja keresztülvágni. A távolból hirtelen egy harci szekér bukkan föl, és egyenesen feléd robog, ezért teljes erődet beleadva próbálod széttörni a láncot.

Dobj öt kockával, és add össze a kapott értékeket, ez mutatja a lánc erősségét. Most dobj két kockával, a kapott értékek összege kardod erejét határozza meg. Ezután ehhez add hozzá ÉLETERŐ pontjaid számát – ezzel az erővel veselkedsz neki a láncnak. Most hasonlítsd össze a két összeget! Ha a lánc ereje nagyobb a kardoddal közös erődnél, lapozz a **190**-re. Amennyiben kisebb, vagy ugyanannyi, lapozz a **324**-re.

79.

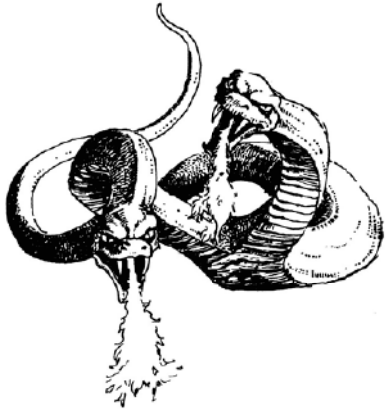
Belépsz a harmadik szintre, és egy bonyolultan faragott folyosón találod magadat. A járaton nagyon távoli szavak visszhangzanak végig. – Nehéz ez az út, de van remény. Jelöld meg a nevet, melyet nem lehet kiejteni! – Ebben a pillanatban előtted és mögötted két vasrács csapódik le, melyek elzárják utadat. Ezután egy oszlop emelkedik ki előtted a földből, amelyen egy rövid szöveget fedezel föl. Minden betű alatt egy szám található. Alaposan megnézed, és megpróbálod megérteni, mit jelent:

N I N C S M E N E K V É S
3 2 5 4 7 7 6 3 4 9 8 9 7

C S A K A Z A R R A V E Z E T Ő B E J Á R A T
2 3 4 4 4 3 1 1 9 2 3 2 1 0 2 8 7 1 3 3 2 0 5

A M Á S I K I R Á N Y B A N
5 2 2 3 0 3 4 5 1 2 0 3 4 2

Hirtelen apró és hegyes fémtüskék kezdenek a ketrecbe hullani. Megérinted a számokat. Ha tudod, melyeket keresed, lapozz arra a fejezetpontra. Azonnal tudni fogod, ha jól választottál. Ha nem tudod, fejedet csapás éri (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Elszédülsz, és amikor magadhoz térsz, egy másik szinten találod magad. Lapozz a **299**-re.



80.

Bizalmatlan vagy vele szemben, ezért inkább úgy döntesz, hogy nem beszélsz vele. Ekkor egy Sötét Elf vezetésével öt Goblin érkezik. Megállnak, odalépnek az egyik őrhöz, és egy pergament mutatnak neki. Erre az őr bólint, kihúzza a kardját, és mindnyájan feléd indulnak. Meg vagy hökkenve. Honnan tudhatják? Aztán eszedbe jut Astragal figyelmeztetésére az árulóról, és rájössz, hogy ennek a valakinek nagyon befolyásosnak kell lennie, hogy idáig elér a keze. Egy fedezék mögött keresel menedéket. Lapozz a **111**-re.

81.

A szakadékból csak fölfelé mászva juthatsz ki. Kapaszkodókat és belépőket kezdesz keresni a sziklafalon. Dobj négyszer egy kockával, és jegyezd fel az eredményeket a *Kalandlapodon*! Ezek jelzik a kapaszkodóhelyek pozícióit. Ezt követően ismét dobj négyszer egy kockával, hogy megkapd próbálkozásaid eredményét, melyekkel megvetni igyekszed lábaidat a sziklafalon. Ha nem sikerül az első dobások értékeivel megegyező értékeket dobnod a második sorozatban, úgy elvéted a fogást, és minden ilyen alkalommal vesztesz egy ÉLETERŐ pontot. Ha sikerrel jársz, lapozz a **195**-re.

82.

Rábólintasz az ajánlatra, majd kardot rántasz. Az Orkokhoz osonsz, amint azok éppen egy hatalmas zsákot emelnek a szekérbe. Amint meglátnak, ledobják terhüket, és neked támadnak. Egyesével kell megküzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	7	6
Második Ork	7	6

Ha megnyerted az összecsapást, az öreg átnyújtja neked a 20 Aranyat (jelöld őket *Kalandlapodon*). Megkérdezed a köréd gyűlt embereket, miképpen szándékoznak megvédeni magukat az újabb támadásoktól, mire a férfi azt válaszolja, hogy mindent azonnal elrejtenek, majd azt mondják a többi Orknak, hogy társaik már mindent elvittek. Az öreg kezet ráz veled, te pedig gyors léptekkel elhagyod a falut. Lapozz a **316**-ra.

83.

A mosolygó szerzetes mellett térsz magadhoz, aki mereven bámul téged. Suttogni kezd, bár ajkai mozdulatlanok. – Utad csak Bizalommal lehet sikeres. Áruld el, nálad van a Fáklya? – Ha elmondod neki az igazat, lapozz a **263**-ra. Ha csapdára gyanakszol, és inkább hallgatsz a Fáklyáról, lapozz a **391**-re.

84.

Egy sziklákkal körülvett tisztáson a zsoldosok tűzgyűrűt gyújtanak körülötted. A közepén állva figyeled, amint vidáman dörzsölik tenyerüket, és fogadásokat tesznek arra, hogy mennyi ideig maradsz életben. Hirtelen két Kardfogú Tigrist eresztenek be a lángkörbe. Körbejárkálnak, majd rád támadnak. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kardfogú Tigris	5	9
Második Kardfogú Tigris	6	8

Ha túléled az összecsapást, a csalódott és rezignált zsoldosok felnyergelik lovaikat, és anélkül, hogy egy szót is szólnának, ellovagolnak, miközben a tűzgyűrű egyre nagyobb lánggal ég. Nem várhatsz arra, hogy a tűz lecsendesedjen, az Orkoktól való félelmedben át kell ugranod a tűzfalon. Ha van nálad Fekete Kocka, lapozz a **348**-ra. Ha nincs a birtokodban ilyen tárgy, lapozz a **296**-ra.

85.

Megsarkantyúzod lovadat, és megpróbálod lehagyni a harcos nőt. Dobj két kockával, és jegyezd fel az értéket, ez adja meg lovad sebességét. Most ismét dobj két kockával! A kapott érték üldöződ lovának sebességét határozza meg. Ha a te lovad sebessége nagyobb, vagy mindkettőtöké ugyanannyi, sikerül lehagyni a harcos nőt – lapozz a **206**-ra. Ha a nő lova a gyorsabb, kénytelen vagy megküzdeni vele – lapozz a **255**-re.

86.

Belenézel a vízbe, de semmi nyomát nem leled a tengeri teremtménynek. Hirtelen észreveszed, hogy felemelkedsz a talajról. A homok elmozdul, és lenézve egy Óriás Rákot látsz a lábaid alatt. Hatalmas ollóival feléd nyúl, hogy elkapjon. Leugrasz a hátáról, és sikeresen földet érsz. Az Óriás Rák üldözni kezd, így kénytelen vagy megküzdeni vele!

Óriás Rák	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

Ha túlélted, a nő után iramodsz. Lapozz a **144**-re.

87.

A folyosó végéről két ajtó nyílik. Melyiken nyitsz be? Ha a bal oldalin, lapozz a **266**-ra. Amennyiben a jobb oldalit választod, lapozz a **152**-re.

88.

Örömmel veszed észre, hogy ismét tudod használni a lábaidat. Gyorsan rohansz, de meglepetésedre nem hallod, hogy ellenfeleid üldözőbe vennének, ehelyett az Orkok röhögése üti meg füledet. Ekkor hirtelen szúró fájdalmat érzel, és megtorpansz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot!). Megfordulsz, és egy vékony füstcsíkot látsz, ami visszahúz az Orkokhoz. – Erős a varázsereje, ebben senki sem kételkedhet – hallod az egyiktől. – És a csizmáink is! – fűzi hozzá a másik, és megrúg (vesztesz újabb 1 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **205**-re.

89.

Megpróbálsz az árnyékban maradni, ezért szorosan a fal mellett lapulva osonsz előre. Hirtelen azonban a Sárkányemberek izgatottan szétrebbennek, és a kavarodásban egyikük éppen föléd repül. Amint észrevesz, tüzet okád rád. Ha nincs nálad legalább 1 Fekete Kocka, súlyosan megégsz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot). Amennyiben rendelkezel legalább 1 Fekete Kockával, sértetlen maradsz. (Ez esetben azonban húzz le 1 Fekete Kockát a *Kalandlapodról*!) A kulcshoz rohansz, és megragadod, de mielőtt kinyithatnád vele az ajtót, a Sárkányember neked támad.

Sárkányember	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, kinyitod az ajtót, és sietve bezárod magad mögött. Lapozz a **259**-re.

90.

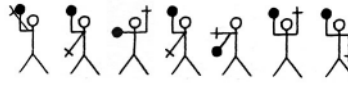
Ülsz, és türelmesen vársz. A csáp bekígyózik a csónakba, és a testeden kezd tekergőzni; az apró szívókák finoman megkarcolják a karodat. Megborzongasz, de nem mozdulsz. Ekkor észreveszed, hogy Karkötőd felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Végül a csáp egy csöndes loccsanással visszahúzódik a tengerbe, majd elkezdesz sebesen lapátolni a sziget felé. Észleled, hogy egyre távolabb sodródsz a délnyugati partszakasztól. Ha minden erődet beleadod, hogy ott köss ki, ahol tanácsolták, lapozz a **188**-ra. Ha inkább sodródsz az áramlattal, megvárva, hogy valahol partra tegyen, lapozz a **346**-ra.

91.

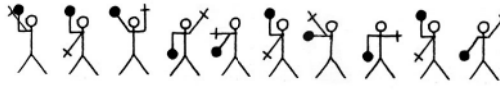
A kristálygömbben az egyik Sziklaőrszem alakját pillantod meg, amint a Zamarrai Erőd falán kitör mozdulatlanságából. Ezután látod, hogy mind a hat Sárkányszobor életre kel, és elképesztő vadsággal az ostromló seregekre vetik magukat, hogy az utolsó szálig megsemmisítsék Ostragoth hordáit. A lány kiveszi kezeid közül a kristálygömböt. – Megmentetted a Tizenkét Varázslót és szent vallásunkat. Hőstetted az idők végezetéig közszájon fog forogni néped körében. Bár Jaxartes szinte mindannyiunkkal végzett, most bizakodóan kell a jövőbe tekintenünk. Lapozz a **400**-ra.

92.

Behatolsz a vulkánba, és egy fáklyákkal megvilágított barlangban találod magad, ahonnan két, rajzokkal megjelölt folyosón keresztül haladhatsz tovább. A bal oldali mellett a következő ábrát fedezed föl:



A jobb oldali mellett pedig ezt a jelet veszed észre:



Hogyha a bal oldali folyosón haladsz tovább, lapozz a **142**-re. Amennyiben a jobb oldalit választod, lapozz a **360**-ra.

93.

– Ügyes! Így kell ezekkel a mocskokkal bánni! – hallod a hátad mögül, és egy hatalmas Goblin áll meg mögötted. Gyorsan elfordulsz, és megpróbálod elrejteni az arcodat a többi fogoly elől. Amint a csoport a parthoz ér, észreveszel két nagy hajót, melyekbe a rabokat terelik. Hullámok csapkodnak körülötted, és a sziklák között összetört ladikok darabjait látod szétszóródva. Minden hajóba két Goblin száll be. Te melyiket választod? Ha a bal oldalit, lapozz a **38**-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a **160**-ra.

94.

Meghúzod a kulcsot. Ebben a pillanatban a föld megnyílik alattad, és egy kihegyezett karókkal teli verembe esel. Azonnal meghalsz. Kalandod itt véget ér.

95.

– Éhes vagy, mi? Tessék, itt a kedvencem! – mondja a kisfiú, majd kalapjából egy sárgás színű, nyúlós, ragacsos masszát varázsol elő, amit egy apró fatányérra helyezve ad át neked. Nem igazán ilyen táplálékra vágytál, de miután megkóstolod, sokkal jobban érzed magad (nyersz 1 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot). A fiú ezután eltűnik az egyik sarkon. A falu lakói hamarosan köréd sereglenek, és igen élénk érdeklődést mutatnak irántad. Látod, amint a köztük lévő néhány Fejvadász hol téged, hol pedig egy pergament bámul, ezért úgy döntesz, hogy gyorsan kereket oldasz innét. Lapozz a **398**-ra.

96.

Arcodat védelmezve lehajtod fejedet, és olyan gyorsan próbálsz áttörni a lángokon, amennyire csak tudsz. Ha van nálad legalább egy Fekete Kocka, lapozz a **350**-re. Ha nincs, lapozz a **105**-re.

97.

Végül megállsz, hogy pihenj (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ücsörgés közben Karkötőd felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat *Kalandlapodon*!) Ezután kipihenten felkelsz, és továbbgyalogolsz a homokos úton. Lapozz a **267**-re.

98.

Egyenesen haladsz a teljesen kihalt úton, ami egy kis faluba vezet. Mielőtt elérnéd a település első házait, megállsz, és pihensz egy keveset (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ekkor néhány lovas alak tűnik fel az úton, és egy szikla mögé bújva várod meg, hogy elhaladjanak melletted. Alighogy eltűntek, rossz érzések kezdenek gyötörni a Fáklyával kapcsolatban, ami kellőképpen nyugtalanít ahhoz, hogy meg akarj bizonyosodni arról, hogy nem esett-e valami baja. Benyúlsz bőrpáncélod belső zsebébe, és kétségbeesetten tapasztalod, hogy a Fáklya nincs a helyén! Elvesztetted a legfontosabb tárgyat, ami nélkül küldetésed kudarcra van ítélve! Sietve elindulsz arra, amerről jöttél, a Fáklyát keresve, amikor köhögést hallasz a hátad mögül. Megfordulsz, és egy különös, tengerészruhába öltözött embert pillantasz meg, aki fa lábain áll meg előtted. – Na mi van koma, csak nem elvesztettél valamit? – szólít meg a háromszögletű kalapot és fényes zöld kabátot viselő, egyik szemét szemkötővel elrejtő alak, aki Dugólábként mutatkozik be. Igenlő válaszod megnyugtatja.

– Ó, rendben. Gondolom ez egy fáklyára emlékeztető tárgy. He szeretnéd, gyere velem! – mondja, és falábain a falu felé kezd kopogni. Ha rátámadsz Dugólábra, hogy átkutasd, lapozz a **147**-re. Ha követed, ahogy kérte, lapozz a **370**-re.

99.

Több száz méteren keresztül követed az ösvényt, amely végül egy előtted tornyosuló hatalmas sziklafalon tátongó hasadékhoz vezet. Tisztában vagy vele, hogy ha Ostragoth és Jaxartes meg akarja akadályozni, hogy eljuss az Őrjöngő Agyarakhoz, akkor itt állíthatnak meg a legkönnyebben. Ha a hasadékon akarsz átkelni, lapozz a **116**-ra. Ha inkább felmászol a sziklafalon, lapozz a **368**-ra.

100.

Miközben a földet figyelve haladsz előre a barlangban, észreveszel 5 darab Többszínű Ékkövet, amiket magaddal viszel (jelöld őket *Kalandlapodon*). Továbbmész az alagúton, ahová sejtelmes mozgás és nehéz, fújtató hörgés hangjai szűrődnek be. Az alagút végül kettéágazik. Ha a bal oldalin mész tovább, lapozz a **268**-ra, ha inkább a jobb oldalit választod, lapozz a **157**-re.

101.

Egy férfiaktól, nőktől, gyerekektől, Orkoktól, Ogrékkal, és mindenféle teremtményektől nyüzsgő hatalmas mező felé meneteltek, ahol nyoma sincs a katonai fegyelemnek. A legkülönfélébb páncélruhákat látod rajtuk, és fegyvereik is hasonlóképpen változatosak – még néhány zamarrai tervezésűt is felismersz közöttük. A Goblin néhány szót vált az egyik legdurvább kinézetű, igencsak kövér emberrel, aki egy sziklán ül, és a lábait masszírozza, majd a Goblin távozik. Ezt követően a hatalmas termetű ember feláll, és imbolygó léptekkel elindul feléd, miközben odaszól két másik katonának, hogy lépjenek oda melléd. Ekkor hozzád fordul és elrikkantja magát: – Tehát csatlakozni akarsz ehhez a híres ezredhez? Normál körülmények között elhajtanánk a fenébe, de most háború van, és úgy néz ki, egy darabig még folytatódik is – erre a két katona idétlenül vihogni kezd, majd a kövér ember folytatja. – Add hát ide szépen az összes pénzed, és már fel is vagy véve! – Mi teszel? Ha egyetlen fitying sincsen nálad, amit odaadhatnál nekik, lapozz a **148**-ra. Ha odaadod nekik a nálad lévő Aranytallérok felét, lapozz a **328**-ra. Ha odaadod nekik az összes Aranyadat, lapozz a **19**-re.

102.

Követed az idős szerzetest és a kislányt a házukba. Miután beléptek, a férfi arra kéri a lányt, hogy készüljön fel az utazásra. Miután a lány magatokra hagy, az idős barát bemutatkozik. – Onom-akinak hívnak, Wazarri vallásának a szerzetese vagyok. Én vagyok ennek a kislánynak a gyámja, akit most egy hatalmas kolostorba kell vinnem. Nagyon veszélyesek a mai idők, és a régi vallást eretneknek tartják az új hódítók. Remélem te vagy Az, akit a prófécia megjövendölt, mindezek dacára alá kell, hogy vesselek egy tesztnek. – Beleegyezel, mire a szerzetes egy szobába vezet téged, amelynek padlójára számtalan karikát festettek. A férfi egy kockát nyom a kezedbe, amelynek lapjain számok jelzéseit látod.

```
    9
    O 8
    O O 7
    O O O 6
    O O O O 5
    O O O O O 4
    O O O O O O 3
    O O O O O O O 2
    O O O O O O O O 1
A   O O O O O O O O O 0
```

Az A-val jelölt körön állsz. Onom-aki elmagyarázza, hogy Becsületszinted és Létezésed Tudatosságának megállapítása egy kocka segítségével fog történni. Dobj egy kockával! Ha 1–3 közötti értékeket dobsz, lépj feljebb egy körrel. Ha 4-et vagy 5-öt dobsz, lépj jobbra egy körrel. Ha 6-ot dobsz, egy helyben maradsz, és vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Annyiszor dobj a kockával, amennyi ahhoz szükséges, hogy eljuss az 1–9 szintre.

Ha az 1-es vagy 2-es szintre jutottál, lapozz a **314**-re. Ha a 3-as vagy 4-es szintet érted el, lapozz a **343**-ra. Ha az 5–9 közötti szintek valamelyikére érkeztél, lapozz a **247**-re.

103.

Fogalmad sincs, hogy mire célozhatott a Törpe, mindenesetre a sebtében összegyűjtött kincseiddel sietve bemászol a rejtekajtón, és behunyod szemeidet. Egy hosszú, kanyargós alagútban találod magad, ami kisvártatva egy szellősebb terembe vezet. Mivel szemeid még mindig csukva vannak, ezért nem látod, csak érzed, hogy hatalmas karmok siklanak körbe, előbb a mellkasodon, majd a torkodon is, és egy teremtmény leheletét érzed a nyakadon. Továbbra sem mered kinyitni a szemedet, de úgy tűnik, hogy akadálytalanul tudsz továbbhaladni. Lapozz a **32**-re.

104.

Egy kisebb magaslathoz érsz, ahonnan könnyebben megtekintheted a fényjelenséget. Ostragoth katonáinak gyűrűjében egy domb tetején álló női lovagot veszel észre, akinek feje fölött a fényjelenség lángjai egy öklöt rajzolnak az égre. Felrohansz a domb tetejére, és habozás nélkül a lovag segítségére sietsz. Hátulról támadsz meg három Garkot, akikkel külön-külön kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Gark	7	11
Második Gark	7	11
Harmadik Gark	7	11

Ha te nyerted az összecsapást, körbenézel, és látod, hogy a lovag igen rövid idő alatt végzett a többi Garkkal. Eltűnődsz azon, hogy Laski kapitány micsoda remek harcost faragott a lányból, aki kézfogással üdvözöl. A lovag nem szól hozzád, csak int, hogy kövesd. Lapozz a **288**-ra.

105.

Átugrasz a lángokon, melyek a húsodig hatolnak. A tűzfal másik oldalán összeesel (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 5 ÉLETERŐ pontot). Nagyon gyengének érzed magad, ezért erőt gyűjtesz egy ideig, miközben ügyelsz arra, nehogy még egy hasonló teremtmény rontson rád. Pihenésedből Karkötőd felizzása zökkent ki (jelöld *Kalandlapodon* az elesett Citadella-falat). Feltápászkodsz, és sietve elindulsz az ösvényen. Lapozz a **176**-ra.

106.

Az árbocon kell dolgoznod. Úgy tűnik, hogy fent kell élned, de még enned is, miközben parancsokat kapsz a fedélzetről, hogy melyik vitorlát kell felhúzni és melyiket szétnyitni. Néhány órányi megfeszített munka után egyszer csak az árbockosárban lévő őr felkiált. – Hajó jobbról! – Odanézel, és egy felismerhetetlen zászlójú, óriási hajót látsz. Nagyon gyorsan mozog, és rövid idő alatt befog titeket. Az egyik társad a legénységből felkiált – Kalózok! – Kisvártatva a haramiák átszállnak a hajótokra, amit a kapitány harc nélkül ad át nekik. A támadók kifosztják a rakományt, majd tüzet raknak, hogy felgyújtsák a bárkát. Mindenki menekül, hogy az életét mentse. Beugrasz az óceánba, és egy üres tutaj felé úszol. Ebben a pillanatban látod, ahogy egy Mészáros Cápa hátuszonya áthasít a nyugodt vízen. Még időben eléred a tutajt, és felmászol rá, miközben sűrű köd telepszik a tengerre. (Nyersz 1 SZERENCSE pontot!) Leülsz, és hallgatod a többi matróz ordibálását. Lapozz a **297**-re.

107.

Egy másik barlangba érkezel, amelyben háromszöggel díszített kőtömbök sorakoznak. Hátlapjukon a 15-ös számot veszed észre.

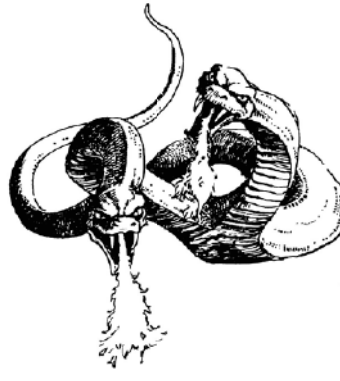
A tömbök egyenként 10 Zamarrai Súlyt nyomnak, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodra*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlyt nem lépheted át!)

A barlangot négy kijáraton át hagyhatod el. Melyiket választod?

Az elsőt?	Lapozz a **162**-re.
A másodikat?	Lapozz a **76**-ra.
A harmadikat?	Lapozz a **395**-re.
A negyediket?	Lapozz a **262**-re.

108.

Körbenézel, és mivel a sikátort üresen találod, lesétálsz a rakpartra. A dokkokban rengeteg katona és matróz nyüzsög. Ekkor megpillantasz három Orkot, amint a part felé közelednek. Szokatlanul nagy, csuklyás, fekete köpenyt viselnek, és folyamatosan a levegőbe szaglásznak. Ezután elkezdenek mindenkit igazoltatni. Nem vagy benne biztos, hogy küldetésedről tud az ellenség, de felrémlik neked Astragal figyelmeztetése egy árulóról. Egy Goblin két vonalba sorakoztat egy csoport katonát. Szedett-vedett ruházatuk semmiben sem különbözik a tiédtől, és úgy érzed, nagyobb biztonságban lennél az Orkoktól, ha közéjük vegyülnél. Hogyha a bal oldalt formálódó sorba állsz be, lapozz a **227**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **394**-re.



109.

Órákon át követsz egy kecskecsapást, miközben senkivel sem találkozol. Megállsz pihenni egy nagyon jól védhető, füves dombocska tetején (nyersz 3 ÉLETERŐ pontot). A pihenés után fölkerekedsz, és továbbhaladsz, amíg a csapást egy sokkal szélesebb szekérút nem keresztezi. Körbenézel a földúton, és bal kéz felé egy kis falvat pillantasz meg, ahonnan füst száll az ég felé. Ha folytatod utad a dűlőút mentén, lapozz a **365**-re. Ha inkább elindulsz a faluba, lapozz a **3**-ra.

110.

Kardoddal lesújtasz a Tűzdémonra, de pengéd éle nem tesz kárt benne, és úgy hatol át rajta, mintha csak egy árnyék lenne. Miközben eszelős nevetést hallat, a teremtmény tüzes szablyájával lesújt az egyik asztalra, amiből csak két megperzselt csonk marad, majd elindul feléd. Van-e nálad Varázspálca? Ha igen, lapozz a **340**-re. Ha nem rendelkezel ilyen tárggyal, a többiekkel együtt kénytelen vagy a pult mögött elrejtőzni – lapozz a **242**-re.

111.

Gyorsan rohansz, miközben igyekszel a lehető legkisebb zajt csapni – Laski kapitány büszke lenne rád. Nem hallod üldözők zaját, de észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Az erdő egyre sűrűbb és sötétebb lesz, ahogy keresztezel egy kis ösvényt, amely egy kőkunyhóhoz vezet. Megállsz, hogy alaposan megnézd. Amíg figyelsz, az ajtó kinyílik, és egy rongyokba öltözött, lesoványodott öregember lép ki rajta, akinek csuklója körül egy törött lánc csonkját pillantod meg. A rongyos alak odakiált neked: – Gyere ide, gyorsan!

Ha bemész a kunyhóba, lapozz a **331**-re. Ha inkább tovább rohansz az erdőn keresztül, lapozz a **177**-re.

112.

Egyenesen mész tovább az úton, ami továbbra is teljesen néptelen, ezért arra gyanakszol, hogy az előtted fekvő Potamos-hidat valaki lezárathatta. Amint a látótávolságába érsz, sejtésed beigazolódik: az átkelőt őrség vigyázza, akik minden arra haladó alakot egy kis őrbódéba terelnek. Fedezékről fedezékre haladva, óvatosan közelíted meg a lezárt hidat. Tudod, hogy innen már nem lenne értelme visszafordulni, át kell kelned a folyón. Minderre két egyszerű megoldás kínálkozik. Ha megpróbálsz átfutni a hídon, lapozz a **221**-re. Ha nem vállalod ezt a kockázatot, és inkább a folyót átúszva akarsz partot váltani, lapozz a **46**-ra.

113.

Egyenesen a nyílvesszők közepébe futsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, dobj egy kockával, hogy megtudd, hány nyílvessző talált el, és mindegyik után vonj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha szerencséd van, csak egy talál el, amit gyorsan kihúzol magadból (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot).

Hátranézel, és látod, hogy a Goblint nyakon találta egy vessző.

Tudod, hogy ebben a környezetben egymagadban hamar gyanússá válsz. Meglátsz egy csapat, szolgákkal körülvett, felfegyverzett lovas Ork-csoportot – amint éppen támadásra várnak. Ha megpróbálsz csatlakozni ehhez a csoporthoz, hogy elrejtőzz közöttük, lapozz a **280**-ra. Ha inkább a parton felállított és a földbe süllyedt ostrom-katapult felé menetelő gyalogosok nyomába szegődsz, lapozz a **70**-re.

114.

Az alagút egy félhomályos barlangba vezet, amelynek igen magas mennyezetén kisebb fáklyák égnek. Rendkívül meleg van, és ahogy körbesétálsz, hatalmas, katonás rendben felsorakozott tojásokat veszel észre. Valamennyi tetején egy-egy Többszínű Ékkő díszeleg. A félhomályban veled szemben egy hatalmas alak körvonalai sejlenek föl. Ha belépsz a barlangba, hogy elvedd az Ékköveket, lapozz a **170**-re. Ha inkább visszatérsz az előző elágazáshoz, és a másik járatban indulnál tovább, lapozz a **362**-re.

115.

Behatolsz a sötét járatba. A homályban töméntelen sok ékszert és drágakövet fedezel fel. A barlang bejárata azonban szinte azonnal megtelik tűzzel, így nem marad lehetőséged a kincshez nyúlni. Mélyen az üregbe rohansz. Gyorsan és csöndben loholsz egészen addig, amíg a mennyezet túl alacsonyra nem ereszkedik, és utadat legörnyedve kell folytatnod. Órákig kóválygosz a vaksötét járatban. Egy helyen a Karkötő izzása ad csak némi fényt. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Végül egy furcsa, zöld kővel megvilágított barlangba érkezel. A nagy teremben egy tavat és rajta két csónakot veszel észre. A víz partján két Mocsári Goblin egy nagy ládával viaskodva szitkozódik.

Végül sikerül nekik az egyik hajóra tenniük és elevezni vele. Úgy tűnik, a medence vizét egy földalatti folyó táplálja. Ahogy feltekintesz, megdöbbenve látod, hogy napfény dereng a barlang magas mennyezetének egyik kicsinynek látszó nyílásán át. A falon lehetségesnek tűnik feljutni oda. Mit teszel? Ha felmászol a barlang oldalában, lapozz a **264**-re. Ha beugrasz a második csónakba, és a Mocsári Goblinok után eredsz, lapozz a **234**-re.

116.

Óvatosan, egyik fedezéktől a másikig futva áthaladsz a hasadékon. Amint magad mögött hagyod ezt az igen feltűnő részt, megnyugszol. Örömöd korainak bizonyul, ugyanis hirtelen egy csapdába lépsz bele, ami egy számszeríjat hoz működésbe, mely nyílvesszőket lő rád minden irányból.

Dobj egy kockával hatszor, és a kapott számokat jegyezd föl *Kalandlapodra*. Ezek mutatják a feléd záporozó nyílvesszők irányát. Most dobj hatszor egy kockával, hogy meghatározd, melyik irányba próbálod kikerülni a nyílvesszőket. Ahány azonos értéket kaptál a két dobás-sorozat számai között, annyi nyílvessző talál el, és nyílvesszőnként 2 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól. Ha 8-nál több ÉLETERŐ pontot veszítesz, le kell vonnod 1 ÜGYESSÉG pontot is. Ha életben maradtál, végül kikeveredsz a nyílvesszők özönéből, és kihúzod a beléd fúródott vesszőket.

A csapda által keltett zaj felkeltette egy csapat Ork figyelmét. Kürtszót hallasz, és a bestiák máris a keresésedre indulnak. Körbenézel, és egy sziklafalba vájt lépcsősort veszel észre. Ha felfutsz rajta, lapozz a **326**-ra. Ha inkább maradsz, ahol vagy, és megküzdesz támadóiddal, lapozz a **258**-ra.

117.

A torony fenyegetően magasodik föléd, miközben közeledsz felé. Épp megállapítod magadban, hogy igen elhanyagolt állapotban van, amikor hirtelen egy Sárkányember robban ki a torony falaiból, és hatalmas karmaival neked támad. Az előtted tornyosuló teremtmény leginkább egy Sárkány és egy ember közötti átmenethez hasonlít: hátán hatalmas szárnyak hasítják a levegőt, farkán hegyes tüskék meredeznek, pikkelyes karjai erős karmokban végződnek. A Sárkányember igen fürgén mozog, és csak reméled, hogy kardod képes lesz megbirkózni vastag bőrével, amikor hirtelen lángnyelvek csapnak ki az orrán. Ha rendelkezel legalább 1 Fekete Kockával, sértetlen maradsz (ez esetben vonj le 1 Fekete Kockát *Kalandlapodról*). Amennyiben nincs egyetlen Fekete Kockád sem, vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdened a teremtménnyel!

Sárkányember ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, a Sárkányember élettelen testéből felszálló gőztől megszédülsz, és a szikláknak esel. Hamarosan azonban összeszeded magad. Felfedezel egy rég nem használt utat, ami északnak tart, és elindulsz rajta. Lapozz a **98**-ra.

118.

Négykézláb kúszol fel a kőtörmelékre, ami egyszer csak megmozdul alattad, és váratlanul megpillantod a ragyogó napfényt. Egyre inkább iparkodni kezdesz felfelé. Hirtelen egy mogorva parancskiáltás hasít a levegőbe. Elcsúszol, ám egy hatalmas, bibircsókos kéz

utánad nyúl, és felhúz. Miután feltápászkodtál, az erős napfénytől hunyorogva látod, amint egy Goblin vigyorog rád. Mögötte néhány katona egy hatalmas faltörő kossal esik neki a Citadella magas védőfalának. Amerre csak látsz, mindenütt törmelék hever, és füst gomolyog. Lepillantasz az alattad ismét megrázkódó kőtörmelékre, és a lyuk, amelyen keresztül felbukkantál, bezáródik. – Nézz a lábad elé! Legközelebb bizonyisten hagyom, hogy eltemessenek a romok! Ki vagy, és melyik ezredhez tartozol? Nem látok rajtad semmilyen csapatjelzést! – von kérdőre üvöltve a Goblin. Ha azt mondod neki, hogy nem tartozol egyik ezredhez sem, lapozz a **289**-re. Ha találomra mondasz neki egy nevet, lapozz a **378**-ra.

119.

A lány felkap egy lapos követ, és kezeivel egy jelet formáz meg. Erre a tűzfal kettéválik, túloldalán pedig egy, az erődbe vezető ösvényt pillantotok meg. Mindketten átrohantok a résen. Két Goblin utánatok veti magát, de a lángok ismét bezáródnak, és bekebelezik üldözőiteket. Fájdalmas sikolyuk hangja még akkor is a füledben cseng, amikor egy nemrég megnyitott fémajtón belépsz az erődbe, ahol a pusztítás nyomai fogadnak. Odabenn mindössze egy tucat lovag, néhány fegyvernök és gyerek tartózkodik, akik valamennyien meglepettséggel vegyes csodálkozással merednek rád. Az egyik segéd kisvártatva előlép, és vált néhány szót a lánnyal, aki fejével feléd biccent. A fiú meghajol, és feléd fordul. – Beteljesítetted a jóslatot. Wazarri elismeri, hogy te vagy a Fáklyavivő, a Kiválasztott, aki az Őrjöngő Agyarak tüzével újraéleszti a Lángot. Kövess. – Köszönetet mondasz a lánynak, majd a fegyverhordozó után indulsz. Lapozz a **315**-re.

120.

Felkapsz egy bálát, és a többiekkel együtt felsétálsz a hajóhídra. Lerakod terhedet, és segíteni kezdesz a pakolásnál, amikor hirtelen egy csapat Ork masírozik fel a hajóra. Egy csoport vonakodónak tűnő tengerészt vezényelnek fel maguk előtt, akikre parancsok tömegét zúdítják. Azonnal tudod, hogy Ostragoth tengeri flottájának egyik hajóján vagy. Megpróbálsz észrevétlenül eltűnni, de három Ork lép eléd a pallón. – Hol van a jelvényed, szemét? – Mindenki más a mellényére varrott bőrjelvényt visel. Megpróbálsz lerohanni a hajóról, de egy erős, pikkelyes kar megállít. – Ezzel is növeljük a létszámot! – hallod utoljára, mielőtt valaki fejbe vág (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és elveszted az eszméleted. Lapozz a **230**-ra.

121.

Miközben követed az utat, észreveszed hogy a Karkötő felizzik. (*Kalandlapodon* jelöld be, hogy a Citadella újabb fala esett el!) Az út kiszélesedik, és egyre jobban kiépítetté válik, de teljesen kihaltnak tűnik. Kisvártatva azonban egy, az út szélén ücsörgő alakot veszel észre, akit elsőre bádogosnak vélsz Lába előtt egy nyitott doboz hever. Amint megpillant, feltápászkodik. – Nézd meg a portékámat, muszáj venned valamit! – Az az érzésed, hogy az illető őrült, de amikor belenézel a dobozába, immár teljesen biztos vagy ebben. A láda hajlított drótdarabokkal van tele. Végül megkérdezed tőle, hogy mik ezek.

– A legjobb tolvajkulcsok egész Khulon, a tiéd lehet … 10 Aranyért. – Ha megengedheted magadnak, és akarsz is vásárolni az alaktól, lapozz a **155**-re. Ha inkább egy vállrándítással otthagyod, lapozz a **257**-re.

122.

A Szula Odúja nem különösebben népszerű kocsma, csak néhány itteni lakos és két Törpe ül az asztaloknál. Az egyik sarokban – oldalukon kimustrált fegyverekkel – három durva külsejű férfit pillantasz meg, akik hangosan röhögcsélnek, káromkodnak és szitkozódnak egy idős, kopasz férfival, aki csecsebecséi közül próbál rájuk sózni valamit. Az öregembert szemlátomást nem viseli meg az elutasítás, odalép hozzád is. – Akarsz venni tőlem egy szerencsét hozó kristálygömböt? Csupán 1 Arany az ára. – Ha igényt tartasz rá, lapozz a **363**-ra. Amennyiben nincs szükséged erre a tárgyra, lapozz a **213**-ra.

123.

Támadásra készen az Orkok felé fordulsz, akik ennek láttán kissé meglepettnek tűnnek. A vezetőjük rád mordul. – Nem érdekel a fajtád, te nyomorult partizán, de a lovadat add ide, mert jó pénz van benne! – Ha hagyod, hogy elvigyék a lovadat, lapozz a **355**-re. Ha nem vagy hajlandó erre, és felkészülsz a harcra, lapozz a **184**-re.

124.

Kiásod a zsákot a homokból, és óvatosan kinyitod. Találsz benne három csontot, egy rothadt almacsutkát, néhány levágott karmot és egy kőkeményre szikkadt kenyérdarabot. Éppen ekkor két másik Nagy Ork jelenik meg. Egyikük elkiáltja magát. – Gripper! Hol az az idióta? – Aztán észrevesz téged és a tetemet. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Ork	7	6
Második Nagy Ork	7	6

Ha túlélted az összecsapást, nem tétovázol tovább. Eltűnsz, amilyen gyorsan csak lehet. Lapozz a **333**-ra.

125.

Az ösvény kisvártatva egy folyó mellé ér, és egy darabig vele párhuzamosan halad, majd újfent elkanyarodik mellőle. Ösztönöd azt súgja, hogy a folyón átkelve, a túlparton kellene folytatnod utadat. Ha keresel egy alkalmas helyet, és megpróbálsz partot váltani, lapozz a **270**-re. Ha inkább a továbbmész az ösvényen, lapozz a **217**-re.

126.

Hosszan gyalogolsz a kiszáradt folyómederben előre. A nagy hőséget a körülötted rajzó mocsári legyek teszik még elviselhetetlenebbé. Hirtelen zubogó víz hangját hallod meg, és mielőtt bármit is tehetnél, a hatalmas robajjal érkező áradat ledönt a lábadról, és magával ragad. Miközben a vízben hánykolódsz, tested többször is a hatalmas szikláknak csapódik.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány sziklának ütköztél neki. Ezután dobj még egyszer egy kockával, hogy meghatározd a sziklák méretét. A két értéket add össze, és az összeget vond le ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, a hullámok végül partra vetnek, és az áradat is levonul. Kimászol a folyóvölgyből, és körülnézel. A ritkuló erdőben egy utat fedezel föl. A másik irányban egy kisebb ösvény vezet egy náddal benőtt síkság felé. Ha az úton indulsz tovább, lapozz a **121**-re. Ha inkább a nádas felé veszed az irányt, lapozz a **137**-re.

127.

Úgy gondolod, hogy a fiú ismerheti a kivezető utat az ostromló seregen keresztül, ezért átadsz neki négy aranyat. (Húzz le 4 Aranytallért a *Kalandlapodról*!) Elégedetten int, hogy kövesd. Elvezet egy sziklás öbölbe, ahol egy kis csónakot ás ki a homokból. A fiú egy evezőlapátot ad a kezedbe, és egy part menti kis szigetre, Karakumra mutat. – Vidd a csónakot a szigetre. Köss ki az északnyugati parton, és menj a kikötőbe. Ott keresd meg a *Gargu-Ran* nevű hajót. Jelentkezz a fedélzeten, és dolgozz az utazásodért cserébe. Jó messzire el fog tudni vinni innen, aztán valahol a déli parton kiszállhatsz. – Az a gyanúd, hogy a gyerek azt gondolja, hogy katonaszökevény vagy. Nyilvánvaló azonban, hogy általa egy remek menekülő útvonalra bukkantál, amely segítségével messze kerülhetsz Ostragoth-tól és seregétől. Beugrasz a nádcsónakba, és lapátolni kezdesz. Félúton szörcsögő hangot hallasz, és egy nagy csáp tűnik fel a gyenge ladik oldala fölött. Ha lecsapsz rá, lapozz a **302**-re. Ha mozdulatlanul ülsz tovább, lapozz a **90**-re.

128.

– Tehát ez a döntésed, idegen… Mi, Aetos Elfjei nem vagyunk rosszindulatú népek, ezért szabadon engedünk ott, ahol rád leltünk. Hogyha szerencsés vagy, élve megmenekülhetsz az Óriások Csatateréről, de ez előtted még senkinek sem sikerült… – Ha valóban azt kívánod, hogy szabadon engedjenek, lapozz az **53**-ra. Ha meggondoltad magad, és mégis inkább játszanál, lapozz a **6**-ra.

129.

Rohanni kezdesz, de annyira nem vagy gyors, hogy elkerüld Snuffserk tőrdöfését, mely az oldaladon sebesít meg (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Visszanézve látod, amint Astragal alakja varázslatként válik köddé. A Mágus Harcos Snuffserkre rivall. – Te bolond, te bolond! Biztosra kellett volna menned! Megkaptad a fizetségedet! – Azzal Pálcakardjával az áruló felé sújt. Üldözőktől, vagy további varázslattól tartva kereket oldasz.

Kis idő múlva végre először pillantod meg az Őrjöngő Agyarakat. Nincs időd gyönyörködni a látványban, ugyanis az előtted lévő szikla felől döngő léptek zaját hallod. Ha egy tőled balra tátongó hasadékban rejtőzöl el, lapozz a **262**-re. Ha inkább a tőled jobbra lévő árokban keresel menedéket, lapozz a **325**-re.

130.

Megsajnálod az öregasszonyt, aki egy apró macskát cirógat, és könnyei patakokban folynak le arcán. Beleülsz az erősnek tűnő vödörbe, és a vénség lassan leenged a kútba. A sötétségben nyomát sem látod a hegedűnek, amikor fentről vihogó nevetést hallasz, és a banya lekiált a kút visszhangzó mélyébe. – Tessék, szépségem, hoztam még egy kis hamikát! – Ekkor egy ocsmány teremtmény, egy Szarvas Ördögfajzat tör elő a vízből, megragad, és a mélybe ránt. Meg kell küzdened vele! Zuhanás közben azonban kardod kiesett a kezedből, ezért e csata idejére 2 ponttal csökkentsd ÜGYESSÉGEDET!

Szarvas Ördögfajzat ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha túlélted a küzdelmet, felnézel a vízből, és látod, hogy a kötél még mindig lelóg a kútba. Észreveszel azonban egy rést is a falat alkotó sziklatömbök között. Ha bemászol rajta, lapozz a **68**-ra. Ha megpróbálsz felmászni a kötélen, lapozz a **284**-re.

131.

Eléred az északi hegység alacsonyabb vonulatainak peremét. Elindulsz a hegyek közé egy ösvényen, amin órákon át haladsz, de csakhamar teljesen eltévedsz. Végül egy, a sziklás fennsíkon egymagában álldogáló kocsmához érkezel, ami a „Törpe Kalapácsa” nevet viseli, és igen elhagyatottnak tűnik: ajtaja zárva, és úgy tűnik, rég járt erre bárki is. Ha ennek ellenére bekopogsz az ajtón, hogy útbaigazítást próbálj kérni, lapozz a **214**-re. Ha inkább továbbhaladnál anélkül, hogy felhívnád ittlétedre a figyelmet, lapozz a **290**-re.

132.

A fedélzetmester két sorba vezényel titeket. Dobj egy kockával! Ha 1 és 3 között dobtál, a bal oldali sorba kerülsz. Ha a dobásod 4 és 6 között van, a jobb oldaliba. Ezután a Kapitány – egy kicsi, tekintélyes ember, aki a jobbik szemén szemkötőt visel – beszédet mond nektek. Időnként felemeli a kendőt, hogy jobban megfigyelhessen titeket. – Nos. Nem akarom tudni, hogy kik vagytok, és miért vagytok itt, de abban biztos vagyok, hogy nagyvonalúan fizettetek különböző embereknek, hogy a hajóra kerüljetek. Az egyetlen, amit kérek, az a tisztességes munka, melynek fejében partra teszlek titeket valamelyik biztonságos partvidéken, távol ettől a mészárlástól. – Ezután dönt a munkátokról. Ha a bal oldalra kerültél, lapozz a **306**-ra, ha a jobb oldalra, lapozz a **106**-ra.

133.

Egy kisebb magaslathoz érkezel, ami alatt egy szélesebb, macskaköves szekérút vezet el. Leugrasz az útra, de tudod, hogy fontos döntés előtt állsz: a szekérúton gyorsabban haladhatsz célod felé, viszont könnyebb célpontot nyújtasz üldözőidnek. Az út másik oldalán egy pusztaság terül el, ami az északi hegyek felé

emelkedik. Errefelé lassabban jutsz előre, de kevésbé vagy kitéve annak, hogy a nyomodra akadnak. Merre indulsz el? Ha vállalod a következményeket, és a szekérúton folytatod utadat, lapozz a **376**-ra. Ha inkább a síkságon keresztül haladsz tovább, lapozz a **290**-re.

134.

Lemászol az indán. Hosszan ereszkedsz lefelé, és érzetre egy hatalmas terembe érkezel. Végre eléred a barlang alját, és belemeredsz a sötétségbe. Az Óriás követ lefelé az indán. Ha elvágod a kúszónövényt a kardod segítségével, lapozz a **327**-re. Ha inkább eltűnsz a sötétségben, amilyen gyorsan csak tudsz, lapozz a **13**-ra.

135.

Egy újabb barlangba érve megállapítod, hogy itt is kőtömbök hevernek mindenütt, de ezekre kockákat rajzoltak, míg hátlapjukra a 22-es számot vésték.

A tömbök 10 Zamarrai Súlyt nyomnak, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlyt nem lépheted át!)

Ebből a barlangból hat kijárat nyílik. Melyiken keresztül folytatod utadat?

Az elsőn?	Lapozz a **395**-re.
A másodikon?	Lapozz a **366**-ra.
A harmadikon?	Lapozz a **342**-re.
A negyediken?	Lapozz a **40**-re.
Az ötödiken?	Lapozz a **233**-ra.
A hatodikon?	Lapozz a **187**-re.

136.

A szekér oldalához lapulva szeded lábaidat, amint az távolodik a Citadellától. Az a gyanúd, hogy a lovas az áruló volt, akiről Astragal beszélt, és látni akarod, milyen információ cserélt most gazdát. Felugrasz a szekér hátuljába, de landoláskor megrándul a jármű, és a kocsis hátrafordul. Elereszti a gyeplőt, és kardot ránt.

Kocsis ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 9

Ha te győztél, megállítod a lovakat, és elkezded keresni a papírtekercset. Két pergamenlapot találsz. Az egyiken Elidor király új lovagjának, Korri Gathoriannak arcképét látod. A másikon egy sebtében papírra vetett üzenetet találsz: „J. Vigyázz! A Fáklyavivő elindult észak felé. A rajz és további részletek később. S." Összetekered a pergament, és épp nekilátnál megsemmisíteni, amikor hirtelen egy Karomkeselyű csap le rád, kitépi kezedből a lapokat, és elrepül velük. Ezután folytatod utadat. Lapozz a **12**-re.

137.

Órákon keresztül haladsz észak felé egy göröngyös csapáson a lapályon át. A hosszú és kimerítő gyaloglás közben csupán az igen csípős kedvű lápi legyek enyhítenek valamelyest utad egyhangúságán (csípéseik miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), később pedig Karkötőd felizzására figyelsz fel (jelöld be az elfoglalt Citadella-falat *Kalandlapodon*). Lapozz a **356**-ra.

138.

Elhagyod a szerzetesek termét. Amikor kinyitod a könyvtárszoba ajtaját, négy Orkot pillantasz meg. Egyikük észrevesz, és felkiált: – Mondtam nektek, hogy volt itt valaki! – Az Orkok rád támadnak! Külön-külön kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	6
Második Ork	7	7
Harmadik Ork	6	6
Negyedik Ork	7	6

Ha túlélted az összecsapást, visszarohansz a titkos szobába, bezárod magad mögött az ajtót, és átveted magad a csapóajtón. Lapozz a **281**-re.

139.

Előrántod kardodat, és a Goblinra támadsz, de csapásod lepattan vastag bőréről. A teremtmény kivonja a kardját. – Söpredék. Soha nem bízhatsz benne. Most megdöglesz! – A földre köp, és rád támad.

Goblin Őr	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5

Ha túléled a csatát, lapozz a **283**-ra.

140.

Az alagút teljesen üres, eltekintve 5 darab Csillagkristálytól, amiket elteszel (jegyezd fel őket *Kalandlapodra*). Ahogy az utolsó darabot emeled fel a földről, egy apró, szőrős teremtmény dugja ki fejét a homokból, és a kezedbe harap. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kissé megszédülsz, de továbbhaladsz az alagúton, ami hamarosan kétfelé ágazik. Ha a bal oldalin folytatod utadat, lapozz a **157**-re. Ha inkább a jobb oldalin indulsz tovább, lapozz a **248**-ra.

141.

– Jó tanácsot? Mire vagy kíváncsi? – Megkérdezed tőle, hogy melyik úton tudsz a leggyorsabban és a legbiztonságosabban eljutni az Őrjöngő Agyarakhoz. A fiú megrázza a fejét. – Soha nem hallottam róla. De egy nagyon jó tanácsot adhatok ezen kívül is: minél gyorsabban tűnj el innen. A fejedre vérdíjat tűztek ki, az arcképed mindenhol ki van függesztve, és a Fejvadászok a nyomodban vannak – mondja, majd eltűnik az egyik sarkon. A falu lakói ekkorra már elkezdenek köréd seregleni és bámulni. Úgy döntesz, hogy a lehető leggyorsabban elhagyod a települést. Lapozz a **398**-ra.

142.

Elindulsz a folyosón, ahol csontok hevernek szerteszét, és oszló hús orrfacsaró bűze terjeng. Egy barlangba érkezel, ahová már nem szűrődik be a fáklyák fénye. Néhány földön fekvő testen lépsz át, amikor hirtelen egy hatalmas, szőrös teremtmény ragadja meg karjaidat és lábadat, és megpróbálja leszakítani azokat testedről. Eszedbe jutnak Laski Kapitány szavai, és ismét hálát adsz kőkemény kiképzésének. „Ernyedj el! Ha nem fejtesz ki ellenállást, ellenfeled szorítása is gyengülni fog rajtad!” Megfogadod a tanácsot, és valóban sikerrel jársz: kiszabadítod magad a lény szorításából, majd egy ugrással eltávolodsz tőle, és kardot rántasz.

Dühöngő Fenevad ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, egy másik Fenevadat pillantasz meg, de egy kis nyíláson át még időben sikerül kimenekülnöd a barlangból, és egy másik alagútba ugrasz be. Lapozz a **274**-re.

143.

A válasz helyes! Miután kimondtad a kiejthetetlen név számát, egy ajtó nyílik meg a falon. Belépsz egy terembe, ahol három szerzetes ül törökülésben a földön, fejük fölött egy Sárkány köröz a levegőben, aki jöttödre feléd repül. Tekinteted ekkor találkozik a középen ülő férfiével, aki megszólít. – Fáklyavivő, elnézésedet kérjük a megtévesztésekért. Mi vagyunk a Kor utolsó túlélői. Ő – legyen átkozott – mindnyájunkat megölt, mert mi őriztük a Lángot, ami újraéleszti az Őrszemek tüzét, hogy romlást hozzanak rá, és megbosszulják a pusztulást, amit okozott. Most ragadd meg Sorsodat, és válassz. – Ha a három üveg közül az egyiket választanád, lapozz a **374**-re. Ha inkább a Fekete Kockákat, lapozz a **209**-re.

144.

A nő felszökken a szirten vezető ösvényre. Nem szól semmit, de az egyik sziklacsúcsra érve megáll, keresztbetett lábbal leül, és behunyja szemeit. Nem tudván mit csinálj, megállsz mellette. Hirtelen kinyitja a szemét, rád mutat, és egy utat jelez, amely visszafelé vezet, és végigvisz a hegygerinc mentén. Ezután simít egy foltot a poros földön, és keselyűszárny jelzésű sátrat rajzol. Megpróbálsz beszélni vele, de újra transzba esik. Otthagyod őt, elindulsz, amerre mutatta, és hosszasan végiggyalogolsz a szirtek mentén.

Az út visszavezet az ostromlók vonalaihoz, de lent előtted, az ostromló seregek hevenyészett vonalai között olyan sátrak sorait látod, amilyet a nő rajzolt le neked. Ha lemész a sátrakhoz, lapozz a **338**-ra. Ha inkább maradsz, és tovább figyelsz, lapozz a **175**-re.

145.

Nyertél. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a csapatod szintén nyer. Az Elfek megéljeneznek, és néhányuk összegyűjti a korábban megkötött fogadások nyereményeit. Megajándékoznak hat darab Kék Ékkővel, Elf-szárnyakkal, továbbá egy Elf melléd szegődik, hogy kivezessen a területről, melyet az „Óriások Csatateréneк" neveznek. Ha nincs szerencséd, két darab Kék Ékkövet és Elf-szárnyakat kapsz jutalmul, valamint egy kísérőt, aki kivezet a vidékről. Írd föl a nyereményeidet a *Kalandlapodra*, és lapozz a **294**-re.

146.

Továbbhaladsz a gázló-köveken, amikor hirtelen egy Mocsári Ördög ugrik elő a lápból. Testét vastag sárréteg borítja, hátán görbe szarvak sora fut végig, ujjai végén erős és rücskös karmok meredeznek. A Mocsári Ördög megáll előtted, és megragadja a torkodat. Meg kell küzdened vele!

Mocsári Ördög ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, arra gondolva, hogy más hasonló teremtmények is várhatnak rád ezen az ösvényen, úgy döntesz, hogy visszafordulsz, és a másik csapáson indulsz el. Lapozz a **178**-ra.

147.

Megtámadod a tengerészt, ő azonban bámulatos sebességgel szembefordul veled, és közben felveri az út porát is, ami elhomályosítja látásod. Csapásod célt téveszt. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot! – Alulbecsültél engem, barátom – dörgi Dugóláb. – Amikor fiatal voltam, Mandrekk, a Varázsló tanonca voltam. A tárgy egyébként sincs nálam. – Lapozz a **370**-re.

148.

Szótlanul állsz velük szemben. A tagbaszakadt kapitány leül egy farönkre, megpróbálja a lábaira húzni bakancsát, majd odaszól két katonájának: – Hé, ti ketten. Ha legyőzitek, kifoszthatjátok! – A két fickó kardot ránt, és neked támad. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Katona	5	8
Második Katona	6	7

Ha te győztél, a kapitánynak végül sikerül felhúznia a bakancsát, és fölnéz. – Remek. Föl vagy véve. Tüntesd el ezeket a hullákat! Lapozz a **218**-ra.

149.

Egy csapat Goblinba rohansz, akik a bokrokban tanyáznak. A távolból üvöltözéssel és sikoltozással vegyesen kürtök hangja hallatszik. Veled szemben a teremtmények előrántják kardjaikat, és rád támadnak. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	6	6
Harmadik Goblin	6	6

Ha legyőzted őket, látod, hogy egyelőre nincs esélyed a menekülésre, ezért kénytelen vagy visszafutni a Törpéhez. Amikor rátalálsz, már ő is végzett három katonával. Rád vigyorog, majd a tábor közepére vezet téged. Lapozz a **26**-ra.

150.

Fedezékről fedezékre haladsz, és reméled, hogy nem találkozol senkivel. Ebben a pillanatban egy csapat felszerelkezett Orkot látsz, amint keresztezik útvonaladat.

A következő pillanatban zamarrai lovagok falanxa támad ugyanabból az irányból. Minden nagyon zűrzavarosnak tűnik. Ekkor egy szerzetest veszel észre magad előtt, aki arcán rejtélyes mosollyal egy óriási szikla tetején ül. Fagyott kezei egy kockát formáznak, a térdén pedig egy fekete dobozt egyensúlyoz. Körbesétálod a sziklát és látod, hogy négy nyíl áll ki a hátából. Ha ki akarod nyitni a dobozt, lapozz a **249**-re. Ha továbbmész, lapozz a **12**-re.

151.

Valószínűnek hangzó történet akarsz előadni. – A Citadellából, mi?... Szóval egy dezertőr vagy... Jobb, ha velem jössz! – Ezzel hátadnak szegezi kardját, és tekervényes lövészárkok kusza sorozatán vezet keresztül, melyek egy részén még most is folynak a munkálatok. Egy hatalmas, fából készült zárt szekérhez vezetnek, amelynek oldalát erős vasrudak zárják le. A Goblin elveszi a kardodat, és egy hordóba hajítja, majd belök a kocsiba. – Itt várj! – kiáltja a Goblin, és rád zárja a börtönkocsi ajtaját. – Majd jön az Inkvizítor, és kideríti, hogy igazat beszélsz-e! Ő sosem vall kudarcot, hogy kiderítse az igazságot. – Mihelyst a Goblin távozik, észleled, hogy Karkötőd felizzik. (Jelöld a *Kalandlapodon* az elfoglalt várfalat!) Szemrevételezed cellatársaidat: két másik katona, egy rongyokba bugyolált nő és egy szerzetesruhába öltözött kopasz férfi, aki a többiektől távol, keresztbevetett lábakkal ül, és különös mosollyal az arcán mered rád. A szerzetes int, hogy lépj oda hozzá. Ha így teszel, lapozz a **308**-ra. Ha nem mozdulsz, lapozz az **5**-re.

152.

Kinyújtod a kezed, hogy lenyomd a kilincset, de mielőtt hozzáérnél, az ajtó magától kinyílik. Veled szemben egy fekete köpenyes nő áll, kezében egy tüzes Varázspálcát tart. Dühödt tekintettel rád néz, majd elkiáltja magát: – Ez itt Az? Talán nem fáradoztam hiába, ha ő Az. – Meglendíti a levegőben a Pálcát, ami egy hosszú, tüzes karddá változik át, mellyel neked ront.

Ha a birtokodban van egy Varázspálca, vagy legalább 1 Fekete Kocka, küzdj meg vele, ahogy máskor is tennéd. Ha egyikkel sem rendelkezel, nincs esélyed: ellenfeled egyetlen csapással végez veled, és kalandod itt véget ér.

Jinxana ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, látod, hogy ellenfeled élettelen teste átlátszóvá válik, és borzalmas sikoly kíséretében feloszlik a lágy szellőben. Belépsz a szobába. Lapozz a **330**-ra.

153.

Odaugrasz a Goblinhoz, és kivered a kezéből a baltát. A bestia megfordul, és rád támad.

Goblin Szabadharcos ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Győzelmed után Peric felé fordulsz. A férfi valószínűleg azt hiszi, azon kaptatok össze, melyikőtök végezzen vele. – Soha nem érhet az a dicsőség, hogy legyőzz egy zamarrai lovagot! – kiáltja. Ezután felhajt valamit, majd összeesik és meghal. Megpróbálsz kereket oldani, de egy hatalmas kar megragad. A tagbaszakadt

kapitány elé hurcolnak, aki zord tekintettel közli, hogy jelenésed van a hóhérnál. Először átkutatnak, majd, egyikük leüt, és elájulsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **286**-ra.

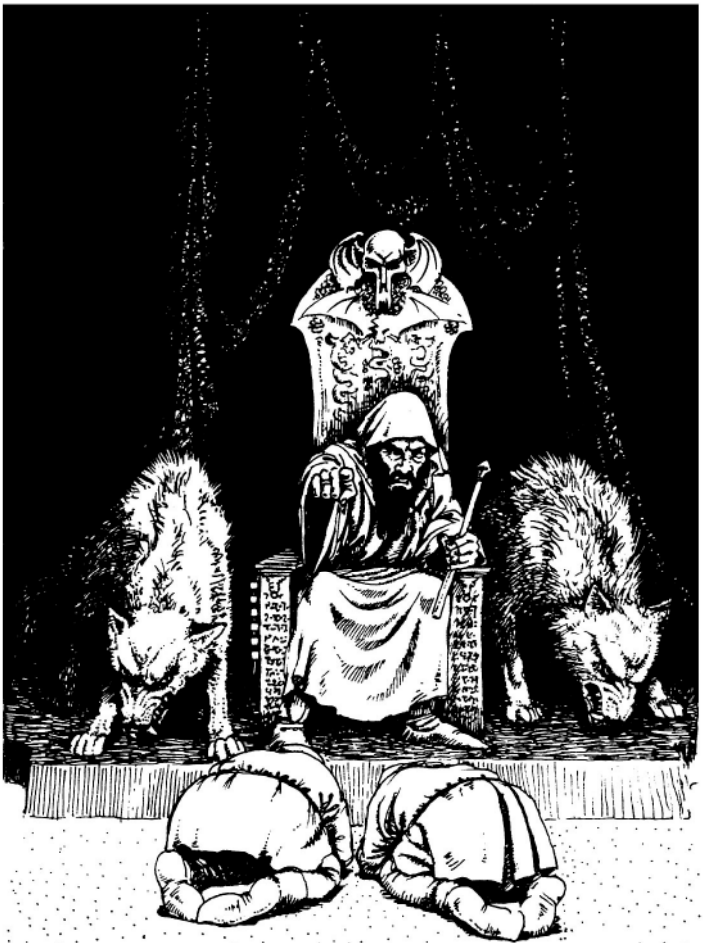
154.

Új páncélodban kilépsz a sátorból, és arcod előtt állig lehúzod a sisakrostélyt. Egy közelben várakozó lóhoz csörtetsz, amelyen ugyanazt a csapatjelzést látod, mint ami vértedet is díszíti. Két megláncolt, és szemlátomást csak ebből a célból itt tartott Törpe siet a segítségedre. Testükből élő lépcsőt alkotnak, hogy nehéz páncélodban felülhess lovad hátára. Megragadod a gyeplőt és elvágtatsz, ám meglepetésedre csakhamar hat másik lovas csatlakozik hozzád.

Szótlanul lovagoltok észak felé, egyre messzebbre az ostromgyűrűtől. Tisztában vagy vele, hogy minél előbb el kell szakadnod kísérőidtől, ezért előreküldöd őket kelet felé, hogy derítsék fel a környéket. Öten el is vágtatnak, ám egyikük még kifejezett kérésed ellenére sem tágít mellőled – nagyon úgy tűnik, hogy ez a harcos nő a testőröd. Ha megpróbálod lerázni, lapozz a **85**-re. Ha szembefordulsz vele, és megtámadod, lapozz a **255**-re.

155.

Átadod neki a pénzt. (Húzd le a *Kalandlapodról*!) Kezedbe veszed, és megvizsgálod az eszközt, ami a vége felől nézve egy 18-asra hasonlít. Elég furcsának találod, mindenesetre az agyadba vésed ezt a képet. A Bádogos nagyon elégedett az üzlettel, és miközben továbbindulsz, utánad kiált. – Nem fogod megbánni! – Lapozz a **257**-re.



156.

A fekete csuklyás figura egy magas kőtoronyhoz visz téged. Egy fémajtóhoz hurcolnak, amely kinyílik, majd becsapódik mögötted: személyesen Jaxartes elé hajítottak. A varázsló egy nagy trónon ül, amelyet jobbról és balról egy-egy farkas őriz. A lábainál két Törpe fekszik arcra borulva. – Tehát te vagy a Fáklyavivő. A személyleírás kitűnően illik rád – néz bele egy pergamenbe, majd rád tekint. – Na, akkor ide a Fáklyával, csak ennyit akarok! – Egy kézmozdulatára a két, trónja mellett ücsörgő farkas fenyegetően morogni kezd rád. Hátrébb lépsz, és körbenézel. A két Törpén kívül senki sincs a teremben. Úgy tűnik Jaxartes sejti, miben sántikálsz. – Gyenge vagy te mocsok, nem menekülhetsz a varázshatalmam elől! Bármikor meg tudnálak… mi? – kap a halántékához. – Egy támadás… de nekem most… nem… megyek – ezzel feláll, és utasítást ad a farkasoknak. – Kínozzátok meg a vendégünket. Muszáj a csatára összpontosítanom minden erőmet! – Eltűnik, és farkasok támadásba lendülnek. Magad mögött egy csigalépcsőt látsz. Ha felfelé rohansz rajta, lapozz a **351**-re. Ha inkább lefelé, lapozz a **380**-ra.

157.

Kis idő elteltével az alagút egy szakadékhoz ér. Semmilyen alkalmatosságot nem látsz a közelben, melynek segítségével átkelhetnél rajta, így csak egy jókora ugrással tudnád folytatni utadat a szakadék túloldalán. Ha nem akarod megkockáztatni ezt a manővert, visszafordulsz, és a bal oldali alagúton mész tovább. Lapozz a **268**-ra.

Ha úgy döntesz, hogy átugrasz a szakadék fölött, dobj három kockával! A kapott érték lesz a távolság, amit át

kell ugranod. Ezután dobj egy kockával, és a kapott értéket add hozzá ÉLETERŐ pontjaid számához. Az így kapott összeg határozza meg ugrásod erejét. Ha ez az összeg nagyobb vagy ugyanannyi, mint a távolság, sikerrel jártál. Ha az összeg kisebb, elvéted az ugrást, és halálra zúzod magad a szakadék mélyén. Kalandod itt véget ér.

Ha sikeresen átértél, a túloldalon azonnal néhány Ékkőbe botlasz (5 darab Kristályháromszögbe, és 5 darab Csillagkristályba), amiket magadhoz veszel. Ha elegendő Ékkövet gyűjtöttél a váltságdíj kifizetéséhez, különösebb események nélkül visszatérsz a barlang bejáratához – lapozz a **32**-re. Ha még további kincsekre van szükséged, továbbhaladsz az alagúton, és egy újabb elágazáshoz érkezel. Ha balra fordulsz, lapozz a **114**-re. Ha jobbra, lapozz a **362**-re.

158.

A falu központjában emelt rizs- és gabonaraktárhoz érkezel, aminek főbejáratát kidöntve találod. Az ajtónál két részeg Ork tűnik fel, és a vállukon cipelt nehéz zsákokat egy szekérbe dobálják – mindeközben folyamatosan azt harsogják, hogy a javakat rekvirálták, amelyért a falu fizetséget kap majd. Az Orkok egymásra vigyorognak – örömmel nyugtázzák, hogy egyetlen harcos lelkű férfiember sem akad a faluban, akivel meg kellene küzdeniük a zsákmányért. Az egyik helybéli, egy idős férfi rád néz, és a segítségedet kéri: 20 Aranytallért ajánl fel, ha elkergeted a tolvajokat. Ha elfogadod az ajánlatot, lapozz a **82**-re. Amennyiben inkább kimaradnál ebből a verekedésből, és elhagyod a falut, lapozz a **316**-ra.

159.

Futni próbálsz, de a lábaid belesüppednek a mocsárba. A Goblinok akkor kapnak el, amikor már a térdedig süllyedtél az ingoványban. Nem tudsz rendesen mozogni, hogy képes legyél normálisan harcolni, ezért vonj le 2 ÜGYESSÉG pontot a csata idejére. Egyesével kell megküzdened ellenfeleiddel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mocsári Goblin	6	6
Második Mocsári Goblin	6	6

Ha túlélted az összecsapást, kiszabadítod magad az ingoványból. Ha visszamész a ládához, lapozz a **33**-ra. Ha inkább minél előbb megpróbálod megtalálni a mocsárból kivezető utat, lapozz a **292**-re.

160.

Beszállsz a csónakba. A Goblinok elkezdik korbácsolni a foglyokat, hogy gyorsabb evezésre ösztökéljék őket. A Karakum-sziget felé félúton a hullámok egyre nagyobbakká válnak, és átcsapnak a csónakon. Átnézel a másik ladikra, és észreveszed, hogy az a leláncolt foglyok üvöltözése közepette elsüllyed. A Goblinok és a többi őr elhagyják a lélekvesztőt, és a tiétek felé úsznak. Csónakotok biztonságban átjut a szigethez, és egy kis öbölben ér partot. A foglyok kimasíroznak, téged pedig utasítanak, hogy csatlakozz a két katonasor valamelyikéhez. Melyik végére akarsz beállni? Ha a bal oldalihoz, lapozz a **227**-re. Ha inkább a jobb oldalihoz, lapozz a **394**-re.

161.

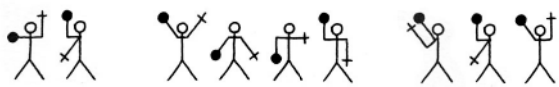
A nő előbb a homokba rajzolt alakokra, majd magára mutat. Megvizsgálod az ábrákat: mindhárom figura egyik kezében tőrt, a másikban pedig pajzsot tart. Első pillantásra egyformának tűnnek, de közelebbről szemügyre véve megállapítod, hogy a három emberalak kezei más-más égtájak felé mutatnak:

	ELSŐ ALAK	MÁSODIK ALAK	HARMADIK ALAK
Tőrt tartó kéz:	Kelet	Észak	Északnyugat
Pajzsot tartó kéz:	Dél	Észak	Nyugat

A nő ezután tenyerével a Kocka jelét formázza meg. Lapozz a **277**-re.

162.

Egy következő barlangba jutsz, ahol egy Kulcsot találsz, mely a falhoz rögzített vékony zsinóron csüng, mellette pedig a következő feliratot veszed észre:



Ha levágnád a Kulcsot, lapozz a **183**-ra. Amennyiben meghúzod a zsinórt, lapozz a **94**-re. Ha nincs szükséged a kulcsra, vagy már van egy a birtokodban, a három kijárat valamelyikén el is hagyhatod a barlangot. Melyiken indulsz el?

Az elsőn? Lapozz a **201**-re.
A másodikon? Lapozz a **107**-re.
A harmadikon? Lapozz a **342**-re.

163.

Lerohansz a magaslatról, megragadod a lányt, és egy nagyobb bokorcsoporthoz rohansz vele. Az Orkok visszatérnek a szekérhez, majd dühödten ordibálni kezdenek egymással. (Nyersz 2 SZERENCSE pontot.) Amikor a bestiák végre eltűnnek, leülteted a lányt, aki most már egészen nyugodtnak tűnik. – Te vagy a Fáklyavivő, a Kiválasztott, akit azért küldtek, hogy ismét felélessze a Lángot, amit elnyomóink oltottak ki. Nevem Kim-Ona, látnok vagyok és Wazarri követője. Most el kell kísérned az Erődbe, ahol fontos információkat kapsz. Mi vagyunk a Jövő és a kiejthetetlen Vallás Reménye. – Elcsodálkozol a lány tudásán, és habozás nélkül úgy döntesz, hogy vele tartasz. Lapozz a **64**-re.

164.

Felmászol a fal tetejére, és egy mezőre ugrasz le onnan. A falu bejáratához vezető útra pillantva látod, hogy azon lóháton ülve hat, fekete köpenyes alak őrjáratozik fel-alá. A legnagyobb csendben lopózva átkelsz néhány patakon oda és vissza, többször is megfordulsz, és visszamész egy szakaszon. Sőt, még fákon is átugrálsz – lényegében mindent úgy csinálsz, ahogy Laski kapitány a kiképzésen tanította a nyom nélküli felszívódást. Amikor a falutól biztonságos távolra jutottál, felmászol egy fa tetejére és, körülnézel. Magad előtt egy erdőt pillantasz meg, tőled jobbra pedig egy utat, amely akár Salik Útja is lehet. Melyik irányba haladsz tovább? Hogyha az erdő felé indulsz el, lapozz a **367**-re. Ha az úton mész tovább, lapozz a **172**-re.

165.

Belépsz a negyedik szintre. Egy bonyolult vésésekkel díszített folyóson vagy. A távolból egy mondat visszhangzik feléd. – Az egyensúly útját választottad. Nézz előre. Ne félj átkelni a szakadékon! – Egy keskeny kötél jelenik meg előtted egy szakadékkal együtt. Dobj két kockával egészen addig, amíg duplát nem dobsz! Annyival csökkentsd az ÉLETERŐDET, ahányszor dobnod kellett az első dupla értékhez. Lapozz a **231**-re.

166.

Átugrasz a fehéren izzó lángokon és szénen. Ha van nálad Fekete Kocka, a tüzet furcsán hűvösnek érzed, és sértetlenül kerülsz ki a barlangból. (Húzz le 1 Fekete Kockát a *Kalandlapodról*.) Amennyiben nem rendelkezel Fekete Kockával, akkor dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐDBŐL. Ezen kívül vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is. Súlyosan megsérültél, de megmenekültél az Óriástól, aki nem követ a szabadba.

Szétnézel az előtted elterülő vidéken. Balról egy erdőt látsz, közvetlen előtted pedig egy széles síkságot. Mind a kettő észak felé vezet. Melyik irányba indulsz el? Ha az erdő felé, akkor lapozz a **210**-re. Ha a síkság felé, lapozz a **282**-re.

167.

Meglehetősen komótosan hagyod el a fogadót. Követőd végül utolér, a válladra teszi a kezét, és megállít. Figyelmesen végigmér, aztán előhúzza kardját, és ennyit szól: – Az enyém vagy! Készülj a halálra! – Meg kell küzdened vele!

Fejvadász ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted az összecsapást, elfutsz, és gyorsan elhagyod a falut. Lapozz a **398**-ra.

168.

Az alagút folyamatosan lejt. Hirtelen négy, egymástól kisebb-nagyobb távolságra lévő lángfalat veszel észre magad előtt, amelyeken át kell haladnod. A nálad lévő Fekete Kockák egyenként egy-egy ilyen területtől védenek meg; ha tehát legalább 4 Fekete Kocka van a birtokodban, sértetlenül jutsz át rajtuk. Ha ennél kevesebb Fekete Kockával rendelkezel, annyiszor 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ahányon Fekete Kocka nélkül kell átkelned (ne feledd mindkét esetben lehúzni *Kalandlapodról* a felhasznált Kockákat). Ha túlélted a forró poklot, a folyosó egy elágazásba torkollik. Ha balra haladsz tovább, lapozz a **229**-re. Ha inkább jobbra fordulsz, lapozz a **393**-ra.

169.

Belépsz a nőktől, férfiaktól, Törpéktől, Elfektől és Goblinoktól nyüzsgő fogadóba. A hatalmas hangzavarban kiabálva kell italt rendelned a kocsmárostól. Miután kifizeted érte a néhány vaspénzt, a barátságos hangulatú kocsma egyik asztalánál ücsörögsz órákig, és kipihened eddigi utad fáradalmait (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Küldetésed sürgősségét végül Karkötőd felizzása juttatja eszedbe (jelöld az elfoglalt Citadellafalat *Kalandlapodon*), ezért feltápászkodsz, és indulni készülsz.

Már éppen távoznál, amikor a kocsma ajtaja kivágódik, és egy hatalmas, szárnyain furcsa, lángoló páncélt viselő, kezében égő szablyát tartó Tűzdémon ront be. A helyiségben pillanatok alatt fejetlenség tör ki, és a szerteszét repülő székek között mindenki hanyatt-homlok menekül a különös teremtmény elől. Ha szembefordulsz a Tűzdémonnal, és megküzdesz vele, lapozz a **110**-re. Ha inkább a kocsma közönségét követve a bárpult mögött keresel menedéket, lapozz a **242**-re.

170.

Végigmész a hatalmas tojások sorai mentén, és mindegyik tetejéről elveszel egy-egy Többszínű Ékkövet. Amint leemeled róluk a drágaköveket, a tojások összetörnek, és undorító szagú folyadék tör ki belőlük. Már bőven több kincset gyűjtöttél, mint ami a váltságdíjhoz szükséges lenne, amikor hirtelen egy hatalmas karom ragadja meg a mellkasodat, és a levegőbe emel. Kétségbeesetten tudatosul benned, hogy a hatalmas Király-Sárkányember tart a markában. A teremtmény szorítása az utolsó szuszt is kipréseli belőled. Kalandod itt véget ér.

171.

Az utcára kiérve látod, hogy a kisfiú egy kerítés szélén ül, és igencsak izgatottnak tűnik. Veled szemben egy hatalmas, szőrős, ocsmány teremtmény tornyosul, aki röfögő hangok kíséretében kezében egy baltát lóbál. – Fogadjunk, hogy nem tudod legyőzni ezt a bestiát. Gyerünk, harcot akarok látni! – Érzed, hogy valaki meglök, és a teremtmény felé taszít. Nincs más választásod, mint kardot rántani, és támadni!

Szőrös Bestia ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted a küzdelmet, a kisfiú igen csalódottnak tűnik. Már éppen elkullogna, amikor emlékezteted a fogadásotokra. – Ó, igen. Egy Varázslónak állnia kell a szavát. Mi legyen: pénz, élelem, vagy egy jó tanács? Az emberek ilyesmiket szoktak kérni. Mit választasz?

Pénzt?	Lapozz a **237**-re.
Élelmet?	Lapozz a **95**-re.
Jó tanácsot?	Lapozz a **141**-re.

172.

Elégedetten nyugtázod, hogy a jól karbantartott úton rövid idő alatt is igen nagy távolságot tudsz majd megtenni, ráadásul, ha odafigyelsz, a közeledő lovasok zaját is jó előre meghallhatod majd. Távol az ostromgyűrűtől biztonságban érzed magad. Kis idő elteltével az út egyik kockaköve váratlanul kipattan, és alóla egy fém csapda ugrik elő, ami megragadja a bokádat. A bokrok közül két ádáz tekintetű, koszos, rongyos ruházatú tolvaj pattan ki. Miközben közelítenek feléd, előrántod kardodat. – Nyugalom vándor, nem akarunk bántani… feltéve, ha átadod nekünk

minden értékedet. Nos, mit mondasz? – Ha hagyod, hogy elvegyék tőled összes Aranyadat, Ékkövedet és Kristályodat, lapozz a **253**-ra. Ha nem vagy hajlandó akárcsak egyetlen garast is átadni ezeknek a gazembereknek, vagy nincsenek a birtokodban ilyen tárgyak, lapozz a **78**-ra.

173.

Követed a szerzetest, aki baltájával a vállán egy fatörzsnél megáll. Békés, barátságos hangon beszél hozzád. – Te vagy a Fáklyavivő. Megjövendölték a küldetésed. Mindenekelőtt… muszáj feltétlenül bíznunk egymásban. Csukd be a szemed! – Így teszel, és érzed, ahogy a balta éle a fejed fölött suhan el. Ha megmozdulsz, hogy kivédd az ütést, lapozz a **369**-re. Ha rezzenéstelenül állsz tovább, lapozz a **28**-ra.

174.

A lovag a fegyvernök felé fordul, aki beszélni kezd. – Beteljesítetted Kei-Okano jóslatát. El kell menned a Homrath barlangokba, és meg kell találnod a Kulcsot. Ezek segíteni fognak neked, hogy átjuss a tűzből emelt falakon – ezzel a tarisznyájába nyúl, és 6 Fekete Kockát nyújt át neked (jelöld őket *Kalandlapodon*). Ezután étellel és ággyal kínálnak, hogy kipihend eddigi utad fáradalmait. (Nyersz 1 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot.)

Miután eléggé erősnek érzed magad, hogy folytasd utadat, a fegyvernök az erőd kapujához kísér, és egy lapos tetejű hegy felé mutat. – A fennsík alatt húzódnak a Homrath barlangok, amelyek az Őrjöngő Agyarakhoz vezetnek. A Kulcsot ott őrzik – mondja, majd elhallgat. Ismét átsétálsz egy, a tűzfalon nyíló átjárón, de az ostromló seregeknek ezúttal semmi nyomát nem látod.

Elindulsz egy igen könnyen követhető ösvényen, és órákon át haladsz rajta előre, mígnem egy igen különös látvány megállásra nem késztet. Egy magas oszlop tetején egy leláncolt fiút veszel észre, akire éppen két Sárkányember támad rá. Az ifjú segítségért kiáltozik. Ha a segítségére sietsz, lapozz az **52**-re. Ha inkább folytatod utadat a hegyek felé, lapozz a **194**-re.

175.

Figyelmesen szemléled az alattad elterülő táborban folyó tevékenységet. Hirtelen meghallod, ahogy egy gally megreccsen mögötted. Megfordulsz és látod, hogy két csavargó kúszik feléd. (Nyersz 1 SZERENCSE pontot.) Szemlátomást lopott holmit cipelnek egy batyuban, benne kardokat és egy páncél darabjait. Feltételezed, hogy magányos katonákat fosztogató életmódot élnek. Külön-külön kell megküzdened a neked támadó csavargókkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csavargó	4	6
Második Csavargó	5	7

Ha te győzől, lemész a sátrakhoz. Lapozz a **338**-ra.

176.

Az ösvény az egyre sötétebb erdőbe vezet, ahol a fák toronyként magasodnak föléd. A lombkoronák alatt hatalmas fekete madarak repkednek, míg az alacsonyabb ágakon apró, szőrös teremtmények futkosnak fel-alá. Időnként egy kétágú lángcsóva felvillanására leszel figyelmes, mely amilyen hirtelen gyullad ki, olyan váratlanul tűnik el szemed elől. Az ösvény egyszer csak egy kisebb dombhoz érkezik. Ha felmászol rá, lapozz a **232**-re. Ha inkább továbbhaladsz az ösvényen, ami megkerüli azt, lapozz a **317**-re.

177.

Hallod a nyomodban loholók keltette kóbor hangfoszlányokat, és hálás vagy az erdőnek, hogy elrejt üldözőid elől. Hirtelen azonban egy nyílvessző tör utat magának a leveleken keresztül, és belefúródik az egyik fatörzsbe, miközben füstös ködöt bocsát ki magából. Kiáltást hallasz. – Megtaláltam Azt, akit kerestek. Arra lőjetek! – Azonnal nyílvesszők tömege áraszt el.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik nyílvessző karon talál. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, mennyi ÉLETERŐ pontot vesztettél.

Ide-oda cikázol a bokrok között, hogy minél nehezebb célpontot nyújts üldözőidnek. Merre menekülsz tovább? Ha felmászol egy fára, lapozz a **358**-ra. Ha az előbukkanó sziklák felé futsz, lapozz az **56**-ra.

178.

A gázló-kövek egyre nagyobbakká válnak a lábad alatt, amint közelebb érsz a Fellegvárhoz. Egy katona szemszögéből végigmérve az épületet úgy találod, hogy az építmény nem különösebben védhető jól: a túl sok ablaka, kevés lőrése, és a közelében található hatalmas tér, ahol könnyűszerrel állíthatók fel katapultok, igen sebezhetővé teszik. Találsz egy lépcsősort is, ami egy nyitott kapu felé vezet. A közelben senkit sem látsz. Ahogy belépsz, azonnal rájössz, hogy egy kolostorban jársz: vallási szimbólumok, harangok és imafülkék tucatjai vesznek körül, de életnek itt sem látod nyomát. Az épület központját

jelentő udvaron egy hatalmas üst áll, amelyből sűrű, fekete füst gomolyog. Tőled balra az udvarról néhány ajtót veszel észre, míg jobbra egy lépcsősor indul felfelé. Úgy döntesz, hogy körülnézel. Ha a balra lévő ajtókon nyitsz be, lapozz a **300**-ra. Ha inkább jobb kéz felé, a lépcsőkön indulsz el, lapozz a **193**-ra.

179.

Berohansz a kapualjba. A kilincs elfordul, és az ajtó könnyen nyílik. Sötét van, és addig-addig botladozol körbe, amíg át nem esel egy nagy dobozon. Ekkor valaki rád szól, hogy maradj csöndben. Mozdulatlanul várasz, míg végül be nem jön egy Törpe. – Minden rendben. Elmentek. – A redőnyöket kinyitják, és meglepetésedre tucatnyi nő és férfi között találod magadat. Egy szuroktól bűzlő férfi megkérdezi, mit akarsz. Őszintén válaszolsz. – Elhagyni a szigetet, és távol kerülni az ostromtól. – Ekkor egy kátrányozott disznófarkakat viselő másik öreg róka botorkál oda. – Ők mind ezt akarják – mutat a többiekre. – 5 Aranyadba fog kerülni. – Ha elfogadod az ajánlatot, lapozz a **45**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz ennyit fizetni, visszautasítod, és elhagyod a termet, lapozz a **108**-ra.

180.

Gyorsan megfordulsz, de érzed, hogy oldaladba egy kardot döfnek. (Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot!) Egy ocsmány kinézető Goblin áll veled szemben, aki egyik kezében három üveget szorongat. Kardod után nyúlsz, de közben a bestia elkiáltja magát, és riasztja társait. – Itt van, akire Jax vadászik. Hé, ti ketten, gyertek ide! – A két Ork megfordul, de az egyik magatehetetlenül összeesik a konyha kőpadlóján. A másik azonban az alkoholtól igen harcos kedvvel veti magát a küzdelembe. Külön-külön kell megküzdened a két teremtménnyel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Goblin	6	6
Ork	7	7

Ha túléled az összecsapást, tudod, hogy még óvatosabbnak kell lenned. Arra gyanakszol, hogy a kolostorban felfedezett pusztítás nyomai összefüggésben vannak küldetéseddel. Lapozz a **193**-ra.

181.

Felülsz a lóra. Megragadod a gyeplőt, lábaidat becsúsztatod a kengyelbe. Miközben a hátas magától elindul abba az irányba, amerről jött, a gyeplő hirtelen a kezeid köré tekeredik, lábaid pedig beszorulnak a kengyelbe. Képtelen vagy arra, hogy mozgasd végtagjaidat, és tehetetlenül ülve nézed végig, ahogy méned fegyveres, fekete köpenyt viselő alakok egy kis csoportja elé visz, akik diadalittasan üvöltenek a levegőbe. Jaxartes Mágus Harcosainak karmai közé kerültél, ahonnan nincs menekvés. Kalandod itt véget ér.

182.

A könnyes arcú kislány megköszöni a segítséget, majd egy, a közelben várakozó szekér vezetőjének adja át a zsákot. Ezután egy tőled balra lévő épülethez rohan, és sietve belép az ajtón. Feltételezed, hogy az épület a falu iskolája lehet. Pár perccel később sikoltozásra leszel figyelmes, majd durva, fenyegető kiáltás üti meg füledet: – Majd én megtanítalak arra, hogy időben itt légy! – Nádpálca ütemes suhogását hallod a levegőben, amit sírásba fulladó sikolyok hangja kísér. Odalépsz az épület ablakához, benézel, és látod, amint a tanító pálcájával a kislányt ütlegeli. Képtelen vagy visszafogni magad, és berontasz az osztályterembe, hogy elmagyarázd a gyermek késésének okát, de a férfi nem figyel rád, majd nádpálcájával neked ront, és a válladra ver vele. Méregbe gurulsz, előrántod kardodat, és egyetlen suhintással kettévágod a pálcát, majd a köpenyénél fogva megragadod, és addig tartod a levegőben, amíg meg nem érti, hogy miért késett a kislány. Végül elfogadja a magyarázatot, és elhagyod az osztálytermet. Ahogy kilépsz az utcára, trombitaszó harsan föl, erre az utcán lévők valamennyien a falu nyugati része felé kezdenek futni. Ha követed őket, lapozz a **158**-ra. Hogyha inkább itt maradnál, hogy meggyőződj róla, hogy a kislány rendben van-e, lapozz a **287**-re.

183.

Elvágod a zsinórt, és elrakod a Kulcsot (írd fel a *Kalandlapodra*), amikor észreveszed, hogy helyén egy másik kulcs jelenik meg varázslatos módon. Úgy döntesz, hogy elhagyod a barlangot. Melyik kijáratot választod?

Az elsőt?	Lapozz a **201**-re.
A másodikat?	Lapozz a **107**-re.
A harmadikat?	Lapozz a **342**-re.

184.

Amikor az Orkok felismerik szándékodat, hogy harcba akarsz velük szállni, megtorpannak. Egyikük a szájába helyez valamit, majd egy magas hangon szóló füttyszót hallasz. Lovad erre vadul felágaskodik, és ledob a hátáról. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, nem esik bajod. Ha nincs szerencséd, a ló egyik patája eltalálja a fejedet, és vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot.

Az Orkok felröhögnek, majd magukhoz veszik a lovat, és ellovagolnak. Miután felállsz, és leporolod magad, felmászol egy magas sziklára, és végignézel a füstölgő csatatéren. Lapozz a **243**-ra.

185.

Elérsz a tisztáshoz, ami egy hegyes nádszálakkal benőtt lapályban folytatódik. Semmi különöset nem találsz itt, leszámítva a körülötted idegesítően rajzó mocsári legyeket, amelyek közül több is megcsíp (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **356**-ra.

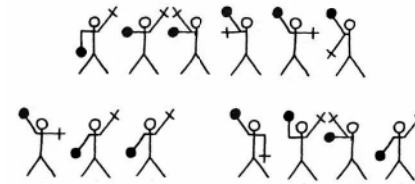
186.

Várakozóan tekint rád, miközben úgy tűnik, tudja a kérdésére a választ. Körbenézel a barlangban, hogy rögtönözz valami feleletet, és a sötét mélyére mutatsz. Egyik kezébe egy lángoló fatörzset kap föl, a másikkal pedig téged ragad meg, és elindul az üreg koromsötét, hátsó részébe, ami csontvázakkal van teleszórva. – Igen! Itt van Djakk! – üvölti, miközben egy emelvényen ücsörgő csontvázra mutat. Röhögésben tör ki, úgy tűnik, elégedett a saját tréfájával. A földre hajít, és egy óriási halom aranyra érkezel. – Kapj magadhoz egy kis Aranyat, aztán menekülj! – üvölt rád. Belemarkolsz a kincsekbe. Dobj négy kockával, hogy megtudd, mennyi Aranytallért sikerült szerezned, majd

jegyezd fel őket *Kalandlapodra*! Rájössz, hogy valami rituálába kezdett bele. Ha egyenesen a barlang sötét végébe menekülsz, lapozz a **31**-re. Ha inkább a kijárat felé kezdesz rohanni, lapozz a **272**-re.

187.

Egy üres barlangban vagy, amelynek falain egy krétarajzot látsz.



A barlangból három kijáraton át távozhatsz. Melyiket választod?

Az elsőt?	Lapozz a **245**-re.
A másodikat?	Lapozz a **135**-re.
A harmadikat?	Lapozz a **233**-ra.

188.

A kis csónakot nehéz irányítani az erős hullámtörésben, de nem adod fel (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Végül a sziget északnyugati oldalán, egy kietlen parton biztonságosan eléred a szárazföldet. Elhagyod a homokos öblöt, és egy kecskecsapáson indulsz felfelé egy magaslatra, ahonnan egy kicsi, füstös kikötő látványa tárul eléd. Innen egy utat követve a település hátsó sikátoraiba jutsz le. A lejtős, macskaköves átjárók lefelé, a rakpart irányába vezetnek. Hirtelen sikoltozást hallasz, és néhány ember rohan el melletted, majd a kapualjakba vetik magukat. Valaki elkiáltja magát: – Futás! Ostragoth toborzói! – Mit teszel?

Ha beszaladsz egy ajtón, ami tőled balra nyílik, lapozz a **179**-re. Ha egy tőled jobb kézre lévőn nyitsz be, lapozz a **10**-re. Amennyiben inkább futásnak eredsz abba az irányba, amerről jöttél, lapozz a **236**-ra.

189.

Tudod, hogy meg kell próbálnod elrejtőzni a tömegben, ezért egyenesen az előtted pihenő csapat felé indulsz. Ekkor azonban hirtelen egy őrmesteri rangot viselő Goblin megragadja a válladat.

– Mit képzelsz, hová mész, te szarházi? – Válaszul a mezőn elnyúló katonákra mutatsz, de a Goblin ismét elbődül. – Azok ott ELIT katonák, míg TE csak egy kis ÚJONC, SÖPREDÉK senkiházi vagy. Gyere velem, a TE helyed a SZABADCSAPATOKNÁL van. Indíts! – Lapozz a **101**-re.

190.

Képtelen vagy elvágni a láncot, és a harci szekér már karnyújtásnyira van tőled. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a kocsi kerekei összezúzzák a láncot, de az egyik ló patája fejbe talál, és elájulsz – lapozz a **303**-ra. Ha nincs szerencséd, elborzadva nézed végig, ahogy a szekér egyenesen neked hajt. A sofőr arra sem veszi a fáradságot, hogy lassítson. Kalandod itt véget ér.

191.

Az Ötödik szintre lépsz be, és egy sziklába vájt, tekervényes folyosón találod magad. A falak között hirtelen egy dörgő hang visszhangzik föl: – Megtaláltad az Igaz Út Elemeit. Folytasd utadat! – A folyosót hirtelen vörös fény tölti meg, amitől erősnek és magabiztosnak érzed magad. Állítsd vissza ÜGYESSÉG vagy SZERENCSE pontjaid számát a *Kezdeti* értékére! Lapozz a **231**-re.

192.

Miközben keresztülmászol rajtuk, csodálattal szemléled a csapdákat, tudván, hogy csupán néhány hét alatt építették őket. Egy omláshoz érkezve feltekintesz, és halvány fényt látsz. Lapozz a **118**-ra.

193.

Elindulsz fölfelé, és közben észreveszed, hogy a Karkötő felizzik csuklódon. (*Kalandlapodon* jelezd, hogy Ostragoth seregei a Citadella újabb falát foglalták el!) A legváltozatosabb méretű kockák vesznek körül, némelyik a haranghoz hasonlóan a mennyezetre van felfüggesztve, és a könnyű szélben finoman csilingelnek. A lépcsők egy hosszú erkélyre vezetnek, ahonnan rengeteg ajtó nyílik. Az udvar közepén felállított üstből gomolygó sűrű fekete füst égett pergamenlapokat kerget a levegőben. Az erkély melyik oldalán sétálsz végig először? Ha a bal oldalin, lapozz a **319**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **87**-re.

194.

Eléred a hegy lábát, és elkezdesz felfelé mászni. Igen hosszú és fáradságos út vezet a csúcs felé, amely során több szurdokba is le kell ereszkedned, majd onnan ismét felfelé mászni. (Ha nem rendelkezel az Elf-szárnyakkal, vonj le magadtól 4 ÉLETERŐ pontot.) Végül eléred a különös módon teljesen lapos hegytetőt. A csupasz fennsíkon három hasadékot pillantasz meg, melyek egymástól pontosan 100 lépés távolságra helyezkednek el egy szabályos háromszög csúcsaiban. Ha leugrasz ezek egyikébe, lapozz a **339**-re. Ha inkább a hegy másik oldalán vezető ösvényen haladsz tovább, lapozz a **99**-re.

195.

Addig folytatod a mászást, amíg el nem éred a sziklák tetejét. Néhány mészkő szirtet látsz magad előtt, amelyek már túl meredekek ahhoz, hogy feljuthass rajtuk. Hirtelen azonban valami felszökken a szirtfokról, és lecsap rád. A napfényben vaskarmok csillannak meg fenyegetően, mire előrántod a kardodat, de ekkor a repülő valamiben egy Elfre ismersz. A lény, amint meglátja a kardod, irányt változtat. Lábaihoz és karjaihoz erősített szárnyszerű szerkezetével képes repülni, mely végtagjai között kifeszülve fantasztikus légi gyorsaságot kölcsönöz neki. Felé csapsz a kardoddal, de elhibázod, miközben újabb teremtmények tűnnek fel a szirt teteje körül. Futásnak eredsz.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, egy árnyékos, szűk völgybe ugrasz bele, amely eltakar légi támadóid szeme elől – lapozz a **212**-re. Ha nincs szerencséd, egy nehéz tárggyal fejbe vágnak, és elveszted az eszméleted (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot) – lapozz a **244**-re.

196.

Belépők után kezdesz kutatni a meredek sziklafalon. Dobj egy kockával hatszor, és jegyezd fel a kapott értékeket a *Kalandlapodon*! Ezek a véletlenszerűen elhelyezkedő kapaszkodók. Most ismét dobj egy kockával hatszor! Ez a leereszkedésed útvonala. A két sorozat egymással megegyező számai jelentik azokat a helyeket, amikor sikerül megfelelő támaszt találnod. Amelyek nem ilyenek, több időt és energiát jelentenek, mert neked kell kardoddal faragnod egyet a sziklafalból. Minden egyes ilyen kapaszkodó után csökkentsd 1-gyel ÉLETERŐ pontjaid számát. Végül leérkezel. Lapozz a **219**-re.

197.

Néhány száz lépés után egy homokban heverő csontváz keresztezi utadat. Nem tűnik réginek, és még mindig láthatók rajta vérnyomok. Továbbmész, és amikor elérsz egy másik csupasz csontvázat, még nyugtalanabb leszel. Kihúzott karddal indulsz tovább. Ezúttal egy félig a homokba temetett, öreg tengeri ládára bukkansz. Egy kis résen keresztül látod, hogy tele van Ékkővel. Ha kinyitod, hogy egy maroknyit kiszedj belőle, lapozz a **397**-re. Ha úgy hagyod, ahogy van, lapozz a **97**-re.

198.

Kihúzod a dugót az üvegből, és sistergő hang kíséretében émelyítő szag csapja meg orrodat, mely a palackból árad. Belekukkantasz, majd azonnal el is ejted. Megfordulsz, és egy egzotikus köntösbe öltözött, ezüst karpereceket viselő, termetes embert pillantasz meg, aki mélyet szippant a levegőből. – Ahhh, végre szabadon! Köszönöm neked, kedves kalandor! Időtlen idők óta nem szívhattam friss levegőt! – Zsebéből egy Csillagkristályt húz elő, és átnyújtja neked (jelöld új szerzeményedet *Kalandlapod* Ékkövek mezőjében). A Dzsinn ezután elindul, de néhány lépés után igen mogorva arckifejezéssel megfordul, felkap egy kis fadarabot, amit egy sziklához vág. A szikla felrobban, mialatt a lény magát tüzelve feléd kiált. – Ölni, ölni, ölni! – Ha elmenekülsz, lapozz a **30**-ra. Ha inkább megküzdesz hálátlan támadóddal, lapozz a **329**-re.

199.

Elkezdesz ásni. Jóllehet elsőre könnyűnek tűnik, hamarosan belátod, hogy minél többet ásol a fal mellett, annál több homok omlik be fentről. (Vesztesz 2

ÉLETERŐ pontot!) Végül óriási erőfeszítéssel ellököd az utolsó adag homokot is, és elvakít a napfény. Kiszabadítottad magad a homokveremből. Közel a tengerhez, egy homokdűnénél találod magad, a Citadellától keletre. Veled szemben a Cápa-öbölben Ostragoth hadihajói horgonyoznak. Hirtelen egy goromba hang kiált rád. – Te szemét, gyere ide! – Megfordulsz, és egy őrmesteri uniformisban lévő embert, valamint egy csapat katonát látsz, amint egy homokban elakadt ostromgépnek feszülnek neki. Ha odasietsz segíteni, lapozz a **70**-re. Ha inkább a másik irányba rohansz, és elrejtőzöl a homokdűnék között, lapozz a **278**-ra.

200.

Már épp kezdenéd azt hinni, hogy a sekély folyóméder nem vezet sehová, amikor észreveszed, hogy a fák alacsonyabbá és ritkábbakká válnak körülötted, néhol már a napfény is áthatol lombjukon. Egy gyors vizű folyó hangját is meghallod, ami az általad követett kiszáradt mellékfolyó medrébe ömlik. Megállsz, és körülnézel. A víz fölött egy robusztus fahíd ível át, túlpartján pedig alig kivehetően egy tábortűz fényeit fedezed föl, ami körül három alak nagyon kellemes illatú sültet készít. Ha átkelsz a hídon, lapozz a **309**-re. Ha inkább elővigyázatosságból távol tartod magad tőle, és gyalog gázolsz át a folyón, lapozz a **8**-ra.

201.

Átsétálsz egy következő barlangba, ahol ismét kőtömböket látsz szerteszét, melyeken egy-egy gomba rajzát pillantod meg. A tömbök hátlapjaira az 50-es számot vésték.

Mindegyik tömb 10 Zamarrai Súlyt nyom, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlyt nem lépheted át!) A barlangból négy kijárat vezet tovább. Melyiken lépsz be?

Az elsőn?	Lapozz a **241**-re.
A másodikon?	Lapozz a **162**-re.
A harmadikon?	Lapozz a **342**-re.
A negyediken?	Lapozz a **366**-ra.

202.

Az ajtó könnyedén kinyílik, és a könyvtárban találod magad. A terem tele van egymásra halmozott öreg, félig nyitott könyvekkel. Átfutod a papírokat, és egy halom pergamenre lelsz, melyek a Zamarrai Lovagok személyleírásait tartalmazzák. Mindegyikhez tartozik egy sebtében megírt jellemzés „S." aláírással. Azonnal rájössz, hogy az áruló szolgáltatta ki ezeket. Ekkor a halomban a saját arcképeddel szembesülsz, alatta a felirattal: „Fáklyavivő." Hirtelen vonyítást hallasz,

és távozni akarsz, amikor feldöntesz valamit, ami a Kémkiadások számvetésének főkönyve lehet. Ha még időt szakítasz arra, hogy átfusd, lapozz a **254**-re. Ha inkább visszarohansz a lépcsőkön, lapozz a **351**-re.

203.

Elhagyjátok a sátrat, és követed a harcos nőt, aki gyorsan, lopakodva halad fedezékről fedezékre, majd kisvártatva egy árokba ugrik bele. Igyekszel a nyomában maradni, amint keresztülvezet egy javítóműhelyen. Elhaladtok néhány láncra vert Elf mellett, végül a nő egy facsoportnál megáll, és lepihentek (nyersz 6 ÉLETERŐ pontot). A harcos némán ül veled szemben. Megkérdezed, hogy ki ő, és miért sietett a segítségedre, de válasz helyett csak rajzol valamit a homokba. Ekkor váratlanul zajt hallasz az aljnövényzet felől. Ha közelebbről is megvizsgálnád rajzokat, lapozz a **161**-re. Ha nem tartasz erre igényt, lapozz a **277**-re.

204.

A lovasok, abban a biztos tudatban, hogy nem téged keresnek, továbbindulnak. Dugólábra nézel, majd eszedbe jut az 500 Aranytallér. – Nekem nincs ennyi pénzem – mondod neki. – Tudom, hogy nincs, de azt is tudom, hogy honnan tudsz szerezni. A Sárkányok Földjén! A Sárkányemberek szeretik felhalmozni az ékszereket, az Ékköveket, és más hasonló kincseket. Kövesd ezt az ösvényt a Barlangok felé, és térj vissza ide annyi Ékkővel, amit legalább 500 Arany értékben be tudsz váltani ott – Dugóláb egy kereskedő üzletére mutat. – Itt foglak várni. – Felszedelődzködsz, és elindulsz a bolt felé, hogy megtudakold az egyes Ékkövek piaci értékét. Lapozz a **399**-re.

205.

Az Orkok nyugat felé vezetnek. Egyikük egy kicsi, nyitott ládikát tart a kezeiben, amiből egy Ékkövet vesz ki, és átadja társának. Azt feltételezed, hogy a teremtmények az öregember drágaköveit osztják szét. – Egy neked, egy nekem. – Ezután egy másodikat is átnyújt társának. – Kettő neked, kettő nekem – és eltesz magának kettőt. A második Ork nem jön rá az átverésre, de kezd gyanakodni. – Ezzel lesz neked három – húz elő egy újabb drágakövet az agyafúrtabbik Ork, és aztán hármat tesz el magának – és három nekem. A másik végül megállítja. – Álljunk meg egy pillanatra! – üvölti. Megállnak vitatkozni. Ott állsz egy kis tavacska mellett, és visszaemlékszel az öreg utolsó szavaira. Ha beleugrasz a tóba, lapozz a **293**-ra. Ha inkább megpróbálod összeugrasztani az Orkokat, lapozz a **224**-re.

206.

Amikor minden elcsendesedik körülötted, leszállsz a lóról, és leveted magadról a nehéz páncélt, amibe alaposan bele is izzadtál. Ahogy azonban a súlyos páncélruha fémes csattanással darabjaira hullik a földön, lovad megbokrosodik, és eltöri a faágat, amihez kikötötted, majd elvágtat. A páncél belsejében megpillantasz egy bőrbugyellárist, amiben 5 Aranytallér lapul. (Jegyezd fel őket *Kalandlapodon*!) Megpihensz, és körülnézel (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot), de közben észreveszed, hogy a Karkötő felizzik csuklódon. (Jelezd *Kalandlapodon*, hogy a Citadella újabb falát foglalták el az ostromlók!) Miután kifújtad magad, sürgető küldetésedre gondolva felpattansz, és folytatod utadat. Két ösvényt fedezel fel: az egyik egy kis folyó felé, a másik pedig egy szélesebb szekérúthoz vezet. Ha a folyó felé indulsz el, lapozz a **20**-ra. Amennyiben inkább a szekérút felé veszed az irányt, lapozz a **365**-re.

207.

Végiggyalogolsz a szirtek mentén, mígnem a fő táborban találod magad. Erősen elcsodálkozol, hogy milyen nehéz elhagyni az ostromlók vonalait. Lejjebb sátorok sorait figyeled meg, amelyek előtt a parancsnokok díszvértjeit látod szépen sorakozni. Az ösvény lefelé visz. Ha tétovázás nélkül elindulsz, lapozz a **338**-ra. Ha inkább itt maradsz, hogy előbb jobban körbenézz, lapozz a **175**-re.

208.

Beszállsz a csillogó színű csónakba, és a Törpék – akik szemlátomást rendkívül örülnek annak, hogy végre van egy ügyfelük – elkezdik húzni az evezőt. A ladik elég öreg, és ereszt, ezért egyikük időrőlidőre egy zöld kupával kimeri belőle a vizet. Örülsz, hogy a csónakban kissé kifújhatod magad, majd megkérdezed őket, tudnak-e valami veszélyről északon. Skiff csak annyit tud mondani, hogy egy csapat Ork, Goblin meg katona zsákmány után portyázik azon a környéken, de semmi egyebet. Hirtelen Sprig felkiált: – Óriás! – Azzal mindketten eltűnnek a csónak oldallécei fölött. Megfordulsz, és egy gigantikus kalapácsot pillantasz meg, ami összetöri a csónakot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, megsebesülsz a rád zúduló szilánkok miatt – dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐDBŐL!

Elsüllyedsz a hajóval együtt, de egy hatalmas kéz utánad nyúl a vízbe, és kihúz belőle. Ha előrántod a kardod, hogy megszúrd vele az Óriást, lapozz a **388**-ra. Ha inkább nyugton maradsz, és nem viaskodsz, lapozz az **50**-re.

209.

Kinyújtod a kezed, és belemarkolsz Fekete Kockák halmába. Dobj két kockával, hogy megállapítsd, hogy hányat sikerül megragadnod. Ami nem marad a kezedben, eltűnik. Lapozz a **9**-re.

210.

Ahogy belépsz a visszataszítóan bütykös, megvetemedett fák közé, megborzongsz a balsejtelmedtől. Befelé haladva egyre inkább az az érzésed, mintha valaki figyelne, és titkos mozgolódást észlelsz a szemed

sarkából. Ekkor beléd csap a furcsa felismerés, hogy sem madarak hangját, sem bármi másfajta zajt nem hallasz. Az ösvény, amit eddig követtél, hirtelen furcsa módon előtted is és a hátad mögött is megszűnik a növényzet kusza hálójában. Minden kezd árnyékba borulni, és úgy tűnik, hogy a fák a szemed láttára növekednek. Úgy határozol, hogy kimenekülsz innen, de amikor kardoddal az ágakra csapsz, azokban semmi kárt sem okozol. Van Varázspálcád? Ha igen, lapozz a **48**-ra. Máskülönben lapozz a **295**-re.

211.

Óvatosan leakasztod a kulcsot a kampóról. Hirtelen azonban egy hatalmas lángcsóva borít be. Ha nincs nálad legalább 1 Fekete Kocka, súlyosan megégsz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot). Amennyiben rendelkezel legalább 1 Fekete Kockával, sértetlen maradsz. (Húzz le 1 Fekete Kockát a *Kalandlapodról*!) A kulcsot a zárba illeszted, és kinyitod súlyos ajtót, átlépsz rajta, majd ismét bezárod magad mögött. Lapozz a **259**-re.

212.

A mélybe leérve semmi érdekeset nem látsz. Hirtelen azonban megpillantod a füst forrását, és két nagyon fiatal Sárkányember játékos rikoltozása üti meg a füledet, akik miközben kergetőznek egymással, szárnyaikkal csapkodnak, és tüzet fújnak egymásra. A közelben látható törött tojáshéjakból arra következtetsz, hogy nemrégiben kelhettek ki. Amint észrevesznek, odafutnak hozzád, és a lábaid körül kezdenek kergetőzni. Azonnal beléd nyilall a felismerés: ahol fiatal lények vannak, ott felnőttnek is lennie kell a közelben.

Bizonyítékul óriási szárnyak verdesésére leszel figyelmes, ezért gyorsan megpróbálsz fedezék mögé menekülni. Ha egy közeli barlangba rohansz be, lapozz a **115**-re. Ha inkább kint maradsz, és egy szikla mögé bújsz, lapozz a **29**-re.

213.

Az öregember nem tágít mellőled, a sarki asztaltársaság egyik tagja azonban feltápászkodik és félrelöki, majd hozzád lép, hogy hosszan végigmérjen, ezután pedig egy pergament kezd tanulmányozni. Ekkor döbbensz rá, hogy a férfi és két másik társa Fejvadászok – zsoldosok, akik a körözött bűnözők fejére kitűzött vérdíjakból élnek. A melletted álló fickó kardot ránt, odakiált a társainak, és hárman támadnak neked. Külön-külön kell megküzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Fejvadász	6	6
Második Fejvadász	5	8
Harmadik Fejvadász	6	7

Ha te nyerted az összecsapást, azonnal elhagyod a falut. Lapozz a **398**-ra.

214.

Bedörömbölsz az ajtón. Egy kis ablakocskán át látod, amint egy álmos Törpe jön elő, és az erősen elreteszelt ajtó mögül elkiáltja magát: – Zárva vagyunk! Tűnés innen! – Közlöd vele, hogy csak arra szeretnéd kérni, hogy segítsen neked megtalálni az északi irányt. A lény ekkor hosszan rád mered, majd széles vigyor terül el arcán. Az ajtó kinyílik, és rövid kardjával a kezében a Törpe kilép a fogadóból. Óvatosan körbenéz,

majd megfordul, és a fogadó falára szögelt pergament kezdi tanulmányozni, amin arcképed rajza díszeleg. – És miért akarnál arra menni? – kérdezi. Nem felelsz semmit, de a fickó mosolyogva az épületbe hív. – Gyere be, barát vagyok! Wazarri követői megjövendölték jöveteledet. Nincs vesztegetni való idődd! Ostragoth és Jaxartes várnak rád. Erőik megszállták az északi vidéket, lezártak minden csomópontot, és kijárási tilalmat rendeltek el. A környéket Mágus Harcosok pásztázzák, és bárki, aki kimerészkedik, arra azonnal lecsapnak és megölik. Kövesd ezt az ösvényt és tarts a magas hegyek felé. Mászd meg azt a hegyet, amelynek tetején egy fennsíkot látsz, ahol három hasadékot fogsz találni. Ezeken keresztül juthatsz le a Homrath barlangokba, az Igaz Úton az Őrjöngő Agyarakhoz. – Ujjaival egy kockát formáz, majd meghajol előtted: – Most azonban gyorsan el kell indulnod. Sok szerencsét! – Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz az **58**-ra.

215.

A Goblin beledöfi kardját a Törpe nyakába, szemlátomást örömöt lelve a gyilkolásban. Aztán rád néz, és egy másik ötlete támad. – Gyere ide, te szemét! Hagytad ezt a Törpét elszökni, tehát te is meghalsz. Ez a törvény ebben a seregben! – Füttyent egyet, erre egy másik Goblin is megjelenik. Nincs más lehetőséged, mint kardot rántani, és elsőnek támadni. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	5	5

Ha túléled a harcot, észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Lapozz a **283**-ra.

216.

Az ösvény egyre sűrűbb bokrok mellett halad el, tüskéik több helyen is mélyen megsebeznek (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül az ösvény kétfelé ágazik. Balra egy kisebb tisztást látsz, ahol egy halom csontot veszel észre szétszórva a földön. Ha arrafelé mész tovább, lapozz a **307**-re. Ha inkább a neked jobb kézre eső ösvényen folytatod utadat, lapozz a **74**-re.

217.

Órákon át gyalogolsz előre az ösvényen, ami úgy tűnik, egyhamar nem vezet ki az erdőből, ezért megállsz egy kicsit erőt gyűjteni. (Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.) Pihenésedből Karkötőd izzása zökkent ki (jelöld az elesett Citadella-falat *Kalandlapodon*), ami arra kényszerít, hogy szedelődzködj, és folytasd küldetésedet. Már éppen indulnál, amikor egy fa gyökerei között egy öreg, fekete üvegpalackot veszel észre. Felemeled, de nem látod, hogy mi van benne. Ha kihúzod a dugót, és kinyitod a palackot, lapozz a **198**-ra. Ha nem foglalkozol az üveggel, és továbbállsz, lapozz a **341**-re.

218.

Miután jó néhány órán keresztül várakozol, és figyeled, amint a jól felszerelt ezredek katonás rendben masíroznak fel-alá, megérted, hogy a Goblinok miért hívták Knucler egységét szabadcsapatnak: a szedettvedett alakokból álló tömegben fegyelemnek nyoma sincs, a hangosan rikácsoló, undorító alakok egymással is összetűzésbe kerülnek, amiből gyakorta késhegyig menő verekedések pattannak ki. Aztán egyszer csak – anélkül, hogy egyetlen parancsszó is elhangzott volna – mindenki fölszedelődzködik, és magához veszi ilyen-olyan fegyverét, majd tömegbe verődve elindulnak a frontvonal felé. A söpredékkel tartasz, és látod, amint egy csapat Ork lovas arra vár, hogy rajtaüssön a Zamarrai Lovagokon, akik ebben a pillanatban indítottak ellentámadást. A taktika egyszerű: a kezdetlegesen felszerelt szabadcsapatokkal megrohamozzák a zamarrai erőket, és aki a lovagok közül túljut a csőcseléken, azokkal az Ork lovasság számol le.

A Zamarrai Lovagok egyik szakasza egyenesen feléd iramodik meg. Az egyik lovagra ráismersz: Innaci Peric a közeledben esik le lovának nyergéből, de páncéljának súlya miatt képtelen talpra állni. Egy Goblin ugrik fölé, és baltáját magasba lendíti, hogy lefejezze a földön fekvő lovagot. Ha odasietsz, és segítesz Pericnek, lapozz a **153**-ra. Ha sorsára hagyod, és felpattansz a lovára, hogy eltűnj a csatatérről, lapozz a **72**-re.

219.

Elsétálsz a mély medence mellett, és egy kis ösvényt kezdesz követni, ami mentén több helyütt kihunyt tábortüzek maradványaira leszel figyelmes. Az egyik mellett véletlenül belerúgsz valami kerek, fehér dologba: egy koponya az. A másik oldaladon 2 Fekete Kockára lelsz, melyeket gyorsan elraksz. Jelöld őket *Kalandlapodon*, majd lapozz a **74**-re.

220.

Az átható füstöt árasztó vulkánt megcélozva keresztülverekszed magad a völgyön. Épp egy kisebb magaslatnak vágnál neki, amikor váratlanul Elidor király kancellárjába, az igen díszesen beöltözött Snuffserkbe botlasz bele. Arcán komoly aggodalmak tükröződnek, és így szól: – Hála az égnek, hogy ideértél. Astragalt velem együtt elfogták. Engem küldtek, hogy megszerezzem tőled a Fáklyát. Ha nem adod ide, végeznek vele – ezzel egy kisebb barlang felé vezet, ahol megpillantod a láncra vert varázslót, akibe egy fekete köpenyes Mágus Harcos épp a Halálvarázslat Tőrét készül belemélyíteni. Ekkor Astragal elkiáltja magát: – Nehogy odaadd neki a Fáklyát! Ne törődj velünk, menekülj!

Snuffserk várakozóan áll melletted, hogy átnyújtsd neki végre a Fáklyát. Megérinted a vállát, hogy megbizonyosodj róla, nem illúzió-e, de tapintásra a valódi Snuffserkkel van dolgod. Ha átadod neki a Fáklyát, lapozz a **21**-re. Ha inkább elfutsz innen, amilyen gyorsan csak tudsz, lapozz a **129**-re.

221.

Tisztában vagy vele, hogy jó futó vagy, és a meglepetés ereje is a segítségedre lehet. Miközben elcsomagolod felszereléseidet, hogy minél kevésbé akadályozzanak a futásban, észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld *Kalandlapodon* az elfoglalt Citadella-falat!) Mély levegőt veszel, és minden erődet beleadva felfutsz a híd-ra. Hat Ork vesz észre, akik rögtön üldözni kezdenek. Az őrség néhány tagja gyorsabban fut, mint a többi. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hogy hányuk tartja veled a lépést. Ők nem adják fel, és hosszas rohanást követően végül kénytelen vagy szembeszállni velük. Egyszerre küzdj meg ellenfeleiddel!

Ork Hídőr(ök)	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha te győztél, sietve továbbállsz. Lapozz a **172**-re.

222.

Lassan araszolsz előre, amikor hirtelen egy tűzgolyót pillantasz meg, amint sisteregve közelít feléd. Gyorsan a földre hasalsz, és négykézlábra ereszkedve várod, hogy elhaladjon fölötted. Ha rendelkezel legalább 1 Fekete Kockával, sértetlen maradsz. (Húzz le 1 Fekete Kockát *Kalandlapodról*!) Amennyiben nincs a birtokodban egyetlen Fekete Kocka sem, vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **274**-re.

223.

Belépsz a sátorba, és egy köpenyes alakot veszel észre a sötétben, aki megszólít: – Már vártam rád. Gyere, vedd fel ezt a páncélt. – Döbbent és bizalmatlan arckifejezésed feltűnik az alaknak. – Ne félj – suttogja. – Az Ige meg lett írva, és kézről kézre járt Wazarri harcosai között. Ők és szövetségeseik segíteni fognak neked, ahogy csak tudnak. Te vagy az Új kor eljövetelének hírnöke. A Tél véget ér, és te fogod meggyújtani a Tavaszt. Engem nevezhetsz kémnek. Információkat gyűjtők a Néma Lovagoknak. Most gyorsan vedd föl ezt a páncélt, a sisakot és a sisakrostélyt. Északra kell lovagolnod egy őrjáratra. A többi rajtad múlik. Sok szerencsét! – Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **154**-re.

224.

Felfeded a csalást a pórul járt Ork előtt, aki bosszúra éhesen előrántja kardját, és társának esik. Ezután hihetetlen dolog történik: megszúrják, és halálosan megsebesítik egymást. Ekkor egy hatalmas harci szekér tör keresztül a bokrokon, ami elől épphogy csak el tudsz sántikálni a közeli bokorba. A szekéren egy fekete köpenyes alak ül, és szemlátomást teutánad szimatol. A fickó meglátja a halott Orkokat, és átkozódva leköpi őket.

Ekkor egy dallamos, fülbemászó hangot hallasz, aminek varázslatos csábítása van, és nagyon nehezen tudsz ellenállni neki: – Gyere ide. Vissza kell jönnöd!

Dobj két kockával, ami a hang csáberejét fogja jelenteni. Ha az eredmény nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, nem tudod megállni, hogy odasántikálj az alakhoz, aki bedob a szekérbe, és óriási sebességgel eliramodik. Lapozz a **156**-ra.

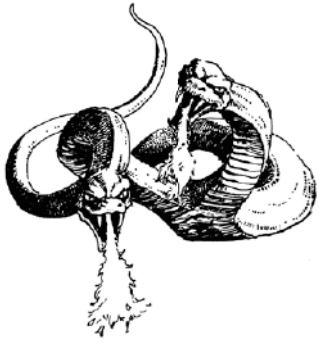
Ha ÉLETERŐD nagyobb vagy ugyanannyi, mint a csáberő, Astragal, a Varázsló képére koncentrálva ellen tudsz állni a hangnak. Ekkor a köpenyes alak kimerülten leül, és a varázslatos hívás elhal. A szekér végül elindul, és végre mágikus béklyóid is elengednek. Találsz egy utat, amin óvatosan elindulsz. Lapozz a **267**-re.

225.

A kocsma közönsége nem mozdul rejtekhelyéről, mintha csak valamiféle eseményre várnának. A Tűzdémon hirtelen eltűnik, és a halk morajlás felerősödik, egészen addig, amíg nehéz léptek zaja nem tölti meg a fogadót. Ekkor egy alaposan megkurtított varázsruhát, és egy fejméretéhez képest túlságosan nagy kalapot viselő kisfiú jelenik meg. Körbenéz a kocsmában, majd éles hangon megszólal. – Valakivel játszani akarok! – A vendégek továbbra is fedezékeik mögött lapítanak, és igyekeznek kerülni a gyermek tekintetét, aki ismét elkiáltja magát. – Na, ki lesz az? – Ha jelentkezel, hogy játszanál vele, lapozz a **301**-re. Ha inkább meghúzod magad, lapozz a **23**-ra.

226.

Miközben meggyújtasz egy újabb fáklyát, az alagút plafonjánál egy sereg denevér kezd repkedni. Fölfelé tekintve észreveszed, hogy a barlang plafonjába Kék Ékkövek vannak beágyazva. Lábujjhegyre állsz, és kardoddal megpróbálsz közülük néhányat leverni. Dobj egy kockával! Annyi Ékkövet sikerül szerezned, amennyi a kapott érték, azonban Ékkövenként csökkentened kell 1-gyel ÉLETERŐ pontjaid számát is! Továbbhaladsz az alagúton, ami egy széles barlangüreghez vezet, ahol megdöbbentő látvány fogad: a terem közepén lobogó hatalmas tűz fényében két tucat Sárkányember egy asztalt ül körül, és véres tetemekből lakmároznak. Sietve eloltod fáklyád fényét. Nemsokára arra leszel figyelmes, hogy az egyik Sárkányember kitárja egy hatalmas, Ékkövekkel teli láda fedelét. Egy drágakövet húz elő belőle, amit két pikkelye közé helyez, majd becsukja a ládát, és egy balra eső, kisebb terembe viszi. Bezárja a helyiség fém ajtaját, majd a kulcsot egy falba vert kampóra akasztja. Ha megpróbálod megszerezni a kulcsot, lapozz a **390**-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább továbbmész azon az alagúton, amelyiken idáig jöttél, lapozz a **157**-re.



227.

Egy magas fakerítéssel körbevett mezőre meneteltek be. A benneteket irányító Goblin üvöltözve rohangál föl-alá előttetek: – Puhányok vagytok! Egy kis bekeményítésre van szükségetek! Láttam, hogy becsináltatok az utóbbi támadások alkalmával. Ezzel a csapattal példát statuálunk. Sorakozó! – Felsorakoztok. Dobj egy vagy két kockával (te válassz), hogy meghatározd a helyedet a sorban. A Goblin rámutat egy íjászra a terület másik végén, és egy lövészárokra félúton. – Sétáljatok az árokhoz, és biztonságban lesztek. Bárki, aki rohan, vagy megpróbál másfelé menni, az más módon lel majd biztos halált! – A Goblin ezalatt egy Varázspálcával játszik a kezei között. Csoportod elkezd gyalogolni az árok felé, miközben az íjász tüzet nyit rátok. Dobj egy kockával kétszer, majd kettővel kétszer, ide csapódnak a nyílvesszők. Ha a négy szám bármelyike megegyezik a te sorban elfoglalt pozícióddal, az egyik nyílvessző átüti a mellkasodat. Ez esetben azonnal meghalsz, és kalandod itt véget ér. Hogyha épségben eléred az árkot, a csapatot összeterelik. Lapozz a **394**-re.

228.

Az utolsó kőtömböt is a helyére illeszted, és az ajtó kinyílik, hogy életedben először megpillantsd az Őrjöngő Agyarakat. A vulkán sokkal hatalmasabb, mint azt képzelted. Közepéről füst száll föl, és körülötte öt

hegy, mint megannyi sárkányagyar emelkedik a magasba – a fejedben valahogyan egészen másként élt a vulkán látványa. A fémajtó nagy robajjal bevágódik mögötted, majd eltűnik a sziklafalban. Miközben észreveszed, hogy a vulkánt egy meredeken lejtő ösvényen közelítheted meg, egy fekete árnyék suhan el előtted. Fölfelé tekintesz, és egy Karomkeselyűt veszel észre, amint magasan a fejed fölött köröz. Pontosan tudod, hogy Jaxartes számított rá, hogy idejössz, ezért nincs vesztegetnivaló időd. Három ösvényen hatolhatsz be a vulkán belsejébe. Ha a bal oldalit választod, lapozz a **383**-ra. Amennyiben a jobb oldalin indulnál el, lapozz a **92**-re. Ha inkább a középsővel próbálkozol, lapozz a **285**-re.

229.

Egy szobába lépsz be, mely sírokba rendezett holttestekkel van tele. Úgy tűnik, a tetemek idősebb szerzetesekéi. A földön néhány Mágus Harcos csontváza hever szerteszét. Elszenesedett csontjaikról minden hús lefoszlott, de ruháik furcsa módon érintetlenek maradtak. Hirtelen egy hosszú csövet tartó, majomszerű teremtmény lép elő egy mélyedésből, és röfögő

torokhangon beszélni kezd. – Grokkar vagyok, a Holtak Sírjának védelmezője! Engedély nélkül léptél a legszentebb helyre! Készülj a halálra! – A cső végéből, egyenesen feléd irányulva tűzgolyók lövellnek ki. *Tedd próbára* SZERENCSÉD három alkalommal! Valahányszor nincs szerencséd, vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL, ha két alkalommal is peches vagy, további 2 ÜGYESSÉG pontot is veszítesz. Ha egyik alkalommal sincs szerencséd, meghalsz, és küldetésed itt véget ért.

Ha túléled a tűzgolyók támadását, két alagutat veszel észre, melyeken keresztül elmenekülhetsz. Melyiket választod? Ha a bal oldalit, lapozz a **375**-re. Ha a jobb oldalit, lapozz a **34**-re.

230.

Arra eszmélsz, hogy nyakon öntenek egy vödör vízzel. Egy harmincfős csoportban találod magad, a hajófenék elülső részében. Ahogy a szemed fókuszálni kezd, észreveszed, hogy a Karkötőd felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Egy Tengeri Ork toporzékol mellettetek, és mindannyiótokat a hátsó árbochoz parancsol. A többiek sietni kezdenek, és te követed őket. A Kapitány érkezésére vártok, akit első pillantásra felismersz: Cory-Ander az, egy bűnöző, aki pár éve szökött meg az akasztás elől Zamarrából. Fel-alá lépked, miközben egy korbáccsal ver mindenkit, akit csak ér. – Számotokra a dicsőség, hogy harcolhattok Ostragoth hódító flottájában – mutat csoportotokra ostorával. – Életetek végéig, vagy 25 évre vagytok besorozva, bármelyik legyen is a rövidebb! Rendeződjetek két sorba! – Ha a bal oldali sorhoz csatlakozol, lapozz a **306**-ra. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **106**-ra.

231.

Egy négyszögletű terembe érkezel, ahol két elszenesedett holttest hever a padlón. Előtted, háttal neked egy alak áll, aki kisvártatva megfordul. Azonnal felismered: Jaxartes, a gonosz varázsló néz veled farkasszemet! – Szóval idejöttél, hogy életre keltsd a Lángot? Azt hiszed, hogy legyőzhetsz engem, a varázslók leghatalmasabbikát? Gyere csak a vulkán közepébe, minden sarkon ott várok rád! – Ezzel Jaxartes alakja eltűnik. A terem végéből két alagút nyílik. Ha a bal oldalin indulsz el, lapozz a **168**-ra. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **61**-re.

232.

Felkapaszkodsz a dombra, és körülnézel. Egy hatalmas szikladarab fekszik előtted, melyről félresöpörsz néhány falevelet, és a következő feliratot találod rajta:

AZ, AKI SZERT TETT
54 213 64031 5033

A BALTÁRA ZAMARRÁBAN,
2 8871257 2753610739

MOST MONDJA KI ANNAK SZÁMÁT,
2128 933204 75 13499 550137

MELYNEK NEVE KI NEM EJTHETŐ
11837591 4719 66 128 94700173

Ha ismered a vallást, aminek a sorok szerint nem lehet kiejteni a nevét, lapozz arra a fejezetpontra, amit a vallás nevének betűi alatt látható számok jelölnek. Ha helyesen fejtetted meg a kódot, a fejezetpont elején megerősítést kapsz. Ha nem ismered a vallás nevét, leereszkedsz a dombról, és folytatod utadat az ösvényen. Lapozz a **317**-re.

233.

Egy üres barlang közepén állsz, és látod, amint a három kijárat előtt beomlik a talaj. A keletkezett nyílás 12 zamarrai lépes széles. Ugrásod méretének meghatározásához vond le ÉLETERŐDBŐL a nálad lévő kőtömbök számát. Ha a távolság nagyobb, mint az ugrásod, a mélybe zuhansz, és meghalsz. Kalandod itt véget ér. Ha sikerült átugranod, három kijárat közül választhatsz. Melyiken lépsz be?

Az elsőn?	Lapozz a **187**-re.
A másodikon?	Lapozz a **135**-re.
A harmadikon?	Lapozz a **349**-re.

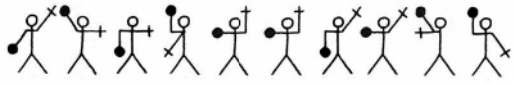
Ahogy elhagyod a termet, a lyukak varázslatos módon feltöltődnek mögötted.

234.

Amikor elkezd süllyedni, hamar rájössz, miért nem ezt a csónakot használták a Goblinok. Egyszerre kell evezned és kimerned a vizet. Végül fényt veszel észre az alagútban, és a földalatti vízi út immár a felszínen torkollik egy tóba. Óvatosan haladsz, és hamarosan hangokra, majd káromkodásra leszel figyelmes. A folyó csakhamar sűrű mocsárba megy át, ahol megpillantod a Mocsári Goblinokat, amint egy, a sárba süppedt, nehéz ládával bajlódnak. Előttük egy holttest hever a vízben. Amikor észrevesznek, előhúzzák rövid tőreiket, hogy megtámadjanak. Ha elmenekülsz, lapozz a **159**-re. Ha inkább megküzdesz velük, lapozz a **320**-ra.

235.

Megragadod a pergamenlapot, ami igencsak forró. Ha van nálad legalább 1 Fekete Kocka, a papír nem égeti meg kezedet (húzd le a felhasznált Fekete Kockát *Kalandlapodról*). Amennyiben nincs a birtokodban egyetlen Fekete Kocka sem, a lap megéget, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután megvizsgálod a pergament, amin a következő rejtjeles üzenetet bogarászod ki:



Elhajítod a papírt, és a terem túlsó végéből nyíló alagúton át folytatod utad. Lapozz a **381**-re.

236.

Futni kezdesz, de a toborzók észrevesznek, és üldözőbe vesznek. Le tudod-e hagyni őket? Dobj két kockával, hogy megkapd a sebességüket. A kapott értéket hasonlítsd össze ÉLETERŐDDEL. Ha az ő sebességük nagyobb, utolérnek, és fejbe vágnak; minden elsötétül – lapozz a **230**-ra. Ha lefutod őket, elrejtőzöl egy keskeny sikátorban – lapozz a **108**-ra.

237.

– Igen, általában a pénz kell nektek. Mennyi kell? 30 Arany elég? – kérdezi, majd néhány dobókockát varázsol elő. – Dupla vagy semmi? Aki nagyobbat dob, az nyer! – Nincs más választásod, játszanod kell ezzel az igen erős akaratú, különös, ifjú varázslóval. Dobj két kockával előbb a fiú, majd ugyancsak két kockával a magad nevében. Aki nagyobbat dobott, az nyeri a játékot. Ha a két érték egyforma, dobj újra. Ha te nyerted a kockajátékot, a fiú egy 60 Aranytallérral teli erszényt varázsol elő, és átnyújtja neked. (Zsákmányodat jelöld *Kalandlapodon*!)

A gyerek ezt követően elégedetten elsétál. Az időközben mögötted összesereglő falusiak megkönnyebbülten sóhajtanak föl, de közülük néhányan igen élénk érdeklődést mutatnak irántad. Látod, amint a közöttük lévő néhány Fejvadász hol téged, hol pedig egy pergament bámul, ezért úgy döntesz, hogy gyorsan kereket oldasz innét. Lapozz a **398**-ra.

238.

Úgy cselekszel, ahogy az egy elit hadsereg katonájától elvárható ilyen helyzetben: gyors mozdulattal előrántod kardodat, majd szorosan a földhöz lapulsz. Legnagyobb meglepetésedre azonban egy különös, meglehetősen ápolatlan külsejű, bőrkötényt és sapkát viselő, kezében egy koszos lapátot szorongató teremtmény érkezik az aknához, aki alighanem egy Törpe és egy Ember-Ork nászának eredménye lehet. Ártalmatlannak találod, ezért felállsz, ám döbbenten veszed észre, hogy egy zöldes színű, ocsmány szeméthalomba sikerült elhasalnod. A kupac bűze – ami heves hányinger kelt benned – beteggé tesz, emiatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. – Eltévedtél? – sivalkodik rád. – Lapozz a **75**-re.

239.

Három Goblin észrevesz titeket, és rejtekhelyükről előtörve rád rontanak. Míg te harcolsz velük, a lány négykézlábra ereszkedve valaminek a keresésébe kezd a sziklák között. Támadóiddal egyesével küzdj meg!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	6	6
Harmadik Goblin	6	6

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a **119**-re.

240.

Átnyújtod az öregnek a 3 Aranyat (jelöld a változást *Kalandlapodon*). Elmondja, hogy egy kereskedő Gargu-Ran nevű hajója most is a sziget kikötőjében horgonyoz, és ennek fedélzetén feltehetőleg elhagyhatod az ostromgyűrűt. Azt tanácsolja, hogy a sziget északnyugati része felé evezz, és miután partot értél, kövesd a kikötő felé vezető szekérutat. Vízre bocsátod a kis nádcsónakot, és vadul evezni kezdesz, hogy átjuss a hullámverésen.

Alig tetted meg utad felét, amikor hirtelen a csónak oldala felől egy vaskos csáp siklik a térdeid fölé, mire abbahagyod az evezést. Ha előrántod a kardodat, és lecsapsz a nyúlványra, lapozz a **66**-ra. Ha inkább ülve maradsz, és türelmesen vársz, hogy eltűnjön, lapozz a **90**-re.

241.

Egy barlangban vagy, ahol egy plaketten levő olvashatatlan feliraton kívül semmi érdemleges sincs. Az üreget két kijáraton át hagyhatod el. Melyiket választod? Ha az elsőt, lapozz a **201**-re. Ha a másodikat, lapozz a **76**-ra.

242.

Rejtekedből szemügyre veszed a teremtményt: nyilvánvaló, hogy a Tűzdémon lételeme a pusztítás. A tomboló bestia ökölcsapásai hatalmas, lángoló lyukakat ejtenek a kocsma falain, padlóján és mennyezetén. Miután abbahagyta az őrjöngést, gyors, pattogó hangon kántálni kezd. – Jön a mesterem… jön a mesterem. – A kocsmárosra nézel, akinek arca hamuszürkének tűnik. Lapozz a **225**-re.

243.

A sebesültek jajveszékeléseit leszámítva minden nyugodtnak tűnik körülötted. Sűrű köd ereszkedik a hátborzongató vidékre, és egy nyikorgó szekér hangját hallod, amint feléd közelít. Ha gyorsan eltűnsz innen, lapozz a **12**-re. Ha inkább kockáztatva lehasalsz a sziklára, hogy megnézd, ki ül a szekéren, lapozz a **77**-re.

244.

Egy sziklaperemen fekve térsz magadhoz, amely egy hatalmas zöld mező fölött magasodik. Észleled, hogy a Karkötő felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadellafalat a *Kalandlapodon*!) Körülötted élénk színű ruhákat viselő Elfek tucatjai nyüzsögnek. Hangos fecsegésük betölti a teret. Végignézel a mezőn, ahol mindenféle standot látsz felállítva, ahol a vállalkozó kedvűek ügyességi játékokat játszhatnak, vagy pánsíp-tudásukat mérhetik össze egymással.

Megpróbálsz felkelni, de egy vékony kötél visszatart. Elsőre könnyűnek tűnik kiszabadítani magadat, de amikor kardoddal megpróbálod elvágni a zsinórt, rájössz, hogy képtelen vagy rá. Ekkor az árnyékból egy fiatal Elf lány reppen hozzád. – Örvendek idegen! Te aztán tényleg szerencsés vagy! A Szárnyasok mindenkit megölnek, aki az útjukba kerül ezekben

a vészterhes időkben. De most Bradyliam fesztiválja van, és eggyel kevesebben vagyunk a játékhoz… Feltételezem, hogy elfogadod a felkérést. – Ha szeretnél játszani, lapozz a **6**-ra. Ha visszautasítod a meghívást, lapozz a **128**-ra.

245.

Egy kőtömbökkel teli barlangban találod magad. Valamennyin egy Félholdat ábrázoló motívumot látsz. Hátlapjaikra a 75-ös számot vésték.

Mindegyik tömb 10 Zamarrai Súlyt nyom, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlyt nem lépheted át!) A barlangból három kijárat vezet tovább. Melyiken indulsz el?

Az elsőn?	Lapozz a **262**-re
A másodikon?	Lapozz a **395**-re.
A harmadikon?	Lapozz a **187**-re.

246.

Követed az alagutat, amin hamarosan egy lefelé vezető lépcsősorhoz érkezel. Miután ereszkedni kezdesz rajta, az egyik lépcsőfordulóban egy fekete köpenyes Mágus Harcost pillantasz meg, amint tüzes Pálcakardját szorongatva alighanem téged vár. Ha van nálad egy Varázspálca, a szokott módon küzdj meg vele. Amennyiben nem rendelkezel vele, e küzdelem idejére vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot.

Mágus Harcos	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha győztél, továbbhaladsz a lépcsőkön, amelyek egy hatalmas barlangba vezetnek. Lapozz a **39**-re.

247.

A szerzetes elmosolyodik, és egy ablaktalan, sziklába vájt helyiségbe vezet, amit két fáklya fénye világít meg. Egy fal előtt áll meg, amelyre törzsük mellett tőrjüket és pajzsukat különböző testtartásokba emelő alakok rajzai vannak felfestve. – Jól figyelj, és tanuld meg Talin ABC-jét. Hatalmas segítséget jelenthet majd számodra akkor, amikor a legnagyobb szükséged lesz rá. Ez egy harci nyelv, ami már régen feledésbe merült e vidék lakói között, de ebben a faluban még mindig tanulják a fiatalok, különösen azok, akik Wazarrinak rendeltettek el. Nagy szükségedkor a segítségedre lehetnek majd. – A rajzokra mutat, és balról jobbra, fentről lefelé haladva magyarázni kezdi az ábra jelentését: – A legfelső sorban látod a hétköznapi nyelv betűit A-tól F-ig, alatta G-től M-ig. Még lentebb sorakoznak N-től R-ig, utána S-től W-ig, az utolsó sorban pedig az X, Y és Z betűket ábrázoló szimbólumok helyezkednek el. – Ekkor leül egy időre, míg te elmélyülten tanulmányozod az ábrákat.

A szerzetes kis idő múlva megkérdezi, hogy ismered-e már a kiejthetetlen nevet. Amennyiben ismered, a következő bekezdést olvasatlanul ugord át!

A férfi sóhajt egy nagyot, majd ismét magyarázni kezd. – Akkor most kimondom a nevet. Ez azt jelenti, hogy egy éven és egy napon belül meg fogok halni, de mindegy, az én időm lejárt. Vallásunk titkos neve: ZAR. Keresd ZAR-t, mert titkos helyiségekbe juthatsz be általa.

A szerzetes ezután egy zsákot vesz elő, amelyben 6 Fekete Kockát nyújt át neked (jelöld őket *Kalandlapod* felső Kocka-mezőjében). Köszönetet mondasz neki a hatalmas segítségért, majd a férfi megmutatja neked a településről kivezető utat: át a városfalon,

majd végig a közeli mezőkön. Ismét megköszönöd a segítséget, ő pedig ezekkel a szavakkal búcsúzik tőled: – Inkább nekünk kellene köszönetet mondanunk neked, mert hatalmas feladatra vállalkoztál. Te vagy a Fáklyavivő, aki megmenthet minket elnyomóinktól. – Lapozz a **164**-re.

248.

Tőled balra egy kisebb barlangot pillantasz meg, ahonnan élénk csivitelés és rikoltozás hallatszódik. Ha körül akarsz nézni a barlangban, lapozz a **11**-re. Hogyha inkább az alagúton haladsz tovább, lapozz a **226**-ra.

249.

A kis doboz könnyen kinyílik. Belül csak egy kis Fekete Kocka van, semmi egyéb. Ha el akarod rakni, jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Lapozz a **12**-re.

250.

Együgyűnek tetteted magad, és hebegni kezdesz, hogy az elit seregekhez akarsz csatlakozni. Úgy tűnik, a Goblint sikerült is meggyőznöd. – Besorozunk Knucler Szabadcsapatába! Meglátod, élvezetes lesz, ha sikerül életben maradnod! Sprikk! Még egy újonc a partizánokhoz! – Ekkor megjelenik egy újabb Goblin, aki egy másik lövészárokhoz vezet. Lapozz a **101**-re.

251.

A folyosóról több másik ajtó is nyílik, és az egyik mögül tisztán kivehető mormogást hallasz. Ha megvizsgálod, hogy honnan jönnek a hangok, lapozz a **337**-re. Ha inkább felmész a lépcsőkön, lapozz a **193**-ra.

252.

A Sötét Elf észreveszi a szóváltást a fogoly és közted. Odaugrat hozzátok, mereven a szemedbe néz, majd az elcsendesedő fogolyra pillant. Mogorva hangon rád parancsol. – A fogoly szemtelen módon beszélt hozzád. Meg kell büntetni. Öld meg! – Figyelmesen néz, amint a kardoddal megmozdulsz. Tudod, hogy senkit nem ölhetsz meg hidegvérrel, még a küldetésed miatt sem. A Sötét Elf észreveszi a bizonytalanságot a szemedben, és egy kis tárgyat dob a homokba, ami mocskos bűzt áraszt. Képtelen vagy megmozdulni. A Sötét Elf odahív egy Goblint, és utasítja, hogy vigyen téged kihallgatásra, majd továbblovagol. Mire visszanyered cselekvőképességedet, már gondosan őriznek. A Goblin megkérdezi, honnan jöttél, mire te így válaszolsz: – A Citadellából. – Lapozz a **151**-re.

253.

Tolvajokkal állsz szemben, nem gyilkosokkal, akik azt akarják, hogy dobd oda nekik értékeidet. A hátad mögül egyre közelebbről hallod a paták dobogását a macskaköveken. Képtelen vagy kiszabadítani magadat,

ezért úgy döntesz, hogy eleget teszel a banditák óhajának, de csak Aranyaid, Ékköveid és Kristályaid felétől vagy hajlandó megválni. (*Kalandlapodon* jelöld a szükséges változtatásokat!)

Rablóid elégedettnek tűnnek zsákmányukkal, és egy apró termetű majom jelenik meg, kezében egy kis kulcsot szorongatva. A kis állat a csapdához ugrik, kinyitja, majd visszapattintja a föld alá. Ahogy az út szélére húzódsz, egy harci szekér dübörög el melletted, nyomában pedig felfegyverzett Orkok masíroznak. Nyilvánvaló, hogy észak felé haladnak, talán éppen azért, hogy téged kézre kerítsenek. Ha az úton maradva folytatnád tovább küldetésed, lapozz az **59**-re. Ha inkább letérsz arra a keskeny csapásra, ami a tőled balra lévő fák közé vezet, lapozz a **216**-ra.

254.

Átfutod az oldalakat, és meglepetésedre találsz egy olyat, amelyet így címeztek: „Snuffserk, Elidor király kamarása." A dokumentumból úgy tűnik, mintha több száz Aranytallért kapott volna az elmúlt hónapokban Jaxartes-tól és Ostragoth-tól. Elképedve merengsz, amikor hirtelen meghallod a gonosz varázsló hangját. – Nem feledkeztem el rólad! Hamarosan visszatérek, de addig itt az egyik barátom, hogy szórakoztasson. – Erre egy förtelmes, kétfejű ördög jelenik meg. Tüskés farka van, és mindkét fején szarvat visel. Vörös, karmos kezeivel azonnal neked támad!

Kétfejű Ördög	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Ha túléled a harcot, kimenekülsz a szobából és hármasával szedve a lépcsőket felrohansz. Lapozz a **351**-re.

255.

Megtámadod testőrödet. Habár nem igazi lovag, igen jól képzett kardforgató.

Testőr Lovag	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a **206**-ra.

256.

A szerzetes ezután kinyitja a szemét, rád néz, és megszólal. – Nincs szükség további magyarázatra, a jóslat mindenről tudatott. Az út, amin jársz, nagyon nehéz, de én azért vagyok itt, hogy a segítségedre legyek. – Ekkor kinyitja tenyerét, és egy nagyméretű fehér kőkockát pillantasz meg benne, amit feléd nyújt. Azonban ahogy hozzáérnél, a kocka eltűnik, de egy látomásként az agyadban forog tovább. – Ez Wazarri Hét Szintjének Kockája. Utadon az Őrjöngő Agyarak felé alaposan kell figyelned környezetedet még a legnagyobb veszélyek közepette is. Ha utad során olyan látomás jelenik meg előtted, amelyben egy cérnára fűzött hat Fehér Kocka láncolata szerepel, megforgathatod az elmédbe rögzült Fehér Kockát, és meghatározhatod vele a becsületszintedet. Légy hű önmagadhoz! Fizikailag nem kell tenned semmit, de amikor eléred megszentelt központunkat, a társaim tudni fogják Fehér Kockáid számát.

A továbbiakban figyelmesen tanulmányozd a könyv oldalain található rajzokat, amelyekkel kalandod során találkozol, hogy rábukkanj a cérnára és a hat Fehér Kockára. Ha az ábrákon ilyet látsz, dobj egy kockával, és az eredményt jegyezd fel a *Kalandlapodon* található alsó „Kocka” mezőbe. Ha hatnál kevesebb kockát látsz az adott oldalon, akkor maximum eredményként

csak annyit jegyezhetsz föl, amennyit az adott képen látsz. Ha kockadobásod eredménye meghaladja a látható kockák számát, *lefelé* kell kerekítened a dobásodat a kockák számára. Ha tehát egy képen 4 kockát látsz egy cérnára felfűzve, maximum csak 4-es értéket jegyezhetsz fel *Kalandlapodon*, még ha 5-öt vagy 6-ot dobtál is.

Ezután a szerzetes feláll. – Látom, még nem egészen világos számodra. Most nincs időm kitérni az összes apró részletre, talán mások megteszik majd a későbbiekben. Elég, ha azt tudod, hogy Jaxartes folyamatosan vadászik embereinkre, a Lávaközpont Őrzőire, és megpróbálja kioltani a szent lángot az Őrjöngő Agyarakban. Keresd Papnövendékeinket, rendünk harcoló fegyvereseit, Wazarri Néma Lovagjait, akiknek ugyan tilos beszélniük; de segíteni fognak, amikor csak tudnak, még ha nem is tarthatnak ki a Gonosz roppant erőivel szemben, ami vidékünkön végigsöpör.

A szerzetes felveszi a baltát, és a vállára veti. – Megosztom veled a legnagyobb titkomat, és elárulom neked vallásunk nevét, ami miatt egy éven és egy napon belül távoznom kell az élők sorából. Keresd a ZAR-t, át fog segíteni téged az áthatolhatatlan kapukon. És most meg kell találnod az Igaz Utat! – A szerzetes egy fához fordul, és egyetlen csapással kiüti. – Menj! Tudják, hogy itt vagy! – Átnézel felette, és látod, ahogy a Sötét Elf néhány Goblinnal tanácskozik. Beugrasz a bokrok közé. Ha jobbra futsz el, lapozz a **177**-re. Ha inkább balra menekülsz, lapozz a **111**-re.

257.

Továbbhaladsz az úton, és végül egy kis hídhoz érkezel. Miután átkeltél rajta, döntened kell, hogy merre indulsz tovább. Ha az úton haladsz előre, amin idáig jöttél, lapozz a **376**-ra Ha inkább az előtted elterülő síkságon vágsz át, lapozz a **290**-re.

258.

Keményen megveted a lábadat, és kardodat megmarkolva várod az Orkokat, ám azok hirtelen megállnak előtted, és dermedten bámulnak a hátad mögé. Hátrapillantasz, és egy fekete köpenyes alakot veszel észre, amint éppen feléd hajít valamit, majd szinte azonnal fehéren izzó lángok vesznek körül. A forróságban hamar fogyó levegőtől fuldokolni kezdesz, ezért megpróbálsz kitörni az izzó pokolból. Ha van a birtokodban legalább egy Fekete Kocka, sértetlenül átjutsz a lángokon (húzd le a Fekete Kockát *Kalandlapodról*), de a rád várakozó Orkok kardjaikkal megsebeznek (vesztesz **4** ÉLETERŐ pontot). Úgy döntesz, hogy felrohansz a sziklába vájt lépcsőkön. Lapozz a **326**-ra.

Ha nem rendelkezel egyetlen Fekete Kockával sem, a forró lángoktól összeesel, és kalandod itt véget ér.

259.

Kővé meredten bámulod a teremben heverő mérhetetlen mennyiségű kincset: körülötted mindenfelé Aranytallérok, Ékkövek és Kristályok hevernek. A Sárkányemberek kincseskamrájában állsz! A terem közepén egy Sárkány csontvázа fekszik, melynek bordacsontjai egy, a kezében maroknyi Ékkövet szorongató Törpét ejtettek rabul, aki megszólít. – Csak annyi kincset vigyél magaddal, amennyire szükséged van. Kapzsisággal nem mész sokra. Sokan megpróbálták, de csak kevesen jártak sikerrel.

A szerteszét heverő kincsek közül magadhoz veszel annyit, hogy kifizethesd a váltságdíjat a Fáklyáért. (Jelöld a változást *Kalandlapodon*!) A terem végében egy vörösen izzó, olvadó félben lévő fémajtót pillantasz meg. Nem igazán érted, hogy a Törpe valójában mit is csinál a csontvázban, de mielőtt bármit is mondhatnál neki, ismét beszélni kezd. – Ez a sorsom. Ne törődj velem. Látnok vagyok a Vas Dombságból, amit egybeolvasztottak, hogy kinyerjék az Őrjöngő Agyarak magját. Tudok a küldetésedről, és azt javaslom, hogy keresd meg a Homrath barlangokat, amik az Agyarakhoz vezető utat rejtik. Ezeket az utakat mi, Törpék építettük Wazarri híveinek egy szebb korban. A Sárkányemberek pillanatokon belül betörnek ide. Egy rejtekajtót találsz a láda alatt, mássz be rajta, és addig tartsd csukva a szemed, amíg meg nem érzed arcodon a friss levegőt! – Lapozz a **103**-ra.

260.

Kitapogatod az utat az alagút mentén. Időnként vastag pókhálókba gyalogolsz, és surranó neszeket hallasz a föld felől. Valami megharapja a bokádat, átszakítva a csizmád vastag bőrét is. (Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot!) Az alagút emelkedni kezd, majd a talaj nyirkossá válik a lábad alatt. Néha hallod a sziklafalaknak csapódó hullámok morajlását. Hirtelen falba botlasz. Körbebotorkálva két lefelé vezető alagutat találsz. Ha a tőled bal kézre esőn mész tovább, lapozz az **54**-re. Ha inkább a jobb oldalit választod, lapozz a **353**-ra.

261.

Eléred a sziklafal tetejét, és már épp felkapaszkodnál egy kiálló sziklatömbre, amikor emberi hangokra leszel figyelmes. Megállsz, és hallgatózni kezdesz. – Jax mindennél jobban akarja ezt a Fáklyavivőt. Úgy hangzik, mintha hatalmának lényege kerülne veszélybe, ha a Láng ismét fellobbanna és a Sziklaőrszemek feléednének. Biztosan…

Ekkor egy fekete köpeny árnyéka vetül arcodra, majd hirtelen a sziklatömb megmozdul alattad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Hogyha szerencséd van, lapozz a **385**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **73**-ra.

262.

Egy teljesen üres barlangban találod magad. Az egyik falon egy törött üvegfiola és egy halálfej rajzát pillantod meg. A helyiségből két kijárat nyílik. Ha az első kijáraton távozol, lapozz a **107**-re. Ha a másodikat választod, lapozz a **245**-re.

263.

A fogaid között halkan súgod meg neki, hogy nálad van a Fáklya. Úgy tűnik, a válasz különösebben nem érdekli a férfit – ellenben nagyon elégedettnek tűnik, hogy a bizalmadba fogadod. Percekig meg sem szólal, aztán mesélni kezd. – El kell tűnnöd innen, ebben segíteni fogok neked. A nevem Kendoki, Wazarri Rendjének szerzetese vagyok. Nincs szükség további magyarázatra, a jóslat mindenről tudatott. Az út, amin jársz, nagyon nehéz, de én azért vagyok itt, hogy a segítségedre legyek. – Ekkor kinyitja tenyerét, és egy nagyméretű, fehér kőkockát pillantasz meg benne, amit feléd nyújt. Azonban ahogy hozzáérnél, a kocka eltűnik, de egy látomásként az agyadban forog tovább. – Ez Wazarri Hét Szintjének Kockája. Utadon az Őrjöngő Agyarak felé alaposan meg kell figyelned környezetedet, még a legnagyobb veszélyek közepette is. Ha utad során olyan látomás jelenik meg előtted, amelyben egy cérnára fűzött hat Fehér Kocka láncolata szerepel, megforgathatod az elmédbe rögzült Fehér Kockát, és meghatározhatod vele a becsületszintedet. Légy hű önmagadhoz! Fizikailag nem kell tenned semmit, de amikor eléred megszentelt központunkat, a társaim tudni fogják Fehér Kockáid számát.

A továbbiakban figyelmesen tanulmányozd a könyv oldalain található rajzokat, amelyekkel kalandod során találkozol, hogy rábukkanj a cérnára és a hat Fehér Kockára. Ha az ábrákon ilyet látsz, dobj egy kockával, és az eredményt jegyezd fel a *Kalandlapodon* található alsó „Kocka" mezőbe. Ha hatnál kevesebb kockát látsz az adott oldalon, akkor maximum csak annyit jegyezhetsz föl, amennyit az adott képen látsz. Ha kockadobásod eredménye meghaladja a látható kockák számát, *lefelé* kell kerekítened a kapott eredményt a kockák számára. Ha tehát egy képen 4 kockát látsz egy cérnára felfűzve, maximum csak 4-es értéket jegyezhetsz fel *Kalandlapodon*, még ha 5-öt vagy 6-ot dobtál is.

Ezután a szerzetes feláll. – Látom, még nem egészen világos számodra. Most nincs időm kitérni az összes apró részletre, talán mások megteszik majd a későbbiekben. Elég, ha azt tudod, hogy Jaxartes folyamatosan vadászik embereinkre, a Lávaközpont Őrzőire, és megpróbálja kioltani a szent lángot az Őrjöngő Agyarakban. Keresd Papnövendékeinket, rendünk harcoló fegyvereseit, Wazarri Néma Lovagjait, akiknek ugyan tilos beszélniük; de segíteni fognak, amikor csak tudnak, még ha nem is tarthatnak ki a Gonosz roppant erőivel szemben, ami vidékünkön végigsöpör. És most megosztom veled legnagyobb titkomat, és elárulom neked vallásunk nevét, ami miatt egy éven és egy napon belül távoznom kell az élők sorából. Keresd a ZAR-t, át fog segíteni téged az áthatolhatatlan kapukon. Meg kell találnod az Igaz Utat, és mihamarabb el kell indulnod!

Ezután a szerzetes feláll, megragad két hatalmas vasrudat, és szemlátomást könnyűszerrel szétfeszíti őket – cellátok ajtaja kinyílik. – ZAR-nak hatalmas ereje van, de én most nem élhetek vele, itt kell maradnom – int búcsút neked, és visszaül a földre. Cellatársaid kirohannak börtönükből, és te követed őket. Kikapod kardodat a hordóból, majd a kocsi alá rejtőzöl. Néhány perc elteltével hallod, amint egy durva hangú kürtöt megfújva riadóztatják az őrséget. Tisztában vagy vele, hogy csoportban elvegyülve nagyobb az esélyed észrevétlennek maradni. Ha a közeli mezőn pihenőt tartó gyalogos csapat felé indulsz el, lapozz a **189**-re. Amennyiben a tábor jobb oldalán várakozó Ork lovassághoz és szolgáikhoz csatlakozol, lapozz a **280**-ra.

264.

Addig folytatod a mászást, amíg fel nem érsz egy hatalmas, sziklás fennsík tetejére. Ekkor hirtelen a grabancodnál fogva egy hatalmas kéz a magasba emel. Egy nálad háromszor nagyobb termetű Óriás vigyorog rád bűzös, agyarakkal teli pofájával, majd megráz, hogy meggyőződjön róla, életben vagy-e. Lapozz az **50**-re.

265.

Sietve elhasalsz a homokban, és eltakarod magad, amennyire csak tudod, kivéve egy kis részt, hogy azon keresztül lélegezz. Feszülten várasz, és moccanni sem mersz. Végül a teremtmény visszasüllyed a homokba, te pedig felkelhetsz. Miután kiásod magad, elrohansz a part mentén. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Lapozz a **97**-re.

266.

Kinyitod az ajtót, és belépsz rajta. A szoba üres, eltekintve néhány összeégett könyv és pergamen maradványaitól. A helyiség egyik falán egy kicsiny ablakot pillantasz meg, ami a szomszédos teremre néz. Kiabálást hallasz, és a nyíláson át óvatosan benézel a másik terembe, ahol egy fekete köpenyes nőt pillantasz meg, amint magában morog. – Tudom, hogy itt vannak valahol. Nem tudnak elrejtőzni előlem, Jaxartes jobb keze elől! Unuk Korchaar nevében nyílj ki! Minden szentségtelen nevében megparancsolom! – Ezzel belerúg egy, a falon lévő táblába, majd hallod, amint dühösen leviharzik a folyosón, miközben Klinkert szólongatja. Vársz néhány percet, majd kilépsz a szobából, és egy másik ajtón nyitsz be. Lapozz a **330**-ra.

267.

Továbbhaladsz az út mentén, egészen addig, amíg egy kis kikötő nem tárul eléd. Az öbölben néhány hajó ring. Óvatos vagy, és fedezékről fedezékre haladva közelíted meg a dokkok szélén álló házakat. Kis sikátorokban haladva végül leérsz a rakpartra, ahol két hajót veszel észre, amelyek nagyon hasonlónak tűnnek. A bal oldali neve *Gargu-Ran*, a másikon azonban nem látsz nevet. Nincsenek őrök a közelben, és úgy tűnik, a bárkák most bepakolás miatt várakoznak. Egy bálát felkapva, és a rakodómunkásokat követve nagyon egyszerűen fel lehetne lopakodni a fedélzetre. Melyik tengerjárót választod? Ha a *Gargu-Ran*t, lapozz a **4**-re. Ha inkább a jobb kézre eső bárkát, lapozz a **120**-ra.

268.

Továbbmész a folyosón, majd kisvártatva fényt pillantasz meg magad előtt, ami időnként felvillan, majd hirtelen kialszik. Mielőtt közelebbről is megnézhetnéd, hirtelen egy Sárkányember suhan el fölötted, és a hátad mögött a földre ugrik. Magas hangján tolvajt kiált, majd neked támad.

Sárkányember	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha túlélted az összecsapást, észreveszed, hogy a Sárkányember szárnyai különböző Ékkövekkel vannak díszítve (10 Többszínű, 5 Sárga és 2 Kék Ékkövet sikerül leszedned róla). Ha elegendő kincset gyűjtöttél ahhoz, hogy kifizesd a váltságdíjat, lapozz a **32**-re. Ha még további drágakövekre van szükséged, továbbhaladsz a folyosón, ami egy idő után kettéágazik. Ha a bal oldali járaton haladsz tovább, lapozz a **114**-re. Ha a jobb oldalin mész be, lapozz a **362**-re.

269.

Hirtelen három, erősen kapatos Ork jelenik meg az utcán abból az irányból, amely felé az imént az emberek elrohantak. Egyenruhájukon Ostragoth jelvényét pillantod meg, és viselkedésük nem hagy kétséget afelől, hogy fosztogatni jöttek a faluba. Egyikük megtorpan, majd elkiáltja magát: – Hé, komák, ezt el is felejtettem! – Mellényének zsebéből egy pergament húz elő, és néhány szöggel az egyik fa törzsére tűzi ki. Ezt követően az Orkok eltántorognak. Csakhamar néhány falusi lép oda a laphoz, hogy elolvassák, mi áll rajta. Ha te magad is megnézed, hogy mit szögeltek ki, lapozz a **347**-re. Ha inkább óvatosan továbbállsz, hogy megnézd, mi történik a faluban, lapozz a **158**-ra.

270.

Leereszkedsz a folyópartra, és alaposan körbenézel. A víz nem tűnik túl mélynek, és néhány apróbb halon kívül semmi veszélynek nem látod nyomát. Már combig gázoltál a vízbe, amikor a felszín zavarossá válik, majd egy kisebb hal ugrik ki a folyóból, és megharapja a könyöködet. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.) Megpróbálsz gyorsabban gyalogolni, de még több Húsevő Hal támad neked. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány állat ugrik neked, hogy beléd mélyessze fogait. Ezután dobj két kockával, hogy megállapítsd, hányat sikerül közülük kardoddal még időben ártalmatlanítani. Amennyi átjutott közülük, az beléd mélyeszti fogait – mindegyik harapás után 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Miután átértél a túlpartra, egy tisztás felé, vagy egy ösvényen haladhatsz tovább. Ha a kissé göröngyös tisztás felé indulsz el, lapozz a **185**-re. Ha inkább a kitaposott ösvényt választod, lapozz a **176**-ra.

271.

A torony tetején egy Vízköpőt pillantasz meg, amint hosszú szárnyaival verdesve nagyokat lépked. Észrevesz, mire te felkészül a támadásra, de hirtelen legörnyed, és egy hang a csőréből felszólít, hogy mássz a hátára. Úgy hangzik, mintha Astragal beszélne hozzád. Felmászol rá, és erősen kapaszkodsz, ahogy a lény felemelkedik, és messzire suhan veled Jaxartes búvóhelyétől. – Ez az utolsó segítség, amit adni tudunk neked – rikoltja a teremtmény. – Ráadásul ez is sokba került. Jaxartes nagyon erős, és mindent feltett arra, hogy kioltsa a lángot az Őrjöngő Agyarakban! Sietned kell, és… Wazarri szerzetesei… – Az üzenet elhalkul, és lassan elhal. A teremtmény egy füves réten rak le, majd kimerülten elbiceg. Körbenézel, de az ostromlóknak nyomát sem leled. Egy folyó kanyarog előtted. Ha arra veszed az irányt, lapozz a **20**-ra. Ha inkább a mezőn vágsz át, lapozz a **109**-re.

272.

A bejáratnál hatalmas lánggal lobogó tűz zárja el az utadat. Az Óriás utánad veti magát, hogy végezzen veled. Mit teszel? Ha átrohansz a tűzön, lapozz a **166**-ra. Ha inkább szembeszállsz az Óriással, lapozz a **63**-ra.

273.

Jaxartes testét elborítják a lángok, és velőtrázó sikolyából a Pokol összes gyötrelmének kínja kihallik, mígnem a fehéren izzó tűz teljesen felemészti, és már csak a fájdalomtól eltorzult arcát látod a lángok között. A vulkán lángjai ekkor kirobbannak, és az irtózatos forróságtól összeesel, és elájulsz. Azt álmodod, hogy lebegve elhagyod a tűzhányó sötét alagútjait, és kiérsz a friss levegőre.

Amikor magadhoz térsz, egy buján zöldellő völgyre néző, szellős teremben találod magad, és arcodon egy hűvös kéz érintését érzed. Azonnal eszedbe jut küldetésed, és izgatottan kérdezősködni kezdesz: – Mi van a Varázslókkal? Hogy áll az ostrom? Mi történt, hol vagyok? – Egy lány megtörli homlokodat, elmosolyodik, majd így szól: – Wazarri monostorában vagy, Hei-okjiban. Ne aggódj, itt biztonságban vagy! – A lány ezután egy kristálygömböt nyújt feléd, és a kezedbe helyezi. – Nézz mélyen a gömbbe! – hallod a lány hangját. Lapozz a **91**-re.

274.

Továbbmész a folyosón, és csakhamar alagutak egész sorozatán hatolsz végig, amelyeken több órán keresztül gyalogolsz előre. Karkötőd ezalatt *kétszer* is felizzik. (*Kalandlapodon* jelezd, hogy Ostragoth seregei két Citadella-falat is elfoglaltak!) Hamarosan egy meredek lejtő mellett haladsz el. Ha le akarsz ereszkedni rajta, lapozz a **364**-re. Ha inkább az alagútban haladsz tovább, lapozz a **246**-ra.

275.

Helyesen ismerted fel a vallás nevét. Amint kiejted szádon a ZAR számait, a szikladarabból enyhe, kékes színű füst száll föl, amiből egy apró szerzetes alakja tűnik elő. – Üdvözöllek. Ha te vagy a Fáklyavivő, akiről a Próféciák szóltak, akkor sietned kell. Jaxartes Gonoszsága még kolostorunk falai közé is beszivárgott. Ha korábban azt tanácsolták, hogy keresd fel a három Wazarri bölcset, hagyj fel ezzel, mert már végeztek velük. Kövesd az ösvényt az erdőben, mindig csak egyenesen előre, egészen addig, amíg egy hídhoz nem érsz. Ne kelj át rajta, hanem keresd a tűzöklű harcos nőt. Ő majd elvisz… – Hirtelen sikoly töri meg a látomást, aminek helyén egy eszelős szempárt pillantasz meg, ami egyenesen rád mered. – Fáklyavivő… – Beleborzongsz az őrült tekintetből áradó gonoszságba. Elhagyod a dombtetőt. Lapozz a **317**-re.

276.

A tűz körül ülő harcosok felállnak, és széles vigyorral az arcukon üdvözölnek, amiből arra következtetsz, hogy ismernek valahonnan. Nem szólnak hozzád, de hátba veregetve megkínálnak sült húsukból. Amint azonban egy hatalmasat harapsz a puha sültből, az

egyik harcos hátba szúr. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Szembefordulsz támadóddal, és ekkor veszed észre, hogy három Garkba botlottál. Futásnak eredsz, és a folyón átgázolva próbálsz elmenekülni, miközben méreg árad szét véredben. Összeesel a vízben, és elájulsz. Lapozz a **25**-re.

277.

A becsapódás hangja igen közelinek tűnt, de ami még aggasztóbb, hogy kiáltozásra, és kutyák csaholására is figyelmes leszel. Nem lehet kétséges, hogy téged keresnek. A nő előrántja kardját. Nyilvánvalóan az a szándéka, hogy segítsen neked kijutni üldözőid karmai közül. A távolba mutat, te pedig elindulsz arra, tudván, hogy egyedül is könnyedén megvédi magát. Kúszva haladsz tovább, immár egyedül, amikor néhány perc elteltével fémes csattanást és sikolyokat hallasz. Közvetlenül ezután Karkötőd felizzik. (*Kalandlapodon* jelezd, hogy a Citadella újabb fala esett el!) Eléred a Karakum-szigettel szemben magasodó sziklákat, ahonnan két irányban folytathatod utadat. Hogyha a part mentén, a homokos öbölben haladsz tovább, lapozz a **15**-re. Ha inkább a sziklák peremén futó ösvényt követed, lapozz a **207**-re.

278.

Keresztülfutsz a dűnéken, és átugorva a túloldalra majdnem egy Nagy Orkon landolsz, aki épp elrejt valamit a homokban. – Kém! Le mertem volna fogadni, hogy utánam küld egy kémet, de abból nem eszik! – Rövid kardját előhúzva rád támad. Megpróbálod elmagyarázni, hogy téged nem érdekel, hogy miben mesterkedik, de nem figyel rád. Felkészülsz, hogy megvédd magad.

Nagy Ork ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, és mielőbb eltűnsz innen végre, lapozz a **333**-ra. Ha kiásod a tárgyat, amit az Ork temetett be, lapozz a **124**-re.

279.

Egy fáklyák által megvilágított alagútba nyitsz be, ahol a legkülönfélébb tárgyak hevernek szerteszét: vödrök, cipők, kalapok, egy halom csont, rothadó gyümölcsök és egy ganéjkupac, ami orrfacsaró bűzt áraszt. Sietve továbbhaladsz, de a szag még elviselhetetlenebbé válik. Végül egy vízaknához érsz, aminek alján egy szeméttel és emberi ürülékkel teli vermet látsz. Fölfelé pillantva azonban napvilág szűrődik az alagútba. Ekkor köhögést hallasz a hátad mögül.

Mit teszel? Ha előrántod kardodat, és felkészülsz a támadásra, lapozz a **238**-ra. Ha nyugodtan megfordulsz, és előbb megnézed, hogy ki az, lapozz a **334**-re.

280.

Elindulsz az Orkokból álló lovasság felé. Mindegyik lovashoz egy-egy nyomorúságos kinézetű szolga tartozik. Amint a lovak közé érsz, az egyik Ork rád mordul: – Hé te, fogd a lovam, és pucold ki a csizmám! – Felnézel és megkérdezed, mivel. – A ruháddal! – feleli mérgesen a teremtmény, majd rád rivall. – Mit gondolsz, minek tartunk itt? Az eszedért? – Nekiállsz, amire kért, majd egy lándzsát ad a kezedbe, és utasít, hogy ne maradj le. A katonák támadásra készen irányítják lovaikat előrefelé, míg szolgáik mögöttük iparkodnak különféle batyukkal felszerelkezve. Teljesen kimerülten érkezel meg a csata helyszínére (vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL), ahol Ostragoth csapatai a Citadella innenső, déli tornyát ostromolják. Nyílzápor suhogásának hangját hallod, majd az Orkok támadásba lendülnek. Ameddig a szem ellát, mindent füst borít, és kiáltozást hallasz. Váratlanul egy gazdátlan ló üget feléd, és megáll előtted. Ha felpattansz a hátára és ellovagolsz innen, lapozz a **7**-re. Ha inkább saját lábadon próbálsz meg felszívódni, lapozz a **150**-re.

281.

A Fellegvár alatti puha fűben érsz földet. Fejed egy kissé kóályog, de szerencsére komolyabb sérülés nélkül úsztad meg a zuhanást. Körbenézel, és magad előtt az északi hegyek első magaslatait pillantod meg a horizonton. Fentről parancskiáltásokat hallasz, amiből arra gyanakszol, hogy a nyomodban vannak, ezért a lehető leghamarabb útnak indulsz. Lapozz a **131**-re.

282.

Órákon át tart az átkelés a mezőn. Útközben a Karkötő felizzik (jelöld be az elfoglalt Citadella-falat *Kalandlapodon*!). Senki sincs a környéken, csak alkalmanként pillantasz meg egy-egy vadlovakból álló csordát. Végül egy kis völgybe érkezel, aminek első lankáján egy tenyereivel kockát formázó szerzetes szobra áll. A figurát vérrel kenték be, és fejének egyik felét lehasították. Az út egy, a láthatáron épp csak felsejlő település felé vezet. Lapozz a **3**-ra.

283.

Eltünteted a csata borzalmas nyomait, letörlöd a kardod, és körbenézel a Törpe után, de nyomát sem látod. Visszatérsz, és elmondod a Goblin őrnek, hogy a Törpe meglépett, a többiek pedig üldözőbe vették. Egy nagy tölgy árnyékában ülő Sötét Elf ásít egyet, majd megszólal. – Mindig ugyanaz, soha senki nem menekült meg innen. El fogják kapni. – Őrt állsz, és közben azon tűnődsz, hogyan léphetnél meg. Ekkor észreveszel egy szerzetesre emlékeztető, kopasz embert, amint természetfeletti erővel forgat egy baltát: három csapás után a fa ledől a földre. Közelebb lépsz, hogy jobban megnézd. Ekkor a férfi megszólít. – Idegen, tudom a titkodat. Kövess a bokrok mögé, beszélni akarok veled. – Ha követed a szerzetest, lapozz a **173**-ra. Ha nem foglalkozol vele, lapozz a **80**-ra.

284.

Nekirugaszkodsz a kötélnek – jó hosszan kell másznod rajta. Igencsak kimerít ez a felfelé kapaszkodás (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ezért időnként pihenőt tartasz. Ahogy azonban eléred a kút peremét, egy kés pengéjét látod megcsillanni a napfényben, majd a kötél elszakad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, gyorsan megkapaszkodsz egy fogantyúban a kút falán, és kimászol. Az öregasszonynak nyomát sem látod, de macskája a kút tetején álldogál. Lapozz a **112**-re.

Ha nincs szerencséd, nem tudsz megkapaszkodni, és a mélybe zuhansz. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot! Ha életben maradtál, bemászol a nyíláson, amit korábban fedeztél fel. Lapozz a **68**-ra.

285.

Eléred az Őrjöngő Agyarak bejáratát. Ostragoth harcosainak nyomát sem látod. Belépsz a fáklyákkal megvilágított barlangba, és végigsétálsz a széles folyosón, amíg az két kisebb alagúttá nem ágazik szét. Ha a bal oldalin mész tovább, lapozz a **246**-ra. Ha inkább a jobb oldalin folytatod utad, lapozz a **379**-re.

286.

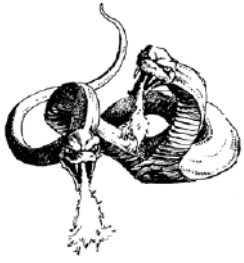
Amikor magadhoz térsz, körbepislogsz, és hunyorogni kezdesz, majd a tarkódon érzett tompa fájdalom miatt ismét lehunyod a szemed. Amint azonban látásod kitisztul, rögvest azt kívánod, bárcsak aludnál még. Oldalán két Goblinnal egy Ork hóhér áll fölötted. Fejed egy véres fatuskóhoz van rögzítve, míg magad körül egy csoport közönyös szemlélődőt veszel észre. A bestia a feje fölé emeli baltáját, amikor hirtelen egy tűhegyes fullánk szúródik a nyakába. Egy pillanatra megdermed, majd összeesik. Még fel sem ocsúdtál, amikor érzed, hogy egy női harcos elvágja kötelékeidet, és egy kardot hajít feléd, majd az őt lerohanó négy fenevad felé fordul. Mit teszel? Ha a harcos nő segítségére sietsz, lapozz a **43**-ra. Ha a kivont tőrrel feléd közelítő Goblinnal szállsz szembe, lapozz a **382**-re.

287.

Úgy tűnik, hogy egyre nagyobb lesz a fejetlenség az utcán, és csakhamar rengeteg szülő érkezik az iskolához, hogy gyermekeiket magukkal vigyék. A kislány egy idős szerzetes oldalán sétál ki az épületből. Amint elhaladnak melletted, a gyermek feléd mutat. A szerzetes elmosolyodik, és köszönetet mond neked, majd megáll egy pillanatra, hozzád lép, és mélyen a szemedbe néz. – Gyere velem! – parancsol rád. Ha így teszel, lapozz a **102**-re. Ha inkább megnéznéd, hogy mi okozza a csődületet, lapozz a **158**-ra.

288.

A lány nehezen járható ösvények és rejtett csapások egész sorozatán halad keresztül, és egészen az északi hegyek alacsonyabb vonulatai közé vezet. Az egyikről lepillantva egy lánggyűrűvel körülvett, hatalmas erődöt pillantotok meg. A tűzoszlopok innenső oldalán egy lovasszázadnyi Orkot pillantasz meg, amint egy Sötét Elf vezetése alatt masíroznak. Leereszkedtek, és a lánnyal megközelítitek a tűzfalat. Lapozz a **119**-re.



289.

Nem akarsz megkockáztatni egy nyilvánvaló hazugságot, ezért azt válaszolod neki, hogy éppen ma érkeztél északról, és csatlakozni kívánsz az ostromló seregekhez. – Biztos megszimatoltad, hogy a Citadellában neked is csurran-cseppen valami a zsákmányból, mi? Mindenesetre elég erősnek látszol Knucler Szabadcsapatához! Gyere velem! – dörgi, és keresztülvezet az ostromgyűrűn. Körös-körül teljes a fejetlenség, időnként egy eltévedt nyílvessző hullik a sárba. A Goblin előbb egy lövészárokhoz, majd egy földbe vájt helyiségbe vezet. Odahívja néhány társát, majd elbődül: – Vigyétek ezt is! – Két zord kinézetű alak közelít feléd. Ha kardot rántasz, és megtámadod őket, lapozz a **318**-ra. Ha hagyod, hogy magukkal vigyenek, lapozz a **49**-re.

290.

Több száz métert haladsz előre, amikor a sűrű fűben megbújó Irányjelző Kőben megbotlasz. A kő egyértelműen úti célod felé mutat (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Keresel egy ösvényt, ami nagyjából abba az irányba halad tovább. Elindulsz rajta, majd többórányi gyaloglást követően észreveszed, hogy Karkötőd felizzik. (*Kalandlapodon* jelöld, hogy Ostragoth csapatai a Citadella újabb falát foglalták el!) Hirtelen két tűzlabda csapódik be a talajba, tőled jobbra, amelyekből két szárnyas, fehéren izzó lángot fújó, kezükben tüzes kardot tartó Tűzdémon pattan ki. Ha van nálad egy Varázsbot, vagy 1 Fekete Kocka, egyesével küzdj meg velük a szokott módon. (Utóbbi esetben húzz le 1 Fekete Kockát *Kalandlapodról*.) Ha ezek közül egyikkel sem rendelkezel, e harc idejére vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tűzdémon	7	9
Második Tűzdémon	8	8

Ha te nyerted az összecsapást, az a benyomásod, hogy gonosz varázslat hatása vesz körül, és Jaxartes markában érzed magad. Folytatod utadat a kanyargó ösvényen, mígnem egy magas sziklaoszlophoz érsz. Az oszlop tetejéhez láncolva egy kisfiút pillantasz meg, amint éppen két Sárkányember veti rá magát. Ha a segítségére sietsz, lapozz az **52**-re. Ha inkább sürgős küldetésedre gondolva továbbmész, lapozz a **99**-re.

291.

A szerzetes nem mozdul. Elveszed a dobozt, és kinyitod a fedelét: 6 darab Fekete Kockát találsz benne. Ha el akarod rakni őket, jegyezd fel őket *Kalandlapodra*. Folytatod utadat a csapóajtókon keresztül. Lapozz a **192**-re.

292.

A talaj emelkedik, és szilárdabbá kezd válni, miközben elhagyod a párás ingoványt. Az út egy fűvel benőtt dombra visz, ahonnan észak felé körbenézel. Előtted egy nagy rét terül el, melyet egy hatalmas erdő szegélyez. Ha a réten keresztül folytatod utadat, lapozz a **282**-re. Ha inkább az erdőn vágsz át, lapozz a **210**-re.

293.

Beugrasz a tavacskába. Érzed, ahogy béklyóid azonnal kioldanak, és sikerül az Orkoktól távol úsznod. A téged üldöző bestiák azonban hirtelen megállnak, amint egy fekete köpenyes alak által vezetett harci szekér tör keresztül a bokrokon. Kimászol a vízből. Ekkor a köpenyes alak észrevesz téged, és az Orkokra üvölt. – Idióták, ott van! – A lények üldözőbe vesznek, és utolérnek, mert átázott ruháid és felszerelésed miatt nem tudsz gyorsan mozogni. Külön-külön kell megküzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	6	6

Ha túlélted az összecsapást, futni kezdenél, de hirtelen fekete köd száll le köréd. Hatalmas kezek ragadnak meg, és a harci szekérbe emelnek. Másodperceken belül a félelmetes sebességgel tovaszáguldó kocsi deszkáin fekszel. Lapozz a **156**-ra.

294.

Elf vezetőd Orgelasként mutatkozik be. Fürgén halad a rögös sziklákon, és nem nagyon akar társalogni. Elvezet a sziklás terület végére, és észak felé mutat, amerre egy nagy erdőt és egy rétet látsz. Búcsúzás gyanánt egy kis palacsintát ad neked a zsebéből. – Edd meg ezt, amikor a legnagyobb szükségben vagy. Jó erőbe fog hozni. (Írd fel a *Kalandlapodra* a palacsintát, aminek olyan hatása van, mint az Erő Italának). Elbúcsúzik tőled, és neked el kell döntened, hogy merre indulj el. Ha az erdőben folytatod az utad, lapozz a **210**-re. Ha inkább a réten keresztül, lapozz a **282**-re.

295.

Előkapod a kovakövet, amellyel néhány pattintás után tüzet csiholsz. A bokrok nem mozognak tovább, ahogy tomboló pokollá változtatod a környezeted. Visszataszító jajgatás közepette a fák hátrébb menekülnek, de most egy magas tűzfal foglya lettél. Nincs más választásod, keresztül kell ugranod a lángokon, hogy kiszabadulj. Ha van legalább egy Fekete Kockád, sértetlenül átjutsz (húzd le *Kalandlapodról*). Ha nincs a birtokodban ilyen tárgy, dobj egy kockával, és a kapott eredményt vond le az ÉLETERŐDBŐL a tűz által okozott sérülések miatt. Végül sikerül kibotorkálnod az erdőből. Lapozz a **392**-re.

296.

A lángok meggyújtják a ruhádat, és megégetik a bőrödet is. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Kifújod magad, majd fájdalmaidat legyűrve folytatod küldetésedet. Lapozz a **121**-re.

297.

Miközben a hullámok között hánykolódsz, észreveszed, amint a Karkötő felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Ezután egy matróz úszik oda hozzád, és felsegíted őt tutajodra, ami az izmos fickó súlya miatt kis híján elsüllyed. A férfi ekkor rád néz, majd kijelenti, hogy itt csak egy embernek van hely. – Azt hiszem, megöllek – szól fenyegetően, miközben kardjáért nyúl. A keskeny fadarabon élethalál harcba kezdtek.

Tengeri Zsivány ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 6

Ha túlélted az összecsapást, a tutaj végül megfeneklik egy széles, homokos partszakaszon. Magad előtt egy kis települést látsz, balról pedig óriási sziklák magasodnak. Merre indulsz el? Ha a falu felé, lapozz a **3**-ra. Ha a sziklákat veszed célba, lapozz a **361**-re.

298.

A felszálló füst továbbra is fojtogat, mialatt előtted az ösvény forrón perzselő fallá változik. Előhúzod kardodat, de képtelen vagy közel kerülni a kétfejű Kígyóhoz. A fölötted lévő egyik faágról ekkor egy másik Kígyó ereszkedik le a földre, akinek hátán ülve egy rémisztő harcost pillantasz meg. A páncélba bújt alak egyik kezében egy baltát tart, másik keze egy lángoló handzsárt szorongat. Amint az állat földet ér, a harcos leugrik a hátáról, meglengeti fegyverét, és morogva neked támad.

Kragaar ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, a kétfejű Kígyó igencsak megélénkül, és tűzfalat képezve körözni kezd körülötted. Ha megpróbálsz futva keresztültörni a lángokon, lapozz a **96**-ra. Ha inkább megvárod, hogy a lángok lecsillapodjanak, lapozz a **47**-re.

299.

Az első szinten lévő barlangba lépsz be. Egy tüzes szakadéknál állsz, és egy furcsa, csuklyás figura áll előtted. Az alaknak sötét arca van, égő szemei, és egy lángoló dárdát fog. A szakadékon keresztül egy híd vezet át, melyen hat kocka helyét vésték ki. Az alak emelkedett hangon kezd beszélni. – A te utad a legnehezebb, de ha erős és kitartó vagy, célhoz érsz! – Az ember hátrálni kezd, majd eltűnik a túloldali alagútban. Megnézed a hidat, majd megpróbálsz áthaladni rajta. Ahogy az első kocka alakú vésést eléred, egy tűzfal csap fel a szakadékból. Ha van 6 Fekete Kockád, használd őket, és helyezd a nyílásokba (vond le a felhasznált Kockákat *Kalandlapodról*). Minden egyes nyílásért, amit üresen hagysz, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, ahogy a lángok elérnek. Ha túlélted, átérsz a hídon, és belépsz a szemközti barlangba. Lapozz a **310**-re.

300.

Kinyitod az első ajtót, ami egy terembe nyílik, ahol néhány felborogatott asztal és szék hever szerteszét. Egy kupac hamut látsz a szoba közepén, a földön pedig részben elégett pergamenlapokat veszel észre. Felkapsz egyet közülük, de csupán néhány értelmetlen szót tudsz rajta kibogarászni. Visszamész, és belépsz a második ajtón, és egy olyan szobába érkezel, amelynek falán és padlóján vérfoltok piroslanak. Ekkor tőled balról, egy kisebb szekrényből kopogást hallasz. Ha kinyitod a szekrényt, lapozz az **51**-re. Ha inkább visszamész az udvarra, lapozz a **251**-re.

301.

Előlépsz, és bemutatkozol a kisfiúnak, aki fel-alá ugrál örömében, és nagyon elégedett veled. – Gyere ki! – utasít, és kiléptek a kocsmából. Lapozz a **171**-re.

302.

A csáp körbefogja a kis csónak végét, és óvatosan feléd kezd siklani. Kihúzod a kardodat hüvelyéből, és egy ütéssel lecsapsz rá. Sikoltást hallasz, majd levegő tódul fel a vízből, és jó néhány, lényegesen nagyobb nyúlvány emelkedik fel a mélyből. Megrántják a csónakot, mire az félbetörik. A vízbe zuhansz, és úszni kezdesz. Az áramlat visszafelé sodor a szárazföld irányába.

Dobj két kockával! Ez az erő szükséges ahhoz, hogy elkerülld a teremtményt. Ha ez a szám nagyobb ÉLETERŐ pontjaid számánál, nem jársz sikerrel, és a teremtmény lehúz a mélybe. Kalandod itt véget ér.

Ha a kapott összeg kisebb ÉLETERŐ pontjaid számánál, vagy megegyezik azokkal, eléred a szárazföldet, majd összecsuklasz a parton (vesztesz **4** ÉLETERŐ pontot). Nem tudod, hol lehetsz, ezért felmászol a part menti sziklákon, és körbenézel. Alattad egy másik kis öböl van. A parton fekve, félig a vízben, egy alakot látsz harci öltözékben. Ha odamész megvizsgálni, lapozz a **312**-re. Ha inkább továbbhaladsz a parti sziklák mentén, lapozz a **207**-re.

303.

Amikor magadhoz térsz, egy hevenyészett fogolytáborban találod magad. Felülsz, és egy Törpét pillantasz meg magad előtt, az egyik sarokban pedig két apró termetű Orkot veszel észre. A két bestia folyamatosan mormog egymásnak valamit, amiből egy-egy foszlányt elcsípsz. – Mondtam neked, hogy nem fogjuk megúszni, most vissza fog helyeztetni minket az ostromló század első sorába. Megmondtam, hogy semmi baj sincs a patkolókovács századával, de te… – A Törpe kifejezéstelen arccal bámul maga elé, mintha csak várna valamire. Miközben néhány katona érkezik, hiánytalan felszereléseden végigpillantva elcsodálkozol, hogy senki sem vette el tőled nemhogy az értéktárgyaidat, de még a fegyvereidet sem. Ezután hallod, amint az egyik őr beszélni kezd társához. – …és személyesen kutatja át mindegyiket. Ilyet még soha nem láttam. Visszatartja a zsoldunkat, aztán idejön, hogy elvigye, amit sikerült összerabolnunk. Ezt neked szabadság, szerintem…

Ekkor a Törpe egy kis kürtöt húz elő, és hármat fúj bele, majd ezt követően egy fejszével nekiesik a tábor kerítésének, és pár pillanat alatt akkora lyukat üt rajta, amin már egy ember is átférne. Ezután int neked, te pedig vele együtt átbújsz a lyukon. Meglepetésedre azonban a fickó az ostromlók táborától nem távolodni igyekszik, hanem egyenesen a közepe felé tart. Ha követed, lapozz a **26**-ra. Ha inkább jobb búvóhely után kutatva másfelé menekülsz, lapozz a **149**-re.

304.

Nincs más választásod, mint behúzódni az egyik sziklafal mellé, és a Sárkányemberek máris neked támadnak. E harc idejére vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot. Egyesével küzdj meg ellenfeleiddel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Sárkányember	7	7
Második Sárkányember	7	8
Harmadik Sárkányember	8	9

Ha te nyerted az összecsapást, lemászol a sziklafal aljáig, és kifújod magad. Lapozz a **220**-ra.

305.

Eléritek a szigetet, és a hajó egy kis öbölben köt ki. Körbenézel: a helyet árboc-javításra, élelmiszer-előkészítésére, és ostromgépek építésére is használják. A munkák legtöbbjét összeláncolt rabok végzik. A foglyokat bilincseiktől megszabadítva elvezetik, majd a ti őrcsoportotokra ráparancsolnak, hogy sorakozzatok fel két sorban. Ha a bal oldali sorba állsz be, lapozz a **227**-re. Ha inkább a jobb oldalit választod, lapozz a **394**-re.

306.

A fedélzet alatti munkára jelölnek ki, mélyen a hajó belsejében. Óriási dobozokat kell pakolnod különböző rekeszekbe (a megerőltető munka miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Két óra múlva zűrzavart hallasz fentről. Parancsokat üvöltöznek, és furcsa sikoltozásra leszel figyelmes. Hirtelen annak a rekesznek az oldalát, ahol épp dolgozol, egy masszív, hajóra szerelt csáklya szakítja fel. A bezúduló víz csakhamar az egész hajórekeszt elárasztja. A bezárt és elreteszelt fedélzetajtón nem tudsz kijutni. Visszatartod a lélegzeted, ahogy a hajó megremeg, és süllyedni kezd. Dobj két kockával! Ha dupla értéket dobsz (tehát két 1-est, 2-est, stb.), találsz egy rést, amely elég nagy ahhoz, hogy ki bírj rajta úszni az óceánba. Ha a dobásod nem dupla érték, dobj még egyszer, de előbb vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Addig ismételd mindezt, amíg dupla értéket nem dobsz (ekkor kijutsz a hajóból), vagy meg nem halsz (ÉLETERŐ pontjaid elfogytak).

Ha sikerül kijutnod, éppen akkor úszol fel a felszínre, amikor a hajó árboca ledől. Azután vastag köd száll a vízre, és semmit sem látsz. Kisvártatva azonban a fedélzet egy részét sodorják eléd a hullámok, és felmászol rá. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **297**-re.

307.

Tekinteteddel végigpásztázod a csontkupacot, és érdekes tárgyakra leszel figyelmes: egy régi bőrpáncél darabjait, törött kardokat és két bőrerszényt is kiszúrsz a maradványok között. A két szütyőben összesen 25 Aranytallért találsz, amit magaddal viszel. Nyersz 1 SZERENCSE pontot is. (*Kalandlapodon* jelöld a változást!) Továbbhaladsz az ösvényen, mely hamarosan kettéágazik. Ha a bal oldalin haladsz tovább, lapozz a **217**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **125**-re.

308.

Odamész a szerzeteshez, és leülsz mellé. A férfi tüzes szemeivel fürkészőn néz rád, majd így szól: – A Hit az egyetlen út. Tudom, hogy a küldetésed igen nehéz lesz. Bíznod kell bennem, ez az egyetlen választásod. Nálad van a Fáklya? – Kérdése sokkhatásként ér. Ha azt mondod, hogy nálad van, lapozz a **263**-ra. Ha nem mondasz semmit, és otthagyod a férfit, lapozz az **5**-re.

309.

Előhúzod kardodat, és sietős léptekkel elindulsz a hídon. Éppen a közepénél tartasz, amikor a szerkezet hirtelen összedől alattad, és deszkái egy mágikus ketreccé állnak össze, mely foglyul ejt. Miközben elmerülsz a hideg vízben, de még mielőtt elvesztenéd eszméletedet, gúnyos kacagás hangja üti meg füledet. Lapozz a **25**-re.

310.

Az alagutat bonyolult vésetek és rajzok borítják. Olyan érzésed van, mintha egy szent épület belsejében lennél behatoló, de nincs idődd megállni. Ebben a pillanatban két Tűzharcost veszel észre. Egy pillanatig mozdulatlanul állnak, majd egy tomboló láng közepette életre kelnek, amitől saját kardod is mágikus izzásba kezd. Külön-külön küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tűzharcos	7	9
Második Tűzharcos	8	10

Ha túlélted az összecsapást, lapozz a **387**-re.

311.

A helyes számsort nyomtad meg. A vastüskék záporozása abbamarad, és a ketrec kinyílik. Továbbmehetsz. Lapozz a **231**-re.

312.

Alaposan körülnézve leereszkedsz a partra. Az alak egy harcos hő, akit egy polipszerű teremtmény húz a tengerbe: egyik csápja a nő egyik lábát tartja erősen. Kihúzod a kardod, és lesújtasz a nyúlványra, amit csak három kemény csapással sikerül elvágnod. A nő felugrik, és meglepő fürgeséggel elszalad. Ha követed, lapozz a **144**-re. Ha inkább más teremtményeket keresve óvatosan körbenézel, lapozz a **86**-ra.

313.

A folyó hosszan sodor magával, majd veszít erejéből. Ekkor végre el tudsz kezdeni a part felé úszni. Miközben haladsz előre, észleled, hogy Karkötőd felizzik (*Kalandlapodon* jelöld, hogy a Citadella újabb fala esett el). Mielőtt azonban elérnéd a szárazföldet, valaki a gallérodnál fogva kiemel a vízből: a folyóban dölyfösen terpeszkedő Óriás ragadott meg. Ha előrántod kardodat, hogy megsebezd a bestiát, lapozz a **388**-ra. Ha inkább mozdulatlanul várod a fejleményeket, lapozz az **50**-re.

314.

A szerzetes csalódottnak tűnik. – Mindent megtettél, hogy megtaláld az Igaz Utat, de a szerencse nem mosolygott rád. Ne félj, küldetésed ettől még sikeres lehet, de a mi útjaink most elválnak. Járj szerencsével! – mondja, majd kivezet a szobából egy ajtón át, mely az utcára nyílik. Elindulsz a falu központja felé. Lapozz a **158**-ra.

315.

A súlyos létszámhiánnyal küzdő Wazarri Erődjében meglehetősen szomorú a hangulat, amit tetéz, hogy a harcosok hetek óta nem aludtak. A fegyvernök egy tágas szobába vezet, ahol egy hatalmas trón áll, melyben egy szakállas, több helyen is súlyosan sebesült lovag ül, aki szótlanul mered rád. Két oldalán egy-egy szék helyezkedik el, amiből arra következtetsz, hogy a férfi arra vár, hogy valamelyikre leülj. Rájössz, hogy ez alighanem valamiféle próba lehet. Melyik széken foglalsz helyet? Ha a bal oldalin, lapozz a **174**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **389**-re.

316.

A faluból kisétálva egy ösvényt követsz, amely északnak, a hegyek felé vezet. Egy darabig minden farakás és bokor mögött veszélyt szimatolsz, de órákkal később tolvajoktól, magukat álcázó banditáktól való félelmed feloldódik. Később megállsz pihenni (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot), majd felmászol egy magas fára, hogy felderítsd az előtted elterülő vidéket. Megállapítod, hogy a legrövidebb út egy erdőbe vezet. Egy másik ösvény egy hatalmas síkság felé, egy harmadik pedig egy széles, jól karbantartott szekérút felé tart, ami feltételezésed szerint az észak felé vezető egyik legfontosabb kereskedelmi útvonal, Salik Útja. Merre mész tovább? Ha az erdő felé indulsz el, lapozz a **367**-re. Amennyiben a síkságon át folytatod utad, lapozz a **137**-re. Ha a Salik Útján közelítenél célodhoz, lapozz a **172**-re.

317.

Továbbhaladsz előre az egyre keskenyebbé váló ösvényen, ami egy idő után egy kiszáradt folyó medrébe vezet. A folyómeder hamarosan háromfelé ágazik. Melyiken indulsz el?

A bal oldalin?	Lapozz a **126**-ra.
A jobb oldalin?	Lapozz a **67**-re.
A középsőn?	Lapozz a **200**-ra.

318.

Végigfutsz a lövészárkon a Goblinok elől, de két szabadharcos katonába botlasz. A szűk árokban nem tudsz elrejtőzni előlük, így kénytelen vagy megküzdeni velük. Egyikük megragad egy hegyes buzogányt, a másik pedig egy hosszú láncra rögzített fémgolyót lenget meg fenyegetően.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Szabadharcos	6	8
Második Szabadharcos	7	8

Ha túlélted a harcot, meghallod, amint a Goblin megparancsolja a többieknek, hogy vegyenek üldözőbe, ezért kiugrasz az árokból. Ekkor a Citadella felől hirtelen nyílvesszők kezdenek záporozni feléd, de semmi fedezéket nem látsz. Ha félreugrasz balra, lapozz a **113**-ra. Ha inkább egyenesen elfutsz, lapozz a **24**-re.

319.

Végigmész a folyosón, és belépsz a hozzád legközelebb eső ajtón. Odabent szétszórt papírlapokat és vérfoltokat találsz, de holttesteknek nyoma sincs. Már éppen elhagynád a szobát, amikor hirtelen egy csapóajtó nyílik ki a padlón, amin egy koszos Goblin pattan ki. – Nem, mester, ott nem látom nyomát – mondja, ezután megfordul, és észrevesz. Elkiáltja magát, és kardot ránt. Meg kell küzdened vele.

Goblin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, eltűnődsz azon, vajon kit szólíthatott a Goblin mesternek. Sem ebben, sem az ezen az oldalon lévő többi szobában nem találsz semmit, ezért visszatérsz az erkélyre, hogy annak a másik oldalát is megvizsgáld. Lapozz a **87**-re.

320.

Rájössz, hogy bármilyen hirtelen mozdulat azonnal elsüllyesztene az ingoványban, ezért megveted a lábad, ahol vagy. Egyesével küzdj meg a Goblinokkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mocsári Goblin	6	6
Második Mocsári Goblin	6	6

Ha te nyersz, és meglesnéd, mi van a ládában, lapozz a **33**-ra. Ha inkább minél előbb megpróbálod megtalálni a mocsárból kivezető utat, lapozz a **292**-re.

321.

Az Inkvizítor jól láthatóan elégedett magával, miközben elveszi tőled a Fáklyát. – Nagyon gazdaggá teszel engem, amint sikerül rávennem Jaxartes-ot, hogy kiköhögje ennek a kis vacaknak az árát. – Mielőtt elindulna, kis tésztagalacsinokat szór eléd a földre. – Edd meg ezeket, elég erős leszel tőlük addig, amíg ítéletet nem hirdetnek fölötted. – Elfogyasztod az ételt. Az akaratodat ugyan megtörték, de valóban erősebbnek érzed magad tőle. (Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot.) A nő ezután egy fából készült, kisméretű, sötét ládába zár, ami olyan kicsi, hogy még arra is képtelen vagy, hogy végignyújtózz benne. Csakhamar elveszíted eszméletedet. Lapozz a **286**-ra.

322.

Felmászol a fára, aminek a tetején egy kis emelvényt, és 4 Fekete Kockát találsz. Ha magaddal akarod vinni, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. Ezután egy kötélhágcsót veszel észre, amit a fához rögzítettek, és kis töprengés után úgy ítéled, ezen könnyedén át tudnál lendülni a víz felett. Az ugrás végén egy másik emelvényre érkezel. Lemászol, és egy ösvényt fedezel föl, ami a sűrű erdő belsejébe vezet. Órákon át botladozol előre a sötét fák között kanyargó ösvényen, amikor hirtelen megbotlasz valamiben. Feltápászkodsz, és egy hatalmas, kétfejű Kígyóval nézel farkasszemet. A teremtmény kitátja, majd becsukja száját, hogy kivillantsa hosszú, ívelt méregfogát, majd hatalmas lángcsóvát lövell ki. A környező fák és bokrok lángra kapnak, fekete füstjük pedig fojtogatón vesz körül. Ha elmenekülsz innét, lapozz a **96**-ra. Ha nem tágítsz, és megküzdesz a teremtménnyel, lapozz a **298**-ra.

323.

Elmondod neki, hogy sejtelmed sincs róla, hogy hol lehet Djakk. Válaszod felbőszíti, mire magas hangon kántálni kezd. – Nem tudom, nem tudom! – Az Óriás felkapja fabunkóját, és közvetlenül melletted a földhöz csapja. Úgy döntesz, jobb lesz kereket oldani, különben a bestia agyonüt. Merre próbálsz menekülni? Ha a barlang kijárata felé, lapozz a **272**-re. Ha inkább a barlang sötétbe burkolózó belseje felé, lapozz a **31**-re.

324.

Épp időben sikerül elvágni a láncot, és rögtön az út menti bokrok közé ugrasz. A szekér megáll, és utasainak párbeszédére leszel figyelmes. – Hol az az alak? Azt hittem, elgázoltuk. – értetlenkedik mély hangján a kocsis. – Én sem látom, Felség, de a mögöttünk érkező fegyveres zászlóalj Szagló Orkjai majd megtalálják – hangzik a felelet. A hajtó meghúzza a gyeplőt, és a szekér lassan elindul. Még hallod, ahogy az alak valamit odavet társainak. – Mindegy… szorít az idő. – Ezután a kocsis ostorával a lovak közé csap, és a harci szekér elvágtat az úton.

Nyilvánvaló, hogy az úton maradni nem volna a legokosabb dolog részedről. Minden irányba körülnézel: tőled balra egy sekély patakot fedezel föl, jobbra pedig egy ösvényt látsz meg, ami egy náddal benőtt lapály felé visz. Melyik irányba haladsz tovább? Amennyiben a patak irányába indulsz el, lapozz a **62**-re. Ha a nádas felé folytatod utad, lapozz a **137**-re.

325.

Kikémlelve csak egyetlen alakot látsz, de léptei rettenetes zajt csapnak. Hirtelen elcsendesedik a környék, és felpillantasz: egy nehéz páncélba öltözött harcos áll előtted. A mögötte folytatódó ösvény háromfelé ágazik, és úgy tűnik, mindhárom közvetlenül a vulkánba vezet. A harcos végül csikorgó páncéljában neked támad. Megpróbálsz elsőként lecsapni rá, mielőtt védekezhetne, de kardod fémes pendüléssel lepattan róla. Riadtan fedezed föl, hogy a lassan, de határozottan mozgó férfi bőre sziklából van. Tisztában vagy vele, hogy kardod pengéje nem sok kárt tehet benne, és az egyetlen esélyed, ha ledöntöd lábáról. Dobj két kockával! A kapott érték lesz a Sziklabőrű Harcos súlya. Ha ez az érték kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid, rohamod kibillenti egyensúlyából a harcost, aki apró darabokra törik előtted. Ha a kapott érték nagyobb ÉLETERŐ pontjaidnál, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és ismét próbát kell tenned. Ha a kapott érték ezúttal is nagyobb ÉLETERŐ pontjaid számánál, a harcos halálos sebet ejt rajtad kardjával, összeesel, és kalandod itt véget ér.

Ha te nyerted az összecsapást, átlépsz a kőtörmeléken, és körülnézel. Melyik ösvényen indulsz el a vulkánhoz? Ha a bal oldalin, lapozz a **383**-ra. Ha a jobb oldalin, lapozz a **92**-re. Ha inkább a középsőt választod, lapozz a **285**-re.

326.

Hármasával szeded az alattad omladozó lépcsőfokokat, de a négy üvöltöző, kurjongató Ork hatalmas lármát csapva még így is szorosan a nyomodban csörtet felfelé. Egyikük egy hírvivő sast ereszt szabadon. Úgy döntesz, hogy szembefordulsz üldözőiddel, és megküzdesz velük a szűk lépcsőkön.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	6	5
Harmadik Ork	7	6
Negyedik Ork	7	6

Ha te nyerted az összecsapást, felmászol a szikla tetejére. Lapozz a **36**-ra.

327.

Az inda elszakad, és az Óriás nagy puffanással terül el a sziklás talajon. Megkerülöd a hatalmas, tehetetlen testet, de éppen amikor át akarod lépni a karját, elkapja a lábadat, és kuncogni kezd. – Jó kis menet, Djakk! Gyere, játsszunk megint! Vicces lesz! – Visszavisz a barlangba, és láncra ver. Életed hátralévő idejében az Óriás játékszere leszel, egészen addig, amíg Karkötőd nem izzik fel többé. Ezután már tudod, hogy kalandod nem járt sikerrel. Rövidesen meghalsz.

328.

Átnyújtod neki Aranyaid felét. (Húzd le Aranykészleted felét *Kalandlapodról*!) A kapitány füttyent egyet, majd a hátad mögül valakit magához szólít. – Úgy tartjuk, hogy az Aranynak van egy nagyon különös szokása: a legfurcsább helyeken ragad meg. Ez a jószág segít neked, hogy megtaláld a többit is – vigyorog rád a férfi. Ekkor egy farkasra hasonlító, hosszú ormányú vadállat jelenik meg melletted, és hegyes karmaival belekap abba a zsebedbe, ahol a maradék Aranytallérjaid lapulnak. Előrántod a kardodat, és lecsapsz rá.

Ormányos Farkas	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 7

Ha te nyerted az összecsapást, a kapitány, aki továbbra is képtelen a lábára húzni bakancsát, feláll, és elbiceg. – Fel vagy véve. Eredj a konyhára, szerezz magadnak valamit enni – veti oda a válla fölött. Ezután az Ormányos Farkas tetemére mutat. – Ja, és vidd oda ezt a dögöt is, és nyúzasd meg. Mondd meg nekik, hogy ma este sülten kérem! – Lapozz a **218**-ra.

329.

Előrántod kardodat, és felkészülsz a harcra. Kardcsapásod eltalálja a Dzsinnt, de nem tudod megsebezni. A lény egy tűzgolyót hajít feléd, ami épp előtted robban föl (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha nincs nálad egy Varázspálca, lapozz a **30**-ra.

Amennyiben van a birtokodban ilyen tárgy, előhúzod. A pálca bizseregni és villódzni kezd, majd hosszú füstöt és kékes színű fényt bocsát ki magából. A Varázspálca segítségével küzdj meg a Dzsinnel a szokott módon.

Tudathasadásos Dzsinn ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, futva távozol a harc színhelyéről. Lapozz a **176**-ra.

330.

Belépsz a szobába, és becsukod magad mögött az ajtót. A hatalmas helyiség valaha könyvtár lehetett, de a hajdani gazdag állományból mára csak összeégett könyvek és pergamenek maradtak, melyek a terem közepén egy hatalmas kupacba vannak felstószolva. Szemed egy dísztáblán akad meg az egyik üres falon. Elolvasod a rajta lévő üzenetet, és ahogy megérinted, minden betű alatt egy-egy szám jelenik meg.

AZ EGYSZARVÚ ÖKÖR
21 931714383 1228

A FARKASOKKAL ALSZIK
3 78209419258 355087

Ekkor egy hang szólal meg fölötted. – Mondd meg a kiejthetetlen név számát! – Nézd meg figyelmesen az emléktáblán látható szöveget és a betűk alatt olvasható számokat. Ha ismered a nevet, és megtalálod az emléktábla szövegében elrejtve, lapozz az alatta lévő számoknak megfelelő fejezetpontra, ahol azonnal megtudod, hogy a jó nevet mondtad-e ki.

Ha nem ismered a nevet, összesen hat alkalommal próbálkozhatsz, de ezt követően lábaid alatt egy csapóajtó nyílik meg, és egy csúszdán át a mélybe zuhansz. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **281**-re.

331.

Kihúzod a kardod, és óvatosan belépsz. Az öregember örömmel fogad, és bezárja mögötted az ajtót. Összefüggéstelenül és idegesen beszél, de úgy tűnik, nagyon sokat tud küldetésedről.

– Igen, keresnek téged, a Varázslók reményét, a Fáklyavivőt. Ők mondták, ő tudja, ő tud mindent. Erősnek kell lenned most, egyél, egyél! – Elővesz egy nagy tálat, és eléd helyezi. Csupán három fekete babszem van benne. Hogy az ember kedvében járj, kiveszel egyet, de az váratlanul az arcodba robban. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot!) Egy füstcsík jelenik meg, mely tested köré csavarodik, és moccanni sem enged. A férfi ekkor fel-alá kezd ugrálni.

– Megcsináltam! Nézzétek, megcsináltam! Most kérem a drágaköveimet! Hol vannak a kincseim? – Fölfelé néz, a kunyhó tetejére, ahonnan két Ork ugrik le, akik kíváncsi szemmel méregetni kezdenek. – Azt gondolod, hogy ez ő? – kérdezi az egyik. Társa válasz helyett csak annyit mormog feléd: – Gyerünk, élve akar megkapni téged!

A bénító varázslattól csak nehezen tudsz kisántikálni a kunyhóból. Az öregember kiáltozva követ titeket. – A drágaköveim! Hol vannak a drágaköveim? – Az Orkok hangosan felröhögnek, majd egyikük előhúzza kardját, és ledöfi az öreget. A haldokló rád mered, és utolsó leheletével egy szót nyög ki: – Víz… – A férfi ezután összeesik. Ha megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **88**-ra. Ha inkább egy jobb lehetőségre vársz, lapozz a **205**-re.

332.

Továbbhaladsz előre az alagúton, amikor hirtelen egy Fekete Kockákkal teli hatalmas tégely jelenik meg előtted. Úgy döntesz, hogy néhányat megpróbálsz magadhoz venni belőlük. Az edény száján éppen befér az egyik kezed. Dobj két kockával! A kapott érték határozza meg, hogy hány Kockát tudtál kiemelni belőle, mielőtt az ismét eltűnne (jelöld őket *Kalandlapodon*). Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **231**-re.

333.

Eléred a part egy kiterjedt részét, amelyet az ostromló sereg igencsak feldúlt. Magad előtt néhány olyan rugós csapdát látsz, amelynek már áldozatul esett valaki. Megvizsgálod az egyiket, és néhány zamarrai gyalogos katona maradványaira lelsz – valamennyiüket éles

vastüskék nyársalták fel. Azonnal rájössz, hogy egy rejtett csapdákkal teli mezőre tévedtél. Megpróbálsz visszamenni azon az úton, amin idáig eljutottál, de a nagyon sok lábnyomból nem tudod eldönteni, melyik a tiéd. Dobj egy kockával négy alkalommal, és mind a négy eredményt jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Ez a csapdák véletlenszerű elhelyezkedése. Most dobj négyszer a kockával, ez mutatja haladásodat a homokban. Ha bármelyik két szám sorrendben megegyezik, beleesel egy csapdába, és lapozz a **17**-re. Ha sikeresen átkeltél a csapdákon, kikerülsz a veszélyes területről, és végül megpihensz egy sűrű bokorcsoportban. Lapozz a **41**-re.

334.

Egy igen különös, kisméretű, szennytől foltos bőrkötényt és sapkát viselő, kezében egy koszos lapátot szorongató teremtmény jön veled szembe, aki alighanem egy Törpe és egy Ember-Ork nászának eredménye lehet. Krákog egyet, majd megszólít: – Hé, bele ne ess ebbe a mocsokba, különben nem fogod tudni levakarni magadról a szagát. – Beleszagolsz a levegőbe, és kénytelen vagy igazat adni a fickónak. – Eltévedtél? – sivalkodik rád. Lapozz a **75**-re.

335.

Lovad gyors és egyenletes tempóban vágtat. Soha nem voltál különösebben jó lovas – ezért is csatlakoztál a gyalogsághoz –, és kezd olyan érzésed lenni, hogy nem leszel képes megállítani. Magad előtt egy kidőlt fát veszel észre, de az állat könnyedén ugrik át fölötte. Ezt követően az ostromlók által a lovasság ellen felhúzott, kihegyezett karókból álló védőlánc körvonalai rajzolódnak ki előtted. Hátasod félelmetes

ugrással veti magát a sáncok közé, és könnyedén ugrik át a tűéles deszkák fölött, de az ugrástól lecsúszol a nyeregből.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, dobj egy kockával. Ha 1-et, 2-őt, vagy 3-at dobsz, az egyik karó felnyársal, és azonnal meghalsz. Ha 4-et, 5-öt, vagy 6-ot dobsz, megsebesülsz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot). Ha szerencséd van, viszonylag simán érsz földet (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot).

Ha életben maradtál, feltápászkodsz, és kiállsz az egyik sziklára, hogy végigtekints a harcmezőn. Lapozz a **243**-ra.

336.

Magad mögött hagyod a halott szerzeteseket. Amikor az utolsó mellett haladsz el, egy kisméretű oszlop emelkedik ki a földből, amelynek tetején egy tálcában 6 Fekete Kocka hever. Egy távoli hang parancsol rád, hogy vedd magadhoz őket. Miután engedelmeskedsz az utasításnak (jelöld a Kockákat a *Kalandlapodon*), folytatod utadat. Lapozz a **246**-ra.

337.

Közel lopózol az ajtóhoz, ahonnan bárdolatlan dalolás hangja szűrődik ki. Óvatosan kinyitod az ajtót, és bekémlelsz rajta: a monostor konyhájában két Orkot pillantasz meg, amint egy hatalmas asztal tetején dülöngélnek egymás mellett, és egy balladát énekelnek arról, hogy miként bántak el apró, szőrös teremtményekkel. Mellettük hatalmas kupacban üres üvegek hevernek. Ekkor katonaösztöneid hirtelen azt súgják, hogy valaki áll a hátad mögött. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **27**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **180**-ra.

338.

Ereszkedés közben arra leszel figyelmes, hogy a csuklódon lévő Karkötő felizzik. (Jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) A táboron végigtekintve az ostromló seregek igen nagyfokú aktivitásának látványa tárul eléd: fegyverek, ostromgépek és tornyok kezdenek ide-oda mozogni, rád azonban senki sem figyel komolyabban. Váratlanul egy csapat hosszúkás orrú Ork tűnik fel – úgy véled, ők a legendás Szagló Orkok, akik most feléd közelednek. Tudod, hogy el kell rejtőznöd. Három egyedi jelzésű sátor áll előtted. Melyiket választod rejtekhelyül?

Az agancsos koponyát?	Lapozz a **22**-re.
A karmos kézfejet?	Lapozz a **384**-re.
A keselyűszárnyakat?	Lapozz a **223**-ra.

339.

Mielőtt eldöntenéd, hogy melyik hasadékba ereszkedsz le, mindháromba bekémlelsz. A jelöletlen barlangokba tekintve megállapítod, hogy a bennük pislákoló fáklyák fénye ellenére valamennyi egyformán sötét, és egyik sem túl bizalomgerjesztő. Melyikbe ugrasz le?

Az első hasadékba?	Lapozz a **76**-ra.
A második hasadékba?	Lapozz a **245**-re.
A harmadik hasadékba?	Lapozz a **135**-re.

340.

Az övedbe rejtett Varázspálca vibrálni kezd. Hamar rájössz, hogy a benne szunnyadó erőtől kelt életre. Amikor előhúzod, kékes fénnyel ragyogó lángpenge szökken ki belőle. A Tűzdémon neked támad, te pedig a Varázspálcával védekezel.

Tűzdémon	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted az összecsapást, füledet eszelős nevetés csapja meg. A kocsmáros azonnal nekilát a romok eltakarításának. Tüsténkedés közben a vendégek felé a következőt jegyzi meg: – Hamarosan beállít, és igencsak mérges lesz, efelől nincs kétségem. – Lapozz a **225**-re.

341.

Elhajítod az üveget, és útnak indulsz. Pár lépést teszel csak meg, amikor a mögötted lévő bokrokból röfögő hangokat hallasz, ezért gyorsabban szeded lábaidat. Egyre közelebbről hallod a zajt, így futásnak eredsz. Hirtelen azonban egy, az ösvényen lábait kevélyen megvető, hatalmas agyarú Vadkan állja el utadat. Megfordulsz, de a hátad mögött egy másik társával találod magad szembe. Kénytelen vagy megküzdeni velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vadkan	5	12
Második Vadkan	4	14

Ha te nyerted az összecsapást, újabb Vadkanok röfögésére leszel figyelmes, ezért gyorsan kereket oldasz. Lapozz a **176**-ra.

342.

Egy barlangba érkezel, mely hatalmas kőtömbökkel van teli. A tömbökre egy-egy gombát rajzoltak, míg hátlapjukon az 50-es számot látod bevésve. Miközben a hatalmas kődarabokat vizsgálgatod, észreveszed, hogy a Karkötő felizzik. (*Kalandlapodon* jelöld, hogy a Citadella újabb fala esett el.)

A tömbök egyenként 10 Zamarrai Súlyt nyomnak, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlynál több nem lehet nálad!) A barlangot öt kijáraton hagyhatod el. Melyiket választod?

Az első kijáratot?	Lapozz a **366**-ra.
A második kijáratot?	Lapozz a **201**-re.
A harmadik kijáratot?	Lapozz a **162**-re.
A negyedik kijáratot?	Lapozz a **40**-re.
Az ötödik kijáratot?	Lapozz a **135**-re.

343.

– Mindent megtettél, hogy megtaláld az Igaz Utat, és nem sokkal vétetted el. A szerencse ma nem mosolygott rád, de ne ess kétségbe. Ezeket neked adom – mondja a szerzetes, és egy zsákot nyújt át neked, amelyben 6 Fekete Kockát pillantasz meg (jelöld őket *Kalandlapod* felső Kocka-mezőjében). – És most indulj! Szerencse kísérjen utadon! – int búcsút a szerzetes, majd kinyitja előtted az ajtót, ami az utcára vezet. Elindulsz a város központja felé. Lapozz a **158**-ra.

344.

Felcsatolod az Elf-szárnyakat. Leugrasz a szikla tetejéről, és lendületes repüléssel finoman lesiklasz a földre. Miközben földet érsz, megakad a szemed egy fényes Csillagkristályon, mely a sziklamedence földjébe fúródott. Összecsukod a szárnyakat, és közben elcsodálkozol az Elfek leleményességén, amivel elérték, hogy ilyen picire össze lehet hajtani azt. Felveszed a kristályt. Írd fel a *Kalandlapodra*, és lapozz a **219**-re.

345.

Meghallod, amint az Orkok lóháton közelednek, és elrejtőzöl. Egy kivételével lekászálódnak a nyeregből, és fosztogatni kezdenek, míg az egyik a lányhoz üget. Fél kézzel megragadja, és maga mögé ülteti. Az Orkok lovai hirtelen prüszkölni és toporzékolni kezdenek, mintha valami furcsa szagot éreztek volna meg a levegőben. Közvetlen ezután egy másik, fekete köpenyt viselő lovas tűnik fel. Felemelkedik fekete ménjének nyergéből, és beleszagol a levegőbe. – Valaki van a közelben. Keressétek meg! – parancsolja az Orkoknak, akik azonnal elkezdik minden irányban átfésülni a környéket. Balszerencsédre az egyik rád bukkan, és azonnal rád támad.

Lovas Ork	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha túlélted az összecsapást, menedékről-menedék felé rohanva elmenekülsz, és egészen addig futsz, amíg bizonyos nem vagy benne, hogy elvesztették a nyomodat. Lapozz a **290**-re.

346.

A csónak a sziget északi oldala felé visz téged, és hirtelen robajló hullámok csapják körbe – esélyed sincs, hogy irányítsd. Ekkor észreveszed, hogy a víz felszíne alatt éles sziklák meredeznek. Hirtelen egy hullám felemel, és az agyarszerű kövek közé hajít. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a ladik összetörik a sziklákon, és te közéjük esel (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha szerencséd van, a hajó csak súrolja őket a hullámverés közepette, de így is a vízbe esel. Bőrig ázva a sekély részre úszol, és egy homokos öbölben érsz partot. Lapozz a **197**-re.

347.

Odaballagsz a fához, és a pergamenen legnagyobb meglepetésedre saját arcképed rajzát pillantod meg az alábbi szöveg kíséretében: „Körözött személy. Lehetőleg élve. A legfőbb Őfelsége, Kegyetlen Ostragoth parancsából." A plakátot tanulmányozók egyike futó pillantást vet rád, majd alaposabban is végigmér, végül pedig a pergamenen lévő rajzra pillant. Ezután elkiáltja magát az Orkok felé, hogy kéri a vérdíjat. A bestiák azonnal ott teremnek, és előrántják kardjaikat. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	6	5
Harmadik Ork	7	6

Ha túlélted az összecsapást, elfutsz keleti irányba, otthagyva feljelentődet, aki továbbra is a vérdíj reményében ordibál. A nyüzsgő tömegben minden tájékozódó képességedet elveszíted, ezért amikor egy kismacskával játszó kisfiút pillantasz meg, megkérdezed tőle, hogy merre tudnád a leggyorsabban elhagyni a falut. A fiú egy falra mutat, és azt mondja, hogy ugord át. Lapozz a **164**-re.

348.

Sértetlenül lépsz keresztül a perzselő lángokon. (Húzz le 1 Fekete Kockát a *Kalandlapodról*!) Miután kissé kifújod magad (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot), ismét útra kelsz. Lapozz a **121**-re.

349.

Egy fiolákkal teli terembe érkezel, amelyek a terem sziklafalaiba vannak dugdosva. Amennyiben ki akarod nyitni valamelyiket, lapozz a **377**-re. Ha inkább elhagynád a termet, három kijáraton át is megteheted. Melyiket választod?

Az elsőt?	Lapozz a **233**-ra.
A másodikat?	Lapozz a **40**-re.
A harmadikat?	Lapozz az **55**-re.

350.

Átjutsz a lángokon anélkül, hogy bármi fájdalmat éreznél. (Húzz le 1 Fekete Kockát a *Kalandlapodról*!) A Fekete Kockának köszönhetően a felszerelésedben sem tettek kárt a forró lángok. Futva távolodsz a tűztől, és továbbra is azon az ösvényen maradsz, amit eddig követtél. Lapozz a **176**-ra.

351.

Teljes erőddel iszkolsz fölfelé a csigalépcsőn, hátad mögül az utánad vágtató két farkas vicsorgását hallod. Úgy tűnik, nem tudsz elrejtőzni. Megfordulsz, hogy szembenézz velük. Az állatok ekkor mozdulatlanná dermednek, és rád merednek. Ezután a szemed láttára az eredeti termetük kétszeresére nőnek. Hatástalanul mártod a kardod az egyikbe. Ahogy azonban lecsapnának rád, hirtelen szűkölni kezdenek, távolabb lépnek, és a földre heveredenek. Ezután lerohannak a lépcsőkön, és helyükön Astragal képe jelenik meg. – Kevés az időm, hogy elmagyarázzam, de megtettünk mindent, hogy megvédjünk. Lovagjaink merész támadásba kezdtek, hogy lefoglalják és megosszák Jaxartes erejét, de attól félek, egy védelmi vonalat elveszítünk – ahogy a varázsló beszél, a Karkötő felizzik (jelöld be az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!). – Rohanj a torony tetejére, és várj a jelre! Az egyesített erőnket fogjuk használni, hogy kijuttassunk innen! – Felrohansz a lépcsőfokokon a torony tetejére. Lapozz a **271**-re.

352.

Továbbra is a macskaköves úton gyalogolsz, amikor tőled jobbra az erdőt egy náddal benőtt, lapályos terület váltja fel. Ha egy kis csapáson arra indulsz el, lapozz a **137**-re. Ha nem szándékozol letérni az útról, lapozz a **121**-re.

353.

Az alagút továbbra is ereszkedik, de a levegő, noha még dohos és állott, kezd sós illatú lenni. Lábaid alatt homok sercenését és kagylók roppanását hallod, majd hirtelen homokfalat érzel magad előtt. Erre nem tudsz tovább menni. Belevájod a kardod a homokba, és úgy tűnik, könnyű lenne benne ásni. Ha kiásod magad, lapozz a **199**-re. Ha inkább visszatérsz az elágazáshoz, és balra fordulsz, lapozz az **54**-re.

354.

A Sárkányember-csemeték egy pillanatig csendben figyelik, ahogy elteszed a 10 Többszínű Ékkövet (jelöld őket *Kalandlapodon*), majd hirtelen keservesen jajveszékelni kezdenek, és mielőtt elhagyhatnád a barlangot, két jól kifejlett Sárkányember jelenik meg, akik éles karmaikkal neked rontanak. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Sárkányember	9	10
Második Sárkányember	8	10

Ha te nyerted az összecsapást, kirohansz a barlangból. Ha elegendő kincset gyűjtöttél a váltságdíj kifizetéséhez, lapozz a **32**-re. Ha nem, folytatnod kell a kincskeresést. Lapozz a **226**-ra.

355.

Leszállsz a lóról, és hagyod, hogy az egyik Ork magához vegye a gyeplőt, aki ezután elvágtat a helyszínről. A másik Ork káromkodni kezd. – Te nyomorult, el akartad lopni a zsákmányunkat? Ezért most megtanítalak, hogy… – és egy ostorral arcon csap, majd tovalovagol. Az arcod rettenetesen sajog, és az ostor ütötte seb helye borzalmasan csíp. Arra gyanakszol, hogy az Ork méreggel itatta át az ostort. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Egyedül maradsz a hatalmas sziklán és végigtekintesz a kiürült, füstölgő csatatéren. Lapozz a **243**-ra.

356.

Az egyhangú vidéken áthatolva egyszer csak egy kisebb magaslathoz érkezel, amire felmászva alaposabban szemügyre veheted az előtted elterülő terepet. A hőségben remegő délibábok között két épület látványa vonzza magához tekintetedet. Előtted északra egy hatalmas szikla emelkedik ki a pusztaságból, amelynek csúcsán egy fellegvár-szerű építmény magasodik, központi épületéből sűrű, fekete füst száll az ég felé. Tőled balra a táj sivatagossá válik, és egyetlen nádast, bokrot vagy fát sem látsz, a horizonton, egyedül egy torony körvonala rajzolódik ki. Melyik irányba folytatod utad? Ha a fellegvár felé indulsz el, lapozz a **65**-re. Ha a tornyot veszed célba, lapozz a **117**-re.

357.

Belépsz a hatodik szintre, és egy bonyolultan kifaragott barlangban találod magad. – A siker útját járod, és a szíved is igaznak bizonyult. Töltsd meg még több jóval! – dörgi egy mély hang a távolból. Hirtelen nagyon erősnek érzed magad (ÉLETERŐ pontjaid számát állítsd vissza *Kezdeti* értékükre, és még növeld is meg 2-vel), majd továbbindulsz. Lapozz a **332**-re.

358.

Felugrasz egy fára, majd gyorsan három másikon szökkensz át. Korábban már hallottál meséket a legendás Szagló Orkokról, ezért mindent megteszel, hogy ne szimatolhassák ki a nyomodat. Ekkor hat farkas tűnik fel, és ahhoz a fához igyekeznek, amelyiken eredetileg felmásztál. Csendben körbeülik a vastag törzset, amíg egy csapat Ork meg nem érkezik. Azok átvizsgálják a fát, és amikor nem lelnek nyomodra, ráüvöltenek a néma állatokra. – Ostoba bestiák, ma este párolt hús lesz belőletek, ha nem csináljátok jobban! – Nem vesznek észre, pedig tőlük csak négy fával odébb ölelsz át egy vastag ágat. Amikor távoznak, felmászol a csúcsra, hogy körbekémleld a vidéket: a homokos part nagyon közel van. Ha lemész a partra, lapozz a **197**-re. Ha inkább óvatosan visszatérsz a kis kikötőbe, lapozz a **267**-re.

359.

A lovasok körbevesznek, és körülötted ügetnek, hogy a szökésre még gondolni se merj. A lóháton ülő alakok fekete katonai köpenyt viselnek, és Ostragoth hadseregének hivatásos lovasságához tartoznak. Rád, majd a tengerészre pillantanak, ezután előhúznak egy összecsavart pergament, és azt méregetik. Egyikük leszáll a nyeregből, és eléd lép. – Le vagy tartóztatva – közli. Kardot rántasz, és megtámadod.

Fekete Lovas	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted a harcot, a másik két lovas is leugrik a nyeregből, és neked rontanak, amikor hirtelen Dugóláb megszólítja őket. – Nem hiszem, hogy ő az, akit keresünk. Gyerünk tovább! – A két lovas-katona megismétli a hallottakat, felkapják elesett társukat, nyeregbe pattannak, és ellovagolnak. Lapozz a **204**-re.

360.

Követed az alagutat, és kisvártatva egy nagy kupac holttestbe botlasz: Goblinok, Orkok tetemei hevernek szerteszét. Alighanem egy nagyobb csata folyhatott itt nemrég. A tetemek alatt két halott Wazarri Lovag porhüvelyét pillantod meg. Egyikük mellett törött fegyverek fekszenek. Felemeled az egyik üres kardhüvelyt, amiben egy tárgyra leszel figyelmes: egy Varázspálcát találsz benne. Ha már rendelkezel ilyen tárggyal, akkor is magaddal viheted – jelöld *Kalandlapodon*.

Az alagút egy újabb, sziklába vájt üreghez vezet, amiből egy kis nyíláson át egy másik alagútba lehet leugrani. Ha bebújsz a nyílásba, és leugrasz, lapozz a **246**-ra. Ha inkább visszamész, és a bal oldali folyosón mész tovább, ami mellett elhaladtál, lapozz a **142**-re.

361.

Úgy döntesz, hogy a vadabb vidék felé mész tovább. Nehezen haladsz, nem egyszer meredek sziklafalakat kell leküzdened, de úgy gondolod, itt nagyobb biztonságban vagy. Hirtelen, egy mély szakadék peremén, az egyik szikla kifordul a helyéről. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, lezuhansz a mélybe (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot) – lapozz a **81**-re. Ha szerencséd van, biztonságban átugrasz a szakadékon. Lapozz a **195**-re.

362.

Elhasználtad az utolsó fáklyádat is, és most a teljes sötétben botorkálsz előre, mígnem megbotlasz valamiben. Amikor fölemeled, a formája alapján úgy tűnik, hogy egy Csillagkristályt találtál (jelöld *Kalandlapodon*). Hirtelen, magasan fölötted, a barlang mennyezetén lángcsóvákat veszel észre, amik feléd csapnak, amint a tűzokádó Denevérek neked támadnak.

Dobj három kockával, hogy megtudd, hány lény támad téged. Ezután dobj egy kockával, és az eredményt add hozzá ÉLETERŐ pontjaid számához – ez az összeg mutatja meg, hogy mennyire hatékonyan tudod a Denevérek támadását kivédeni. Ha az előbbi szám a nagyobb, a két érték közötti különbséget vond le ÉLETERŐDBŐL.

Gyorsan eliszkolsz erről a helyről, és majdnem felbuksz két lefejezett Goblin holttestében, amik egy frissen vájt, kisméretű alagút bejáratánál fekszenek. Körös-körül Denevérek repdesnek, ezért nincs más választásod, mint a tetemeken átlépve behatolni a járatba. Négykézláb mászva haladsz előre, amikor hirtelen beszakad alattad a folyosó, és egy fáklyákkal megvilágított terembe zuhansz. Lapozz a **259**-re.

363.

Az öregember egy asztalra helyezi a kristálygömböt, te pedig felé nyújtod az 1 Aranyat. – Tedd el a pénzedet! – suttogja –, és hajolj közelebb! – Belenézel a kristálygömbbe, és három lovagot pillantasz meg benne, amint pallosaikat és pajzsaikat különféle pozíciókban tartva egy füves dombocskán állnak. Az öregemberre tekintesz, aki magyarázni kezd: – Keresd a három Wazarri bölcset! Segíteni fognak neked, hogy elérd célodat, bármekkora veszélyben legyél is. – Az öreg ekkor a sarokban ügyködő három alakra pillant. – Az arcképed mindenhol ki van függesztve, és a Fejvadászok a nyomodban vannak. Légy óvatos! Tarts az Erdő felé, vágj át a Kragaarok, a kígyóemberek földjén, és meg se állj Minak sírboltjáig, ahol a Wazarrik várnak rád. És most tüstént indulj! – Felszedelőzködsz, hogy elhagyd az ivót, de szemed sarkából látod, amint a három alak közül az egyik utánad ered. Ha kirohansz a kocsmából, és megpróbálsz elrejtőzni a legközelebbi sikátorban, lapozz a **2**-re. Ha nem zavartatod magad, és nyugodtan távozol innen, mintha semmit nem vettél volna észre, lapozz a **167**-re.

364.

Leereszkedsz a lejtőn. (Ha vannak is nálad Elf-szárnyak, kiderül, hogy megsemmisültek, és emiatt a továbbiakban nem tudod őket használni.) Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egy különös barlangban találod magad, ahol hat, ülő pózban megmerevedett szerzetes holttestét fedezed föl, amint arcukra fagyott mosollyal egy-egy asztal mögött foglalnak helyet. Az asztalokon egy-egy Fekete Kocka hever. Ha magadhoz veszel néhány Kockát, lapozz a **42**-re. Ha inkább továbbállsz innen, anélkül, hogy bármihez is hozzányúlnál, lapozz a **336**-ra.

365.

Tudod, hogy sietned kell, ezért a gyorsabbnak tűnő szekérutat választod. Az út teljesen kihalt, és órákon keresztül menetelsz rajta minden különösebb esemény nélkül, amikor magad előtt egy fedett tetejű öntöző kutat veszel észre. Vele szemben egy rongyokba öltözött, ráncos bőrű alak görnyedezik jajveszékelve. Közelebb merészkedsz a különös látványhoz, és észreveszed, hogy az alak egy nagyon vén öregasszony. A legkevésbé sem csodálkozva azon, hogy itt vagy, feléd fordul, és elsírja bánatát: gazdája nagyon értékes hegedűjét beleejtette a kútba. Arra kér, hogy segíts neki visszaszerezni a hangszert, mert ha nem keríti elő, gazdája megbotoztatja. Hogyha segítesz az öregasszonynak, és lemászol a kútba, lapozz a **130**-ra. Ha nem vesztegeted vele az idődet, és továbbhaladsz, lapozz a **112**-re.

366.

Egy másik barlangba érkezel, ahol újabb kőtömböket veszel észre, melyekre egy-egy kört rajzoltak, míg hátlapjukon a 27-es számot látod bevésve.

A tömbök egyenként 10 Zamarrai Súlyt nyomnak, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlyt nem lépheted át!) Négy kijáratot látsz a barlangban. Melyiken haladsz tovább?

Az elsőn?	Lapozz a **76**-ra.
A másodikon?	Lapozz a **201**-re.
A harmadikon?	Lapozz a **342**-re.
A negyediken?	Lapozz a **135**-re.

367.

Figyelmesen haladsz előre, miközben az ösvény hamarosan az erdő fái közé vezet. Végül a csapás elágazik. Itt egy farönköt pillantasz meg, amibe egy emberalakot faragtak bele, aki az egyik kezében lévő pajzzsal északnak, a másik kezében lévő tőrrel pedig kelet felé mutat. Van-e a birtokodban olyan tudás vagy tárgy, ami segít abban, hogy a helyes ösvényen indulj el? Ha a bal oldali ösvényt választod, lapozz a **16**-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a **216**-ra.

368.

Kapaszkodók után kutatva alaposan szemügyre veszed a sziklafalat, és megállapítod, hogy a mászás igen nehéznek ígérkezik.

Dobj két kockával három alkalommal! Ha a három dobás közül egyszer sem dobsz két egyforma számot, vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot! Addig ismételd mindezt, amíg a három dobásból legalább egyik alkalommal dupla értéket kapsz eredményül.

Félúton fölfelé egy barlanghoz érkezel. Ha megállsz, és megpihensz a barlangban, lapozz a **44**-re. Ha inkább tovább kapaszkodsz fölfelé, lapozz a **261**-re.

369.

Felemeled a kardod, és a balta a fegyver pengéjének csapódik. Furcsa fájdalmat érzel mélyen a mellkasodban (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). A férfi ismét megszólal. – Hmmm, benned nincs Bizalom, márpedig Bizalom nélkül nincs Igazság, ami nélkül utad nem lehet sikeres. Másodszor is visszautasítanád? – Ezúttal úgy érzed, bíznod kell a furcsa szerzetesben. Lapozz a **28**-ra.

370.

A tengerész egy kút mellett álló kőpadhoz biceg. Körbenézel: egy aprócska falu főterén álltok. Dugóláb hiányos fogsorával rád vigyorog, egy koszos zsebkendővel megtörli izzadó tarkóját, majd goromba hangon beszélni kezd. – Én nem Hatalomra vágyok, csupán Aranytallérokra. A birtokomban van a tárgyad, és váltságdíj ellenében visszakaphatod… 500 Aranytallérért már viheted is! – Az összeg hallatán összerezzensz, és a döbbenettől elnémulsz, amikor három lovas alak üget be a térre, majd amikor mellétek érnek, megállnak, és alaposan végigmérnek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **204**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **359**-re.

371.

Igencsak kíváncsivá tesz a fekete köpenyes alak, és a lovat is nagyon ismerősnek találod, az az érzésed, hogy láttad már valamelyik zamarrai katonai istállóban. Arra gyanakszol, hogy a lovas az áruló, akire Astragal korábban figyelmeztetett. Egy sziklaorom mellett lépkedve a lovas alak nyomába eredsz. A sűrű ködben, ha nehezen is, de még éppen látod, ahogy az egyik őrhelynél fölemelt sorompó várja a lovast, és senki sem tartóztatja föl. Elhatározod, hogy leleplezed az árulót. Felugrasz a sziklára, és egyenesen a ráveted magad a lovas alakra. Sikerül a földre löknöd, de kiszabadul a szorításodból, és feláll. Ekkor egy kisebb füstgomolyag tekeredik a nyakad köré, ami moccanni sem enged. A fekete köpenyes alak ügyet sem vet rád, visszaül a nyeregbe, és ellovagol. A földre rogysz, egy kis idő múlva azonban hirtelen megszűnik a téged fogva tartó mágia. Felnézel és látod, hogy az őrhely sorompója ezúttal le van eresztve, és több katona is strázsál előtte. Lapozz a **12**-re.

372.

Sértetlenül rohansz keresztül a forró lángokon (húzz le 1 Fekete Kockát *Kalandlapodról*). Visszanézve látod, hogy a Kígyó rövid úton végez a két Garkkal, akiket teljesen elborítanak a lángok. Lapozz a **133**-ra.

373.

Felcsatolod az Elf-szárnyakat, és kecsesen lesiklasz a sziklafalról. A Sárkányemberek szem elől tévesztenek a sziklák között. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Lapozz a **220**-ra.

374.

Felkapod a középső üveget, és kinyitod. Könnyű, édes illatú gáz szivárog az üvegből, amit belélegzel. A szerzetesek elmosolyodnak, és hirtelen nagyon jól érzed magad. Nyersz 2 ÜGYESSÉG, 6 ÉLETERŐ és 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **9**-re.

375.

Az alagút egy könyvekkel telezsúfolt teremhez vezet, melynek padlóján két Mágus Harcos holttestét fedezed föl. Mellettük több széttépett és összeégett könyv hever szerteszét. Éppen észreveszed, hogy a terem másik végéből egy alagút nyílik, amikor egy szellő egy égett szélű pergamenlapot sodor feléd. Ha a pergamen után nyúlsz, lapozz a **235**-re. Ha inkább hagyod, hogy tovalebbenjen, és belépsz a szemből nyíló alagútba, lapozz a **381**-re.

376.

Csakhamar igen nagy távolságot teszel meg az úton. Egy óra gyaloglás után Orkok üvöltözését és sikoltozást hallasz. Megállsz egy magaslaton, és körülnézel: egy kisebb folyó partján egy rablótámadás színhelye tárul eléd. Egy összetört szekeret látsz, mellette három élettelen test fekszik. Egy út menti sziklán egy lány kuporog sírva. Hallod, amint a bestiák éppen visszavágtatnak felé, alighanem ezúttal is ártó szándékkal. Ha lerohansz a szekérhez, hogy megvédd a lányt, lapozz a **163**-ra. Ha inkább nem hívod fel magadra az Orkok figyelmét, és nem avatkozol közbe, lapozz a **345**-re.

377.

Nagyon óvatosan kinyitsz egy fiolát, amiből sűrű, fekete füst tör elő, és pillanatokon belül a nyakad köré tekeredik. Eszelős nevetés csapja meg füledet, majd egy hang hasítja át a termet. – Köszönöm, nagyon kedves tőled, hogy szabadon engedted az időtlen idők óta bebörtönzött Gonoszt. És most, te leszel az első áldozatom… – Képtelen vagy megmozdulni, és a füst hamarosan megfojt. Kalandod itt véget ér.

378.

Zamarrában korábban több történet is keringett a Csontzúzó zászlóaljról, ezért úgy döntesz, hogy ezzel a névvel próbálkozol. Azonban a Goblin rögvest előrántja kardját, és a torkodnak szegezi. – A Csontzúzók még nem szálltak partra itt, te szarházi! – Odakiált az egyik katonának: – Hozd a lajstromot! Azt hiszem, van egy újabb kémünk. – A teremtmény egy mélyen a föld alá vájt lövészárokba vezet, ahol kisvártatva egy

hatalmas, ütött-kopott könyvvel a kezében egy másik Goblin is megjelenik. A bestia rád néz, majd lapozgatni kezd a könyvben, ami úgy tűnik, hogy Elidor király lovagjairól, nemeseiről és hivatalnokairól tartalmaz információkat. A Goblin végül csalódottan csapja be a könyvet. – Jelentéktelen alak, nincs rá vérdíj kitűzve, végezzetek vele. – Ha elkiáltod magad, hogy voltaképpen az imént azt akartad mondani, hogy a Csontzúzókhoz kívánsz csatlakozni, lapozz a **250**-re. Ha inkább azt állítod, hogy megszöktél a Zamarrai Erőd helyőrségéből, lapozz a **151**-re.

379.

A folyosó egy sziklába vájt kisebb barlangba vezet, melynek padlóján egy fekete ruhás alak fekszik mozdulatlanul. Alaposabban szemügyre veszed, és Jaxartes Mágus Harcosainak csapatjelvényét fedezed fel öltözetén. Hirtelen recsegés zajára leszel figyelmes. Felnézel, és látod, amint egy szikladarab válik le a barlang mennyezetéről. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a kődarab elkerül. Észreveszed, hogy újabb szikladarabok kezdenek hullani a barlang tetejéről, ezért visszafutsz, amerről jöttél, és a másik folyosón indulsz tovább – lapozz a **246**-ra. Ha nincs szerencséd, a lezuhanó kődarab maga alá temet, és kalandod itt véget ér.

380.

Lerohansz a lépcsőkön és keresztülfutsz egy nyitott fémajtón, amit gyorsan be is csapsz magad mögött, de amint megfordulsz, szembetalálod magad a két támadásra készülő Farkassal. Egyesével küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	7	6
Második Farkas	8	8

Ha megnyerted az összecsapást, a tetemek köddé válnak, miközben Jaxartes gonosz hangját hallod. – Nem ölheted meg a barátaimat ilyen könnyen. Hamarosan visszatérnek. A lovagjaitok és a varázslóitok elfoglalttá tettek, de hamarosan lesz időm, hogy… – Megfordulsz, és egy fáklyákkal megvilágított folyosót látsz, két vasajtóval. Ha bemész a bal oldalin, lapozz a **69**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **202**-re. Amennyiben visszarohansz a lépcsőkön felfelé, lapozz a **351**-re.

381.

Az alagút egy hatalmas, gazdagon díszített csarnokon, az Őrjöngő Agyarak magjának bejáratán vezet keresztül, és végül megérkezel a vulkán Lávaközpontjához. A Lángnak azonban nyomát sem látod, valaki kioltotta! Ekkor két hatalmas, harcost ábrázoló szobor között megpillantod Jaxartes alakját, aki elkiáltja magát. – Te elit katona, nézd csak meg, kivégeztem a nyamvadt kis tüzeteket. Nem tudod megmenteni a Varázslókat, és én fogom irányítani a világot. És most vége a játéknak, megöllek, te féreg! – Alighogy kiejti ezeket a szavakat, Jaxartes a szemed láttára növekedni

kezd, és csakhamar olyan magasra nő, mint az óriási szobrok, majd láncsóvákat kezd feléd lövellni. Ekkor hirtelen egy hatalmas kocka emelkedik ki a földből veled szemben, amiből ősi hang tör elő: – A Kulcs, a Kulcs! – A kocka feléd eső lapján 00 és 49 közötti sorszámokkal jelölve ötven darab zárat látsz.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Ha van nálad egy Kulcs vagy egy tolvajkulcs, kitalálhatod, hogy melyik zárral érdemes próbálkoznod. Ha nem tudod, vagy nem vagy benne biztos, a Kulcsot (ha nálad van) bármelyik zárba belepróbálhatod. Ha nincs nálad semmilyen kulcs, úgy kardoddal is megpróbálhatod betörni valamelyik véletlenszerűen kiválasztott zárat. (Ez esetben a fenti ábrán ceruzáddal bökj rá egy-egy zárra.) Ha rájöttél, hogy melyik zárat kell kinyitni, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra, ahol azonnal megtudod, hogy sikerrel jártál-e. Ha nem folytatódik értelmesen a történet, rossz zárat választottál, és újra kell próbálkoznod. Minden egyes sikertelen kísérlet után vonj le magadtól 1 Fekete Kockát, vagy 4 ÉLETERŐ pontot, mivel Jaxartes folyamatosan láncsóvákkal bombáz téged.

382.

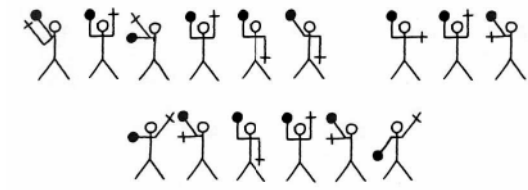
Megtámadod a Goblint.

Goblin Hóhér ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Ha túlélted az összecsapást, a négy halott Ork felé fordulsz, akiket a harcos nő döbbenetes gyorsasággal és ügyességgel győzött le. A nő ezután int, hogy kövesd egy sátorba, ahová belépve egy újabb holttestet találsz, valamint egy nyitott fedelű ládát, amiben a felszerelésedet – köztük a Fáklyát – pillantod meg. Újból birtokba veszed őket, a Fáklyát pedig gondosan elrejted bőrpáncélod zsebébe. Lapozz a **203**-ra.

383.

A bejáratban gomolyogó sűrű füstben még a kardod hegyéig sem látsz el, ezért óvatosan botladozol előre. Megpróbálsz egyenesen haladni előrefele, amikor egy titokzatos fekete alak suhan el melletted a másik irányban. Kisvártatva egy fadarabra rajzolt ábrára leszel figyelmes:



Az előtted feloszló füstben észreveszed, hogy az alagút kettéágazik. Melyik irányba mész tovább? Ha a bal oldalit választod, lapozz a **274**-re. Ha a jobb oldalin haladsz tovább, lapozz a **222**-re.

384.

Besurransz a sátorba, miközben az őrjárat elvonul. Hirtelen valaki rácsap a válladra. – Hé, gyere! Most akarja! – Megfordulva két fegyvernököt látsz, amint páncélokat tisztogatnak. – Holnap már kint akar lenni Salik útján… Hé, melyik egységhez tartozol? – Mormogsz valamit a szabadcsapatokról, erre előrántják

rövid kardjaikat. – A tábornak ezen a részén nincsenek szabadharcosok. Kém vagy! – Mindketten megtámadnak. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Fegyvernök	5	6
Második Fegyvernök	5	8

Ha túlélted az összecsapást, gyorsan felöltöd az egyik fegyvernök páncélját és sisakját. Lapozz a **154**-re.

385.

Szerencsédre a szikla nem mozdul tovább, amíg a két köpenyes alak el nem tűnik. Föltápászkodsz, és ekkor a sziklatömb, amin hasaltál, nagy robajjal legurul a lejtőn. Amikor minden elcsendesedik körülötted, alaposan szemrevételezed a környéket. Lapozz a **36**-ra.

386.

A többiekkel együtt botladozol előre. Társaid meglehetősen sokfélék: férfiak és nők mindenféle páncélban, egyéni jelzések nélkül. Viselkedésük alapján igencsak vonakodó újoncoknak tűnnek. Szótlanul az öreg torony talpazatához csoszognak, és sorba rendeződnek. Végül egy lóhátón ülő Sötét Elf tűnik fel, aki egy szakasz Goblin élén foglyokat kísér a part menti Karakum-szigeten található táborba. Megfigyeled a rabokat. Egyiket-másikat felismered, és rögtön az eszedbe jut, hogy talán ők is beazonosíthatnak téged. Ekkor az egyik férfi odakiáltja a neved, miközben elhalad melletted. Ha odasúgod neki, hogy maradjon csöndben, lapozz a **252**-re. Ha inkább ököllel arcba csapod, lapozz a **93**-ra.

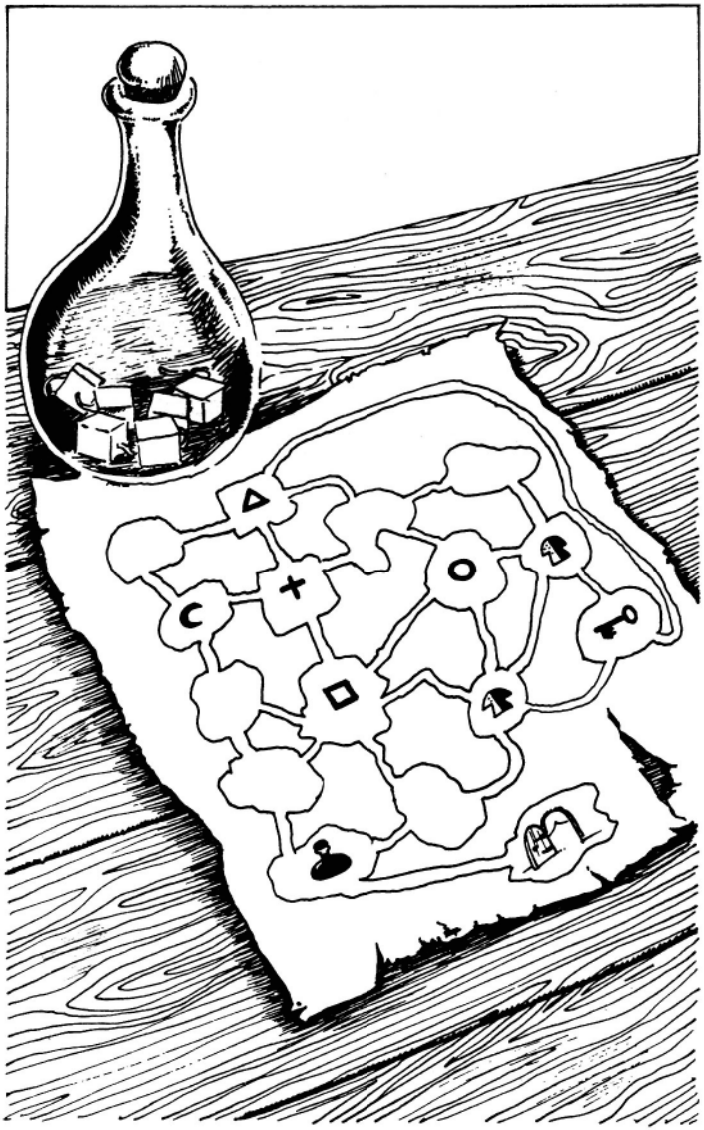
387.

Folytatod utad az alagútban, amíg több, hosszúkás nyíláshoz nem érsz. Lekémlelsz az egyikbe, amiben Goblin-testrészekkel tarkított, lángoló lávát látsz magad alatt. Hogy folytathasd utadat, három ilyen nyiladékon kell átlépned.

Dobj két kockával, hogy megkapd a távolságot, majd az értéket hasonlítsd össze ÉLETERŐDDEL. Ha az ÉLETERŐD nagyobb vagy ugyanannyi, mint a távolság, sikeresen átugrottál. Csökkentsd 2-vel ÉLETERŐ pontjaid számát, és ismételd meg a dobást még kétszer! Ha bármelyik ugrás nem sikerül, lezuhansz a tűzbe, és kalandod itt véget ér. Ha sikerült túljutnod a nyílásokon, lapozz a **231**-re.

388.

Megszúrod az Óriást a karján, aki felüvölt, majd beleejt a vízbe miközben felkiált: – A kis szurkálós! – Megpróbálsz úszva elmenekülni előle, de elkap, és lenyom a víz alá, amíg félig meg nem fulladsz. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután felemel, és megnézi, élsz-e még. Lapozz az **50**-re.



389.

A lovag elmosolyodik, szemlátomást elégedett veled. Int a fegyvernöknek, aki az előtted lévő asztalon egy térképet terít szét, nehezék gyanánt pedig egy üveget helyez a szélére. A lovag ezután biccent a fegyvernöknek, aki erre mesélni kezd. – Ezek a Homrath barlangok. Beteljesítetted Tel-Okin jóslatát, és kiérdemelted a megszentelt pergamen megtekintésének jogát. Nézd meg figyelmesen az Őrjöngő Agyarakba vezető Igaz Út térképét! – E szavak után a fegyvernök feláll, és a lovag újabb utasítására szavalni kezd:

Találd meg a Kulcsot,
Figyeld a Jeleket,
Vidd magaddal a Kőtömböket,
És rendezd sorba őket;
Az Őrjöngő Agyarak ajtaja kitárul.

Miután a fegyvernök befejezte a versikét, egy másik terembe vezetnek, ahol étellel kínálnak, és kipihenheted magadat (nyersz 1 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot). Miután eléggé erősnek érzed magad, hogy folytasd utadat, a fegyvernök az erőd kapujához kísér, és baljós hangon figyelmeztet. – Légy óvatos! Az előtted álló úton csak kevés barátra számíthatsz, Jaxartes majdnem mindenkivel végzett. – A lány, aki az erődhöz hozott, ismét megjelenik, és keresztülvezet a tűzfalon, majd egy távoli hegyre mutat, melynek tetején egy fennsíkot figyelsz meg. Köszönetet mondasz neki, és sietve elindulsz a hegyek felé. Lapozz a **194**-re.

390.

Tisztában vagy vele, hogy a Sárkányemberek kincseskamrájába készülsz betörni. Úgy ítéled meg, hogy könnyűszerrel beosonhatsz a terem homályosabb sarkába, mialatt a teremtmények valami dalszerűséget kezdenek röfögve énekelni. Négykézlábra ereszkedve odaosonsz a kampóra akasztott kulcshoz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **211**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz **89**-re.

391.

Kisvártatva az őrök egy kihallgatóterembe vezetnek, ahol ismét az Inkvizítorral találod magad szemben. Meggyújt egy füstölőt, amelynek füstje egyenesen feléd kezd kavarogni.

– Sokba fog nekem kerülni, ha nem járok sikerrel. Jaxartes senkinek sem osztogat mágikus szereket a két szép szeméért. – A szoba megtelik füsttel, és szörnyű látomások kezdenek gyötörni. Lázálmodban testedet borzalmas fájdalmak kínozzák: karjaidat és lábaidat levágják; szívedet kitépik mellkasodból. Rémületedben sikoltani kezdesz, hogy mindent elmondasz a nőnek. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a **321**-re.

392.

Úgy döntesz, hogy nekivágsz a síkságnak. Végül rábukkansz egy útra, melyet órákon át követsz. Eközben a Karkötő felizzik. (Jelöld az elfoglalt Citadella-falat a *Kalandlapodon*!) Az út egy faluba vezet. Besétálsz a település forgalmas, nyüzsgő piacterére, aminek két, egymással szemben lévő sarkán két fogadót pillantasz meg. Melyiket választod, hogy megigyál valamit és pihenj egyet? Ha a Menyétkarmokhoz címzettet, lapozz a **169**-re. Ha a Szula Odúját, lapozz a **122**-re.

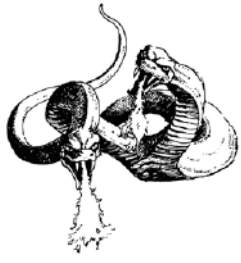
393.

Egy teljesen üres alagútban gyalogolsz előre, amikor hirtelen valaki erőteljesen hátba csap, amitől elveszíted egyensúlyodat, és elesel. Gyorsan talpra ugrasz, hogy szembefordulj támadóddal, aki nem más, mint maga a gonosz varázsló. Fekete szemeiben alattomos fény gyúl. – Még arra is képtelen vagy, hogy felfogd, csupán játszadozom veled? Kioltottam a Lángot, a Fáklyádat akár el is hajíthatod, hiszen nincs semmi, amivel meggyújthatnád! – Jaxartes szavai hallatán már éppen kételkedni kezdesz küldetésed sikerében, amikor egy távoli, de határozott hang csendül füledbe: – Bátorság, kalandor, ne add fel! Az Igaz Úton bármikor továbbhaladhatsz! – A hang megsokszorozza erődet, és a varázslóra támadsz.

Ha túlélted az összecsapást, Jaxartes feltápászkodik a földről, majd folyamatos gonosz kacaj kíséretében eltűnik. Körbenézel, és látod, hogy az alagút kettéágazik. Ha balra indulsz el, lapozz a **375**-re. Amennyiben jobbra fordulsz, lapozz a **34**-re.

394.

Egy hevenyészett sorba állsz be, egészen addig, amíg számodra érthetetlen vezényszavakat üvöltözve egy Ork és két Goblin meg nem jelenik. A többiek balra fordulnak, majd felmenetelnek egy kis dombra a fogolytábor felé. Megállsz kint, és vársz, amíg húsz foglyot elő nem vezetnek a táborból. Fejszékkel látják el őket, majd a Goblin őrökkel együtt elkíséred a csapatot egy foltokban kiirtott erdőbe. A rabok igen sokszínűek: Elfek, emberek, nők, gyerekek, Törpék egyaránt akadnak közöttük. Ahogy eléritek az erdő első fáit, a közeledben masírozó Törpék közül egy nekiiramodik a rengetegnek. A legközelebbi Goblin üldözni kezdi, és rád kiált, hogy kövesd. Utánarohansz, és megállapítod, hogy könnyedén elkapta a lesoványodott foglyot, és épp arra készül, hogy lefejezze. Ha segítesz a Törpén, és szembeszállsz az őrrel, lapozz a **139**-re. Ha inkább nem feded föl kilétedet, és hagyod, hogy véghezvigye szörnyű tettét, lapozz a **215**-re.



395.

Egy barlangba jutsz, ahol Kereszttel megjelölt kőtömbök vesznek körül. A tömbök hátlapjára a 39-es számot vésték. Miután megvizsgáltad a köveket, észreveszed, hogy Karkötőd felizzik. (Jelöld *Kalandlapodon*, hogy a Citadella újabb fala esett el!)

A tömbök 10 Zamarrai Súlyt nyomnak, te összesen 60 Zamarrai Súlyt tudsz magaddal vinni. Amennyiben el akarsz tenni belőlük, jegyezd fel őket *Kalandlapodon*. (Ne feledd, hogy a 60 Zamarrai Súlyt nem lépheted át!) A barlangot négy kijáraton át hagyhatod el. Melyiket választod?

Az elsőt?	Lapozz a **107**-re
A másodikat?	Lapozz a **76**-ra.
A harmadikat?	Lapozz a **135**-re.
A negyediket?	Lapozz a **245**-re.

396.

Belépsz a hetedik szintre, és egy bonyolultan kivájt barlangban találod magadat. A távolból mennydörgő hangot hallasz. – Megtaláltad az Igaz Utat. Wazarrinak és a kiejthetetlen vallásának minden ereje a tied. – A barlangot ekkor zöld, vörös és kék színek töltik meg,

és hirtelen nagyon erősnek érzed magad. (Növeld meg 1-gyel SZERENCSE pontjaid *Kezdeti* értékét, majd állítsd vissza mindhárom képességedet a *Kezdeti* értékükre.) Veled szemben egy hatalmas tégely jelenik meg, tele Fekete Kockákkal. Odalépsz, és megpróbálsz minél többet magadhoz venni. Dobj két kockával! A kapott érték mutatja meg, hogy hány Kockát sikerül megszerezned. (jelöld őket a *Kalandlapodon.*)

Hirtelen három Mágus Harcos ugrik oda hozzád. Az egyik megáll veled szemben, és elkiáltja magát. – Na igen, Jaxartes-nak igaza volt! – Mágikusan vibráló Pálcakardjaikkal rád támadnak. Amennyiben van nálad egy Varázspálca, küzdj meg velük a szokott módon. Ha nem rendelkezel ilyen tárggyal, e harc erejéig vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mágus Harcos	9	10
Második Mágus Harcos	8	10
Harmadik Mágus Harcos	8	11

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a **231**-re.

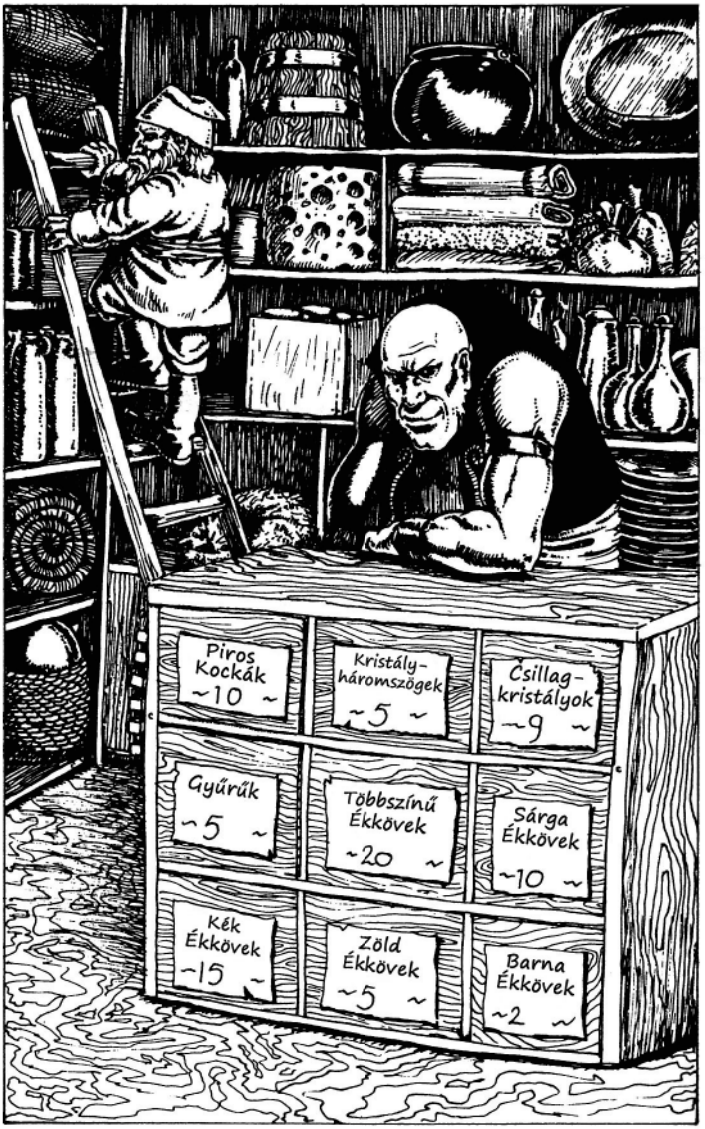
397.

Kezeiddel a láda belsejébe nyúlsz. Eközben azonban valami motoszkálást érzel magad alatt, amit recsegő, morajló hang kísér. Mindazonáltal elhatároztad, hogy Ékköveket szerzel. Dobj egy kockával, hogy megállapítsd mennyit sikerül felmarkolnod a kincsek közül. Ezután dobj ismét, hogy megtudd, milyen típusú drágakövekre sikerül szerte tenned. A kocka értékei az Ékkövek színét jelentik: az 1–2 Barnát; a 3–4 Sárgát; az 5–6 Kéket jelent.

Hirtelen egy hatalmas, sárga színű, vastag kék vénákkal behálózott, csőszerű teremtmény tör fel a talajból, és teljesen körbevesz. A cső karimájáról vastag zöld nyálka csöpög rád. Egy kis csepp hozzáér a kisujjadhoz, és gyötrelmesen tapasztalod, hogy másodpercek alatt lecsupaszítja a húst róla. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot!) Ha megpróbálsz áttörni a teremtmény vékony testén, lapozz a **35**-re. Ha inkább megpróbálod beásni magad a homokba, amennyire csak bírod, lapozz a **265**-re.

398.

Sietve elhagyod a falut, és úgy döntesz, hogy nem mutatkozol a forgalmasabb utakon. Körbenézel, és egy igen nagy kiterjedésű erdőt veszel észre magad előtt. Amint eléred a rengeteg első fáit, elindulsz egy csapáson, ami feltételezéseid szerint egy vadcsapás lehet. A csapás hamarosan egy ösvényt keresztez, amin paták nyomát fedezed föl: úgy tűnik, három ló haladhatott el erre nemrég. Követed az ösvényt, amíg az kétfelé nem ágazik. Megállsz, és tanácstalanul nézel körbe, amikor egy, a két ösvény közötti fába vésett harcos alakját pillantod meg. Az alak pajzsot tartó kezével észak felé, tőrt tartó kezével pedig kelet felé mutat. A patanyomok a jobbra tartó ösvényen vezetnek tovább. Ha balra indulsz el, lapozz a **16**-ra. Ha inkább a jobb oldali ösvényt választod, lapozz a **216**-ra.


Piros Kockák ~10 ~
Kristály-háromszögek ~5 ~
Csillag-kristályok ~9 ~
Gyűrűk ~5 ~
Többszínű Ékkövek ~20 ~
Sárga Ékkövek ~10 ~
Kék Ékkövek ~15 ~
Zöld Ékkövek ~5 ~
Barna Ékkövek ~2 ~

399.

Belépsz az üzletbe, aminek polcai különös, egzotikus tárgyaktól roskadoznak. Egy Törpét pillantasz meg, amint egy púpos ember szemrehányó pillantásaitól kísérve serénykedik. Úgy tűnik, hogy az utóbbi maga a tulajdonos lehet, aki egy hatalmas pultra könyököl, amin feliratok mutatják az egyes Ékkövek és Kristályok értékét Aranytallérban kifejezve.

A szemközti ábra segítségével határozd meg, hogy a jelenleg nálad lévő drágakövek mennyit érnek, és jegyezd fel, hogy melyik fajta Ékkőből és Kristályból hány darabot kell szerezned ahhoz, hogy 500 Aranytallér értékben beváltathasd itt. Jegyezd fel az átváltási értékeket is, vagy pedig ennek a fejezetpontnak a számát a *Kalandlapodra*, mert később még szükséged lehet rájuk.

Ezután elhagyod a falut arra, amerre Dugóláb mutatta, a Sárkányok Földje felé. A kietlen pusztaságban az időnként felbukkanó, sziklából készült magas oszlopokon kívül, amelyek körül a csúcsuk felé vezető lábnyomokat veszel észre, nem sok érdekeset látsz. Az ösvény hamarosan egy földbe vájt barlanghoz vezet. Odabenn teljes a sötétség, ezért összeszedsz némi száraz bozótot, amiből fáklyákat készítesz. Meggyújtod az egyiket, és belépsz a barlangba. Rögtön 2 Barna Ékkövet pillantasz meg, amiket magadhoz veszel (jegyezd fel őket *Kalandlapodra*). Továbbhaladsz addig, amíg a barlang ketté nem ágazik. Melyik járaton haladsz tovább? Ha a bal oldalit választod, lapozz a **100**-ra. Ha a jobb oldalin lépsz be, lapozz a **140**-re.

400.

Feladatodat sikeresen teljesítetted. A csuklódon lévő Karkötőre pillantasz, és csodálkozva nézed végig, amint előbb aranyszínűvé válik, majd rendkívül értékes drágakövekkel kirakott ékszerként lehullik kezedről.

Miután kipihented küldetésed fáradalmait, a Wazarri kolostorának lakóitól ajándékba kapott fehér paripán visszatérsz Zamarrába. Az Erődbe érve elszörnyedve nézed végig, hogy a Sziklaőrszemek mekkora pusztítást okoztak. Feltekintesz az Erőd falaira, és látod, hogy a hat Sárkányszobor a megszokott helyén tanyázik, ám orrlyukaikból könnyű füst száll fel, hatalmas testük pedig vérfoltoktól piroslik.

A Tizenkét Varázsló köszönt téged, és Elidor király is személyesen gratulál neked. Tróntermébe kísér, ahol térdre ereszkedsz előtte, és a Zamarrai hadsereg Főparancsnokává nevez ki téged. Az eseményektől zsongó fejjel hagyod el a király tróntermét, amikor Laski kapitányba botlasz. Ösztönösen hátrahőkölsz, és felkészülsz hosszas dörgedelmeire, ám a kapitány sűrű elnézést mormogva tiszteleg, és vigyázzállásba merevedik. Viszonzod tisztelgését, majd széles mosollyal az arcodon végigsétálsz a folyosón.

Steve Jackson és **Ian Livingstone**
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1. Halállabirintus 1989
2. A Tűzhegy Varázslója 1989
3. Az országút harcosa 1989
4. A Gyíkkirály szigete 1989
5. A Skorpiók Mocsara 1989
6. A Káosz Fellegvára 1990
7. A Vértengerek 1990
8. A Hóboszorkány barlangjai 1990
9. Bajnokok próbája 1990
10. A Haláltalizmán 1990
11. A rémület útvesztője 1990
12. Tolvajok Városa 1991
13. A Szamuráj kardja 1991
14. Az Elátkozott ház 1991
15. A Pusztítás Maszkjai 1991
16. A Végzet Erdeje 1991
17. A varázsló kriptája 1993

Fantázia Harcos kötetek:

1. Űr-Orgyilkos 1992
2. A Mélység Rabszolgái 1992
3. A Ketheri Maffia 1993
4. Robot Kommandó 1993
5. Égi Fejedelem 1993
6. Lázadók Bolygója 1993
7. Találkozás F.E.A.R.-el 1993
8. Csillaghajó 1993
9. Csillagközi Fejvadász 1993
10. Lopakodó Lelkek 1993
11. A halál Seregei 1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

1. A Shamutanti Dombok 1992
2. Kharé - A Csapdák Kikötővárosa 1992
3. Hét Sárkánykígyó 1992

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

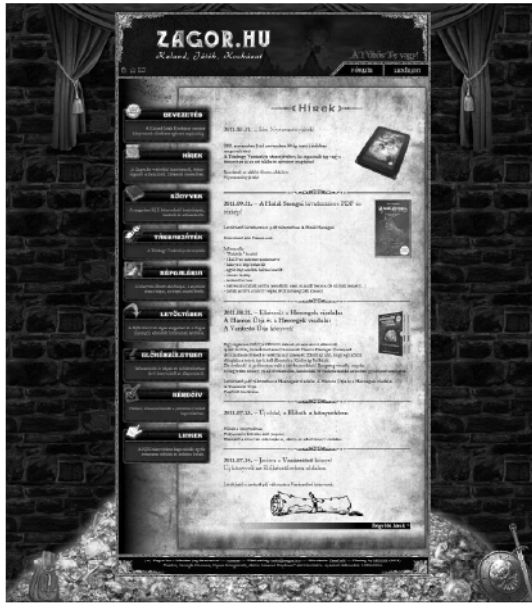
Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010
9. A Lidérckastély mélyén 2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes) 2010
11. A Nekromanta éjszakája 2010
12. Az Élőholtak szigete 2010
13. Vihargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 2011
22. Őrjöngő Agyarak 2011

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

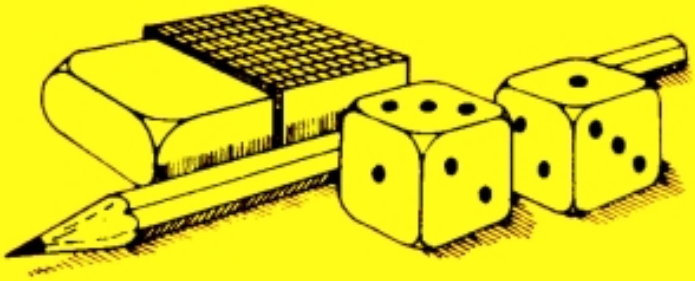
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

A Sziklaőrszemek tüzét fel kell éleszteni!

Zamarra kicsiny királyságát hat masszív kősárkány védelmezi. Tüzük azonban kihunyt, és a Zamarrai Erődöt most Kegyetlen Ostragoth özönlő hordái ostromolják, akiknek eltökélt célja, hogy elpusztítsa a Mágus Rend tizenkét varázslóját és kiterjessze szövetségese, Jaxartes gonosz varázslatát Khul egész kontinensén. Önként jelentkeztél a feladatra, hogy megtaláld a Sziklaőrszemek eredeti lángját, és életre keltsd védelmező tüzüket. Rémisztő küldetésed során el kell jutnod az Őrjöngő Agyarak vulkánjának fehéren izzó magjáig, és nem sok vesztegetni való idődd maradt!

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

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!

Őrjöngő Agyarak

STEVE JACKSON
ÉS IAN LIVINGSTONE