6.SZÁM / 2013 DECEMBER

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

3 KALAND
1 FÜZETBEN
A főhős itt is
Te vagy!

Térképek:
Feketehomok kikötő
A Gyíkkirály szigete
A Végzet Erdeje

A fáraó temploma
A Throngard Erőd
A szalamandra szentélye

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

ZAGOR.HU

A művek eredeti címei
The Temple of the Pharaoh
(Warlock 13)

Fortress Throngard
(Warlock 9)

Shrine of the Salamander
(Fighting Fantazine 2)

Fordította
FireFoX (A fáraó temploma, A szalamandra szentélye)
és
Loriana (A Throngard Erőd)

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Les Edwards
(ghoul)

Borító szerkesztés
runner

Text © Tom Williams, 1986
Text © Tom Williams, 1986
Text © Andrew Wright, 2010
Hungarian |ż| Zagor.hu, 2013

TARTALOM

A fáraó temploma
4

Nyolc dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...
27

A Throngard Erőd
28

Nyolc dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...
(folytatás)
49

A szalamandra szentélye
50

TÉRKÉP MELLÉKLET:

Feketehomok kikötő
A Gyíkkirály szigete
A Végzet Erdeje

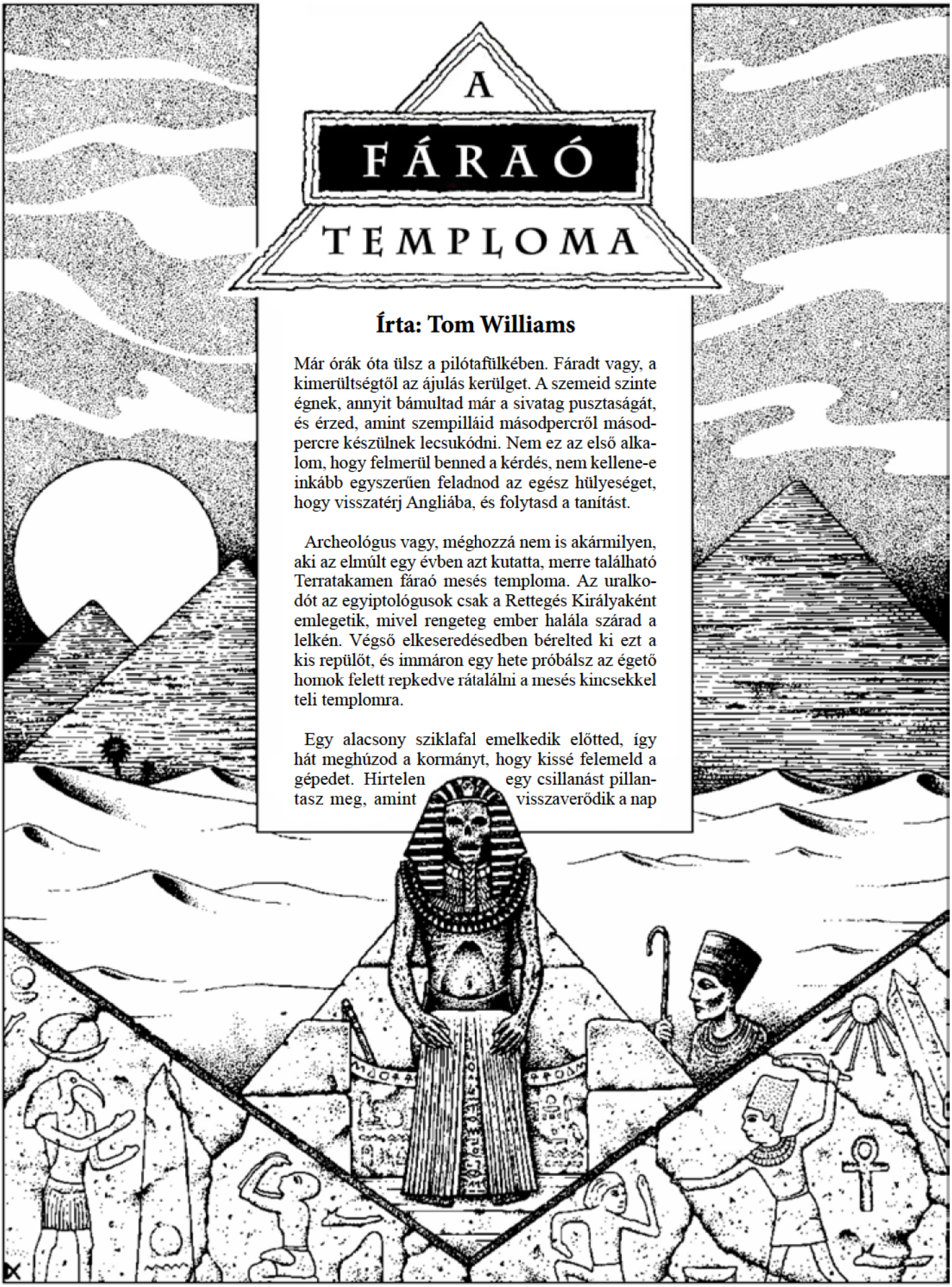
A FÁRAÓ TEMPLOMA

Írta: Tom Williams

Már órák óta ülsz a pilótafülkében. Fáradt vagy, a kimerültségtől az ájulás kerülget. A szemeid szinte égnek, annyit bámultad már a sivatag pusztaságát, és érzed, amint szempilláid másodpercről másodpercre készülnek lecsukódni. Nem ez az első alkalom, hogy felmerül benned a kérdés, nem kellene-e inkább egyszerűen feladnod az egész hülyeséget, hogy visszatérj Angliába, és folytasd a tanítást.

Archeológus vagy, méghozzá nem is akármilyen, aki az elmúlt egy évben azt kutatta, merre található Terratakamen fáraó mesés temploma. Az uralkodót az egyiptológusok csak a Rettegés Királyaként emlegetik, mivel rengeteg ember halála szárad a lelkén. Végső elkeseredésedben bérelted ki ezt a kis repülőt, és immáron egy hete próbálsz az égető homok felett repkedve rátalálni a mesés kincsekkel teli templomra.

Egy alacsony sziklafal emelkedik előtted, így hát meghúzod a kormányt, hogy kissé felemeld a gépedet. Hirtelen egy csillanást pillantasz meg, amint visszaverődik a nap



fénye valamiről odalentről. Gyorsan visszafordítod a géped, hogy alaposabban is megnézd azt a helyet, és a sziklafal egyik repedésében egy romos templom alakját sikerül kivenned! Miközben hitetlenkedve dörzsölöd a szemeid, megfordulsz a levegőben, hogy ismét szemügyre vehesd a helyet. Amennyire meg tudod állapítani, tökéletes állapotban van, négyezer év távlatából is áll még. Miközben a magasban körözöl, megállapítod, hogy a rejtett völgyet csupán egy keskeny, alig egy méter széles résen át lehet megközelíteni, mely a sziklafalból nyílik. Ez lehet az oka annak, hogy ilyen sokáig nem talált rá senki.

A felfedezéstől izgatottan fordítod a táborod irányába a repülőt, ám a motor ebben a pillanatban akadozni kezd, majd teljesen leáll. Azonnal ereszkedni kezdesz, és minden ügyességedre szükséged van, hogy a kényszerleszállás során össze ne törd magadat – de így is elég keményen sikerül csak landolnod a homokon. Mikor a sziklafal oldalában kikászálódsz a járműből, örömmel állapítod meg, hogy sértetlenül sikerült megúsznod a kalandot, azonban a gép ripityára tört, többé már nem fog felszállni. Kénytelen vagy megvárni, amíg valaki a segítségedre siet.

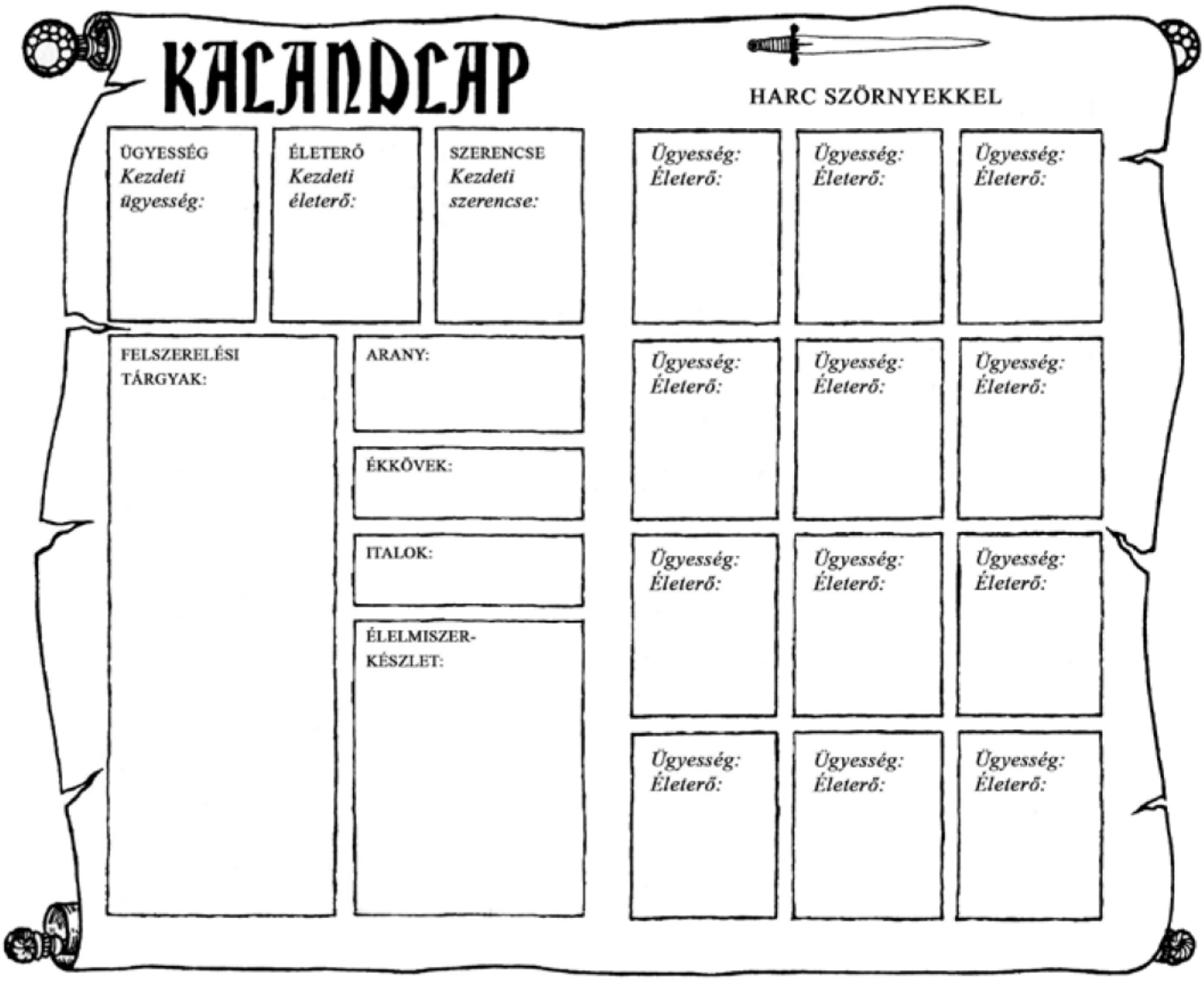
Ez nem zavar különösebben – éveket töltöttél már el a sivatagban, és pontosan tudod, hogyan élhetsz túl egy ehhez hasonló vészhelyzetet. Azzal is tisztában vagy, hogy a keresés legkorábban másnap fogja kezdetét venni, így elhatározod, hogy az idődet a lehető legjobban kihasználva nekiállsz átkutatni a templomot. A roncsból három étkezésre elegendő élelmet és vizet mentesz ki, melyeket egy hátizsákba teszel és a hátadra veszel. Ezt követően egy hirtelen ötlettől vezérelve magadhoz veszed a pilótafülkében lévő kis baltát is. Alig százméternyire a sziklafalban nyíló hasadéktól sikerült földet érned, és hamarosan már a rejtett völgyben sétálsz – a fáraók ideje óta az első emberként, aki megpillanthatta az ősi templomot.

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 állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. Az oldal alján találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot 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 vagy szerencsés. 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 füzet, 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 a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Lépj 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 kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

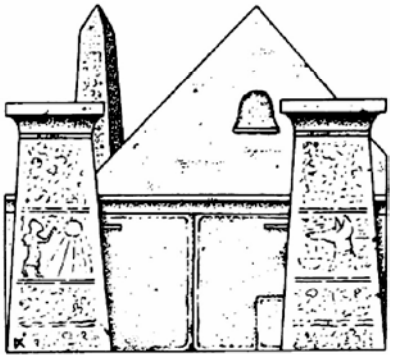
Ha egyszerre egynél több teremténnyel kerülsz szembe egy adott ütközetkor, a leírásban megtalálod majd az instrukciókat arra vonatkozóan, hogyan küzdj meg ellenfeleiddel. Olykor úgy kell majd kezelned őket, mintha egyetlen ellenfeled lenne, máskor felváltva kell majd velük harcolnod.

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 vállalnod kell 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 SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 épp megsebeztél, vagy csökkenteni 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod

ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd 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 voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor Próbára teszed 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 ÜGYESSÉGED, 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 *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és élelmiszer

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot három étkezésre elegendő élelemmel kezded. Csak ott állhatsz meg pihenni és enni, ahol a szöveg erre kifejezetten lehetőséget biztosít, és ilyenkor is maximum csak egy adag élelmet fogyaszthatsz el. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan osztd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a füzetben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

Most, hogy fel vagy szerelkezve, készen állsz az előtted álló kalandra. Lépj előre a fáraó templomához...

1.

Az ősi építmény nyugati kapuja előtt állsz. A legtöbb egyiptomi templomhoz hasonlóan Terratakamené is kelet-nyugati fekvésű, és teljesen szimmetrikus kívülről, a hatalmas kettős ajtó két oldalán egy-egy torony emelkedik a magasba. Ahogy közeledsz felé, feltűnik, hogy a mozaik díszítések még most is színesen csillognak, mintha csak most lettek volna lefestve. És bár te arra számítottál, hogy a kapuk már teljesen elrohadtak, azok mégis épen állnak zsanérjaikon, fém díszeiken pedig megcsillan a napfény.

A jobb oldali kapuszárnyon egy kisebb ajtó látszik. Meglököd, és legnagyobb meglepetésedre hangtalanul nyílik ki, mintha frissen lenne olajozva. Belépsz a vakító sivatagi napfényről a szinte éjszakai sötétségbe. Mielőtt a szemeid hozzászokhatnának a homályhoz, az ajtó bezáródik mögötted. Visszafordulsz és megpróbálod lenyomni a kilincset, de az meg sem moccan.

Ha vársz, amíg a szemed hozzászokik a sötéthez, lapozz az **51**-re. Ha azonnal kiút után kezdesz el kutatni, lapozz a **177**-re.

2.

Ismét visszatérsz a homályos terembe. Ha az északi falon lévő ajtón lépnél be, lapozz a **39**-re; ha a délin, lapozz a **46**-ra. Ha pihennél egy kicsit, és várnál, hátha történik valami, lapozz a **62**-re.

3.

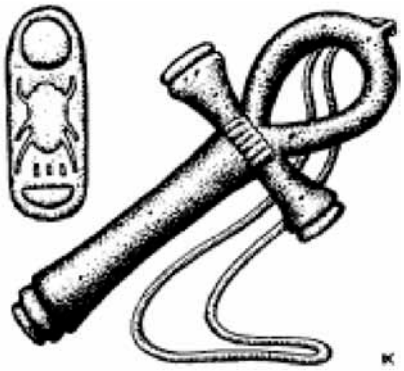
Lapozz a **31**-re.

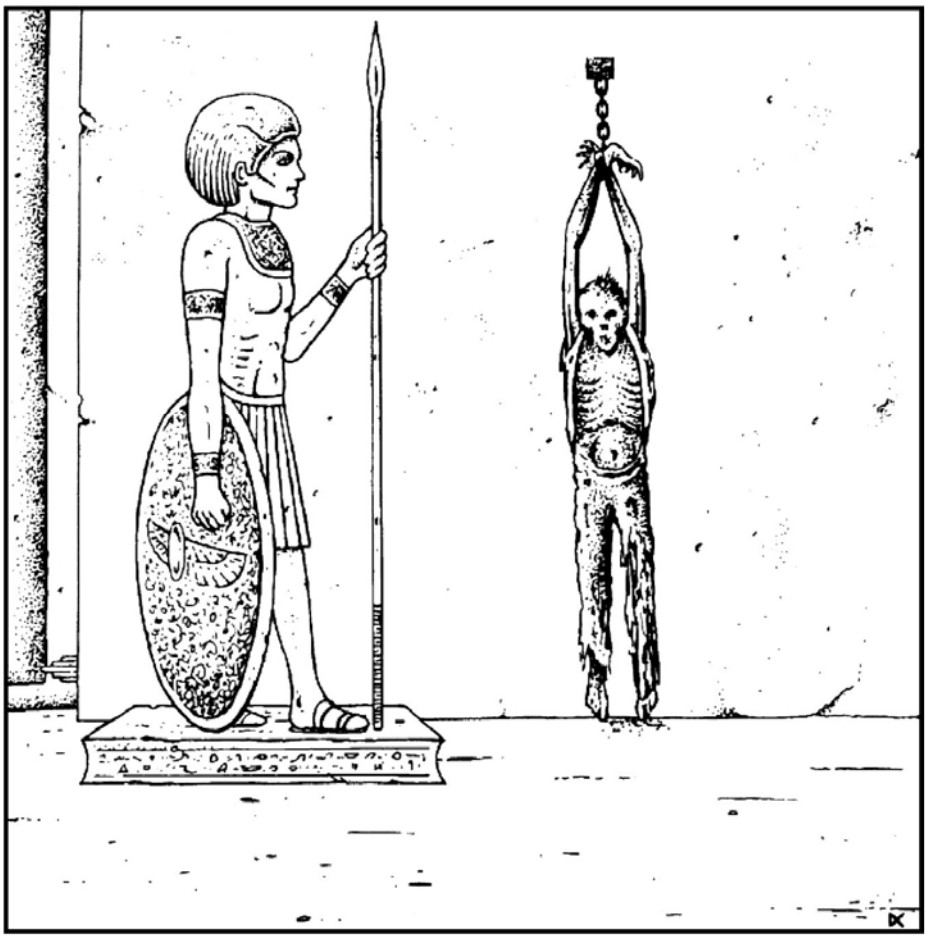
4.

Az épület hidege után az első dolog, ami feltűnik, az az, hogy milyen forróságban fürdik az udvar. A talaj teljesen kiszáradt már a kegyetlenül tűző nap alatt. Körben három oldalt árkádsor húzódik, mely némi árnyékot nyújt, a keleti fal azonban csupasz szikla, mely nagyjából húszméternyire emelkedik a magasba. A kőre egyiptomi istenek freskóit festették, és csak egy jókora ajtót látsz rajta.

Ennek mindkét oldalán egy három méter magas, markáns arcú, izmos katona szobra emelkedik. A szobrász egyszerű öltözéket adott rájuk, kezeikbe azonban díszes pajzsokat és hosszú, aranyfejű dárdát faragott. Mindketten kőtalapzaton állnak, melyekre szöveget vésztek fel. Legnagyobb rémületedre az is feltűnik, hogy a szobrok mellé élettelennek látszó testeket láncoltak.

Ha balra indulva akarsz végigmenni az árkádsor mentén, lapozz a **24**-re. Ha jobbra indulnál, lapozz a **189**-re. Ha egyenesen átvágnál az udvaron az ajtóhoz, lapozz a **30**-ra.





5.

A második tetemen lévő ruhák már szinte teljesen szétfoszlottak, egy erős vászontáska maradványai azonban még mindig ott lógnak a válláról. Belenyúlsz – és felordítasz a fájdalomtól! Gyorsan kirántod a kezedet, és egy apró skorpiót pillantasz meg, mely tüskéjénél fogva még mindig a tenyereden lóg. Lerázod magadról, de úgy érzed, mintha az egész kezed lángokban állna, és bár sikerül kiszívnod belőle a méreg nagy részét, elgyengülsz, és szédülni kezdesz. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot.

Pihensz egy kicsit, míg össze nem szeded egy kicsit az erődet. Ezután már óvatosabban fogod meg a zsákot, és kirázod a tartalmát, hogy megtudd, mi van benne. Egy kis halom ékszerre bukkansz (melyek értéke 50 font lehet), melyek csillogva terülnek szét a napon. Ezeket gyorsan elpakolod a saját zsákodba.

Mit teszel ezután?

Megvizsgálod az első tetemet, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **47**-re.
Megvizsgálod a harmadik tetemet, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **20**-ra.
Benyitsz a kapun?	Lapozz a **63**-ra.

6.

Épp csak sikerül betuszkolnod ujjaidat a két járólap közti résbe. Amint rángatni kezded, az hirtelen magától felemelkedik és felfedi az alatta induló lépcsősort, mely kelet felé vezet a sötétségbe. Óvatosan indulsz el lefelé, és hamarosan egy keskeny járatba érkezel, mely hosszan vezet egyenesen előre. Nem látsz semmiféle fényforrást, úgy tűnik, mintha maguk a falak foszforeszkálnának, melyek kísérteties derengésbe borítják az alagutat. Nagyjából harmincméternyit haladsz előre, amikor a járat végül egy T-elágazásba torkollik. Ha balra fordulnál, lapozz a **26**-ra. Ha jobbra indulsz el, lapozz a **17**-re.

7.

Egy, a lentihez igen hasonló, de teljesen üres helyiségben találod magad, a falakon kelet felé, a templomkertbe nyíló ablakok sorakoznak. A terem sokkal világosabb, mint odalenn volt. Odalépsz az egyik ablakhoz, és kitekintesz. A közepén egy rúd áll, de nem okoz különösebb gondot átfurakodnod mellette. A problémát a sima homokkő-falon való lemászás fogja jelenteni, hogy kijuthass a belső udvarra. Ha van nálad egy tekercs kötél, lapozz a **183**-ra; ha nincs, lapozz a **190**-re.

8.

A folyosó tíz méteren keresztül vezet előre, majd élesen jobbra kanyarodik. Újabb tíz métert követően egy oldaljáratot veszel észre, ami balra kanyarodik. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **26**-ra. Ha elfordulnál balra, lapozz a **22**-re.

9.

Sekhmet minden erejét összeszedve utoljára előreugrik, hogy végigszántson rajtad a karmaival, te azonban ellépsz előle, és lesújtasz a nyakára. A bestia hirtelen eltűnik, mintha soha nem is lett volna ott. A folyosónak azon a sarkán állsz, ahonnét közelítettél, amikor rád támadott, a csata hevében azonban teljesen elvesztetted az irányérzékedet. Kénytelen vagy véletlenszerűen eldönteni, hogy merre indulj tovább. Ha balra fordulnál, lapozz a **38**-ra. Ha jobbra mennél, lapozz a **29**-re.

10.

Leszakítasz egy csíkot a pólódból, és a rongydarabot az egyik végénél a fogaddal megfogva erősen rátekered a karodra. Most már teljesen lebénult, és egész biztos vagy benne, hogy egy ideig nem fogod tudni használni – vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. De legalább a zsibbadás nem terjed tovább, és túl fogod élni a kalandot. Mit teszel most?

Ha megvizsgálod a bal oldali falat, lapozz a **186**-ra. Ha visszafordulsz, lapozz a **23**-ra. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **184**-re.

11.

Tíz méter megtétele után egy újabb elágazáshoz érkezel, amiből bal felé indul el egy járat. Ha lekanyarodnál, lapozz a **65**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **32**-re.

12.

Előrelépsz, és mélyen meghajolsz az írnok előtt.

– Tisztelt uram – kezded. – Utazó vagyok, aki eltévedt ezen a helyen, és a segítségedet kéri.

Az írnok hűvösen rád emeli a tekintetét, majd tapsol egyet. Suhogó hangot hallasz a magasból, és feltekintesz a plafonra. Az árnyakból borzalmas denevérek visító tömege ereszkedik le csapkodó szárnyakkal. Óriási Barlangi Denevérek falkájával kerültél szembe, akik a mesterük védelmére kelnek. Egyszerre támadnak rád a bestiák.

Denevérek ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha túléled a csapat támadását, lapozz a **18**-ra.

13.

A két hatalmas test mozdulatlanul hever előtted. Azon kezdesz töprengeni, vajon életed hátralevő részére itt ragadtál-e, vagy van rá némi esély, hogy valaha is kimenekülsz innen. Ismét elolvasod az emelvényekre vésett szöveget, és rájössz, hogy ez az utalás lehet az egyetlen esélyed a szabadulásra.

A templom a jelek szerint egészen addig állni fog, míg Terratakamen lelke életben van. Tudod, hogy az egyiptomiak hite szerint a túlvilág nagyon hasonlít az élőkéhez, és hogy a fáraó odaát is folytatja az uralkodást. Nagyon úgy fest, hogy Terratakamen lelke még mindig itt van, és itt uralkodik, valahol a templomban. Ha rá tudnál találni és el tudnád pusztítani, útját tudnád állni a további vérontásnak. Ha nem, akkor életed végéig kénytelen leszel itt kóborolni, amíg valamelyik halálos csapdának köszönhetően meg nem szabadulsz a szenvedésektől.

Merre kezded a Rettegés Királyának felkutatását? Ha akarsz, most leülhetsz, és ehetsz, miközben végiggondolod a lehetőségeidet.

Benyitsz a szobrok által őrzött kapun? Lapozz a **63**-ra.
Közelebbről is megnézed a falhoz láncolt tetemeket? Lapozz a **70**-re.
Végigsétálsz a déli fal mellett futó árkádsor mentén? Lapozz a **163**-ra.
Az északi falnál kutakodnál? Lapozz a **95**-re.

14.

Óvatosan megvizsgálod a jobb oldali falon lévő köveket, és úgy találod, hogy ezek nem passzolnak olyan szorosan, mint a folyosó többi részén lévők. Erősen megragadod az egyiket, és megpróbálod lefejteni a falról. Ez némi erőlködés után sikerül is. Egy rést pillantasz meg mögötte. Ha megpróbálsz benyúlni a résen, lapozz a **155**-re. Ha folytatod a kövek leszedését, amíg tisztán nem látod, mi van a túloldalon, lapozz a **68**-ra. Ha inkább visszateszed a követ a helyére, és továbbindulsz a folyosón, lapozz a **184**-re.

15.

A nyílásban egy kart tapintasz ki. Erősen meghúzod. Épp ahogy remélted, a fal egyik része kinyílik, és felfed egy beugrót, melyben Amon-Ra isten életnagyságú szobra áll, kezében egy aranyhegyű dárdával. Az alak nyakában egy aranylánc lóg, feje tetején pedig aranykorona pihen. Két oldalán két kisebb kobraszobor áll, melyek Isis istennő jelképei. Mit teszel?

Ha magadhoz veszed a dárdát, lapozz a **34**-re. Ha leemeled a szobor nyakából az aranyláncot, lapozz a **179**-re. Ha elteszed a koronát, lapozz a **21**-re. Ha visszanyomod a kart, és folytatod utadat a folyosón, lapozz a **100**-ra.

16.

Muszáj eltávolodnod a táltól. Hátratántorodsz, mire szembekerülsz a halhatatlanokkal, akik körülötted tolakodnak. Megpróbálsz feléjük lépni, de a lábaid nem engedelmeskednek. Térdre rogysz, és közben próbálsz levegőhöz jutni. Közel a végzeted. Még pár másodperc, és holtan heversz Terratakamen trónja előtt.

17.

Tízméternyi séta után egy balkanyarhoz érkezel, majd újabb tíz méter megtétele után egy balra tartó oldaljáratra bukkansz. Ha ezen indulnál el, lapozz a **32**-re. Ha továbbmész egyenesen, lapozz a **41**-re.

18.

Nem akarsz úgy visszatérni a barlangrendszerbe, hogy meg ne tudj mindent, amit csak lehet ettől az alaktól. Előreugrasz, hogy lefogd, a fickó azonban ügyesen elugrik előled, majd a köpenye alól egy tört húz elő. Meg kell küzdened vele.

Írnok ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 8

Ha végzel vele, lapozz a **28**-ra.

19.

Az ajtó zárva van, kulcslyuknak azonban nyomát sem látod. Egyből felötlik benned a gondolat, hogy talán valamilyen trükkel kell kinyitni. Óvatosan megvizsgálod a falra rögzített fém fáklyatartókat. Úgy látod, mindkettő úgy van kialakítva, hogy kar módjára meg tudd őket húzni. Az egyik valószínűleg az ajtó zárszerkezetét nyitja, de az sem kizárt, hogy valamilyen csapdát fog aktiválni a szerkezet. Ha meghúzod a bal oldalon lévő fáklyát, lapozz a **173**-ra. Ha a jobb oldalival próbálkozol, lapozz a **187**-re. Ha inkább nem kockáztatnál, és visszaindulnál a folyosón, lapozz a **133**-ra.

20.

Óvatosan megközelíted a harmadik testet. A koponyából még látsz néhány vörös hajszálat kilógni. Egy tarka szafariing tapad a csontokhoz és rothadó húshoz. Az egyik zsebben egy nagyobb jegyzettömbre akadsz. Óvatosan elővesszed, és felcsapod az egyik oldalon. A következőt olvasod:

Jenkins az ajtókon át berohant a nagyterembe, miközben mi eltereltük a szobrok figyelmét. Hallottuk, ahogy felsikolt... Nem hiszem, hogy valaha újra látni fogom.

Lapozol egyet, és folytatod az olvasást.

A pincék bejárata az árkádok alatt nyílik. Szörnyű az a labirintus, de csak így lehet élve eljutni a nagyterembe. Onnan már csak a második udvaron kell átkelni, és máris a trónteremhez érünk – de még az előtt el kell törni a rováspálcát, hogy leszámolják az éveidet.

Úgy érzed, már így is túl sok időt töltöttél el itt, az udvaron. Zsebre vágod a füzetet és eldöntöd, hogyan tovább. Ha az északi árkádsorhoz indulsz, lapozz a **95**-re. Ha a délihez mennél, lapozz a **163**-ra. Ha benyitsz a kapun, amit a szobrok őriztek, lapozz a **63**-ra.

21.

Ahogy előrelépsz, hogy leemeld a szobor fejéről a koronát, egyik lábad hozzáér az egyik kobra szobrához. Lapozz a **188**-ra.

22.

Harminc méter megtétele után egy felfelé vezető lépcsősorra bukkansz. Ha felmásznál, lapozz a **99**-re. Ha visszafordulnál, lapozz a **45**-re.

23.

Úgy döntesz, hogy előbb inkább a többi járatban néznél szét, és csak utána mész tovább ezen. Visszafordulsz, és a legutóbbi elágazásig sietsz. Ha itt balra mennél tovább, lapozz a **32**-re. Ha jobbra fordulnál, lapozz a **72**-re.

24.

Az árkádsor alatt követed az utat, mely az épület északi fala mellett vezet végig. A fejed felett cserepekből kirakott tető vet árnyékot, melyet kecses oszlopok tartanak a magasban. A kinti naphoz képest itt kellemes hűvös és félhomály uralkodik. A falak mentén egyiptomi istenek képei és szobrai sorakoznak, ezek közül néhányat arany ékszerek díszítenek. Többek közt egy 20 font értékű karkötőt és egy nagyjából 15 fontot érő smaragdgyűrűt is észreveszel. Ezeken kívül finoman szőtt, életképeket ábrázoló szőtteseket és fényesre polírozott tükröket is látsz. Úgy érzed, nem tölthetsz itt el sok időt, de ha akarsz, ezek közül *egyvalamit* magaddal vihetsz. Jegyezd fel, mi legyen az.

Végül eléred az udvar keleti végét, ahol az árkádsor véget ér, és ismét kénytelen vagy kilépni a rekkenő hőségbe. Lapozz a **30**-ra.

25.

Előveszed zsákodból az aranyserleget. El nem tudod képzelni, hogyan lehetne a segítségedre – és a szobrok is egyre közelednek. Végső kétségbeesésedben a közelebbihez vágod, ami elkapja és megvető tekintettel összegyűri, mintha csak papírmasé lenne. Menekülésre már nincs idődd, kénytelen vagy szembefordulni támadóiddal. Egyszerre támadnak rád mindketten.

Szobrok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha túléled a csatát, lapozz a **13**-ra.

26.

Tízméternyit haladsz előre, majd egy jobbra leágazó folyosóra bukkansz. Ha erre indulsz el, lapozz a **11**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz az **59**-re.

27.

Az uralkodó felé hajítod a korongokat, de félúton mindegyik visszafordul, és feléd kezd el suhanni! Az arcodba marnak, amitől felsikoltasz. A vértől elvakulva tántorodsz hátra, Terratakamen pedig kárörvendően előrelép, hogy végezzen veled…

28.

Az írnok erősebb volt, mint amilyennek látszott, és jól használta a kését. A csata rövid volt, de egyáltalán nem könnyű, és bár próbáltál úgy felülkerekedni rajta, hogy ne kelljen megölnöd, végül nem maradt más választásod. Most már semmit nem fogsz tudni kihúzni belőle. Sietve átkutatod a helyiséget, próbálsz rátalálni valamire, ami hasznodra válhat. A papirusztekercs nem tűnik valami hasznosnak. A szokásaikról készített feljegyzéseket. Az utolsó mondat, amit leírt, így hangzik:

A fény az egyetlen erő, melytől a sötét urak félnek.

Vállat vonsz, majd folytatod a keresést, remélve, hogy csak találsz valami hasznosat. Az egyik polcon ráakadsz Ra egy aranyszobrára (melynek értéke 15 font). Ezen kívül csak az írnok ujján lévő, 5 font értékű pecsétgyűrű kelti fel a figyelmedet, de nem igazán szimpatizálsz a hullarablás gondolatával. Döntsd el, hogy a két tárgy közül magadhoz veszed-e valamelyiket (vagy akár mindkettőt). Ha elviszed a gyűrűt, azt felhúzod az ujjadra, míg a szobrot a hátizsákodba teszed. Ezt követően távozol. Lapozz a **81**-re.

29.

Nagyjából tíz métert teszel meg, amikor a folyosó élesen balra fordul. Újabb tíz méter után elérsz egy oldaljárathoz, ami jobbra tér le. Ha ezen folytatnád az utadat, lapozz a **65**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **72**-re.

30.

Elindulsz az udvaron, izzadva a legnagyobb déli hőségben. Az egész templom hatalmas, több percig eltart, mire eljutsz a szobrokig. Alaposan megvizsgálod az emelvényekre vésett szövegeket, és örömmel tapasztalod, hogy mindenféle gond nélkül el tudod olvasni őket:

Az Örökkévalóságig őrködünk urunk templomán.

Míg lelke él, nincs behatoló, aki elkerülhetné bosszúnkat.

Feltekintesz a föléd magasodó szobrokra, és elborzadva látod, hogy azok megmoccannak! Ha készen állsz rá, hogy megküzdj velük, lapozz a **40**-re. Ha szétnéznél a hátizsákodban, remélve, hogy találsz benne valamit, aminek esetleg a hasznát vehetnéd, lapozz az **52**-re. Amennyiben visszarohansz a főkapuhoz, lapozz a **61**-re.

31.

Akárhogy is igyekszel, a balta még csak meg sem karcolja a kaput. Egyre dühösebb leszel, és a félelmed is egyre csak nő. Erősen megragadod a fegyvert mindkét kezeddel, és minden erődet összeszedve sújtasz le az ajtóra. A penge szikrát vet, amint nekicsapódik a fém díszítésnek, a nyél pedig kettétörik – a fa azonban még mindig sértetlenül áll előtted!

Fegyvered elvesztése igen súlyos probléma. Amíg nem sikerül egy másikra szert tenned, minden soron következő harc során 2-vel csökkentened kell majd Támadóerődet. Mit teszel most?

Pihensz egy kicsit, és várszz, hátha történik valami?	Lapozz a **62**-re.
Benyitsz az északi falon lévő ajtón?	Lapozz a **39**-re.
Benyitsz a nyugati falon lévő ajtón?	Lapozz a **46**-ra.

32.

A folyosó újabb tíz métert tesz meg egyenesen, aztán jobbra fordul. Ismét egy tíz méteres járatszakaszba érkezel, de mielőtt elérhetnél a végére, hangos bőgés üti meg a füledet, majd egy nőstény oroszlán bukkan fel, ami egyenesen feléd rohan.

Azonnal tudod, hogy a bestia nem közönséges állat, hanem maga Sekhmet, akit Ra küldött a földre ebben a formájában, hogy megszabadítsa a világot a gonosztevőktől. Sekhmet egy nőstény oroszlán alakját vette fel, és minden áldozatának kiitta a vérét. Most pedig egyenesen feléd tart.

Sekhmet ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha túléled ezt a nehéz a csatát, lapozz a **9**-re.

33.

Lapozz a **137**-re.

34.

Óvatosan kiemeled a dárdát a szobor kezéből és megvizsgálod. Elég nehéznek érződik, ezért hasznos fegyvernek bizonyulhat. Alaposabban is megnézve egy apró hieroglifát találsz belevésve, melynek nem ismered a jelentését. Lehetséges, hogy valami misztikus tulajdonsággal bír? Úgy döntesz, magaddal viszed. Mit teszel ezután?

Ha elteszed az aranyláncot, lapozz a **179**-re. Ha magadhoz veszed a koronát, lapozz a **21**-re. Ha visszanyomod a kart, és továbbmész a folyosón, lapozz a **100**-ra.

35.

Óvatosan lépdelve indulsz el a járaton. Hirtelen érzed, hogy a lábad alatt az egyik kő mozogni kezd, majd lezuhan a mélybe, egy verembe, melynek aljában halálos cövekek várják, hogy végezzenek veled. Kétségbeesetten ugrasz előre, hogy megkapaszkodj a verem szélében. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **167**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **82**-re.

36.

Az egyiptomiak sosem vetették rabszolgasorba sajátjaikat, ezt csak külhoniakkal tették meg. Úgy sejted, ez a legvalószínűbb magyarázat arra, mit keresnek idelenn görögök. Megpróbálsz hozzájuk szólni egyiptomiul – bár nem beszéled különösebben jól a nyelvet –, és legnagyobb megkönnyebbülésedre békésen válaszolnak. Mikor elmagyarázod nekik a helyzetedet, igyekeznek segíteni. Elmondják, hogy a folyosó végén fordulj balra, majd menj fel a lépcsőn, hogy eljuss a nagyterembe. Onnan a keleti ajtón át kell továbbmenned, majd át kell vágnod az udvaron. Az onnan nyíló ajtók Terratakamen király udvarába fognak vezetni.

Ezt követően folytatják a munkájukat. Úgy döntesz, hogy megfogadod a tanácsukat, és a folyosó végén balra fordulsz. Lapozz a **76**-ra.

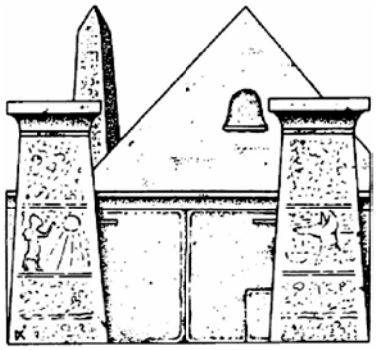
37.

Ismét végignézel az udvaron sétáló alakokon. Talán valamelyikük a segítségedre lehet, de biztos vagy benne, hogy ha rosszat szólítasz meg közülük, az a halálodat jelentheti. Melyikükhöz lépnél oda?

Az építész Imhotephez?	Lapozz az **57**-re.
A kosfejű istenhez?	Lapozz a **87**-re.
Isis istennőhöz?	Lapozz a **129**-re.
Valamelyik másik járókelőhöz?	Lapozz a **117**-re.

38.

Tíz méter megtétele után a folyosó élesen balra kanyarodik. Újabb tíz métert követően egy T-elágazáshoz érkezel. Ha balra fordulsz, lapozz a **8**-ra. Ha jobbra mész tovább, lapozz a **41**-re.



39.

Az ajtó kinyílik, és mögötte egy teljesen üres szoba tárul eléd. Néhány nagyon keskeny ablakon át beszűrődik némi fény, de ahhoz túl szűkek, hogy átverekedhesd magad rajtuk. A plafon nagyjából 3 méter magasan húzódik, és fadeszkákból készült. A falakat kegyetlen festmények borítják, melyeken ősi egyiptomi öltözéket viselő alakok kínozzák és gyilkolják áldozataikat.

A háttérben felismered a templom főbejáratát. Bárcsak több lenne a fény, akkor alaposabban is meg tudnád vizsgálni a rajzokat. Amint igyekszel minél több részletet kivenni, úgy látod, mintha az áldozatok egy része XX. századi öltözéket viselne, de ez nyilvánvalóan az árnyak játéka kell, hogy legyen. A szoba egyik sarkában észre veszel egy létrát, ami egy nyíláson át fölfelé vezet, bizonyára a fenti helyiségbe. Ha felmászol rajta, lapozz a **7**-re. Ha inkább visszatérnél az előcsarnokba, lapozz a **2**-re.

40.

A szobrok feléd fordítják a fejeiket. Szemeik feketék, gyűlölet sugárzik belőlük. Lelépnek az emelvényről, és támadásra emelik dárdáikat. Feltekintve eltöprengsz azon, mennyire volt jó ötlet felvenni velük a harcot – de már túl késő meggondolnod magad. Egyszerre támadnak rád.

Szobrok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha túléled a támadásukat, lapozz a **13**-ra.

41.

A járat hamarosan egy pentagrammával díszített ajtóban ér véget. Ha be akarsz nyitni, és még nem jártál mögötte, lapozz az **53**-ra. Ha már jártál ott, vagy ha most nem akarsz benyitni, lapozz a **48**-ra.

42.

Harcra készen állsz a nyíló ajtó előtt… mely mögül egy kiscica bukkan fel. Megkönnyebbülten kacagsz fel. Ha megölöd a macskát – ha már így rákészültél –, lapozz az **54**-re. Ha lehajolsz, hogy megsimogasd, lapozz a **66**-ra. Ha nem foglalkozol vele, és elmész mellette a hátsó terembe, lapozz a **192**-re.

43.

A folyosó emelkedni kezd, és néhány fáklya is megjelenik a falakon, melyeknek köszönhetően kezdesz ismét jól látni. A járat hamarosan elkanyarodik, azonban mielőtt elérhetnéd a sarkot, két férfi bukkan fel, és hozza rád a szívbajt. Mindkettő egy-egy új fáklyát tart a kezében, valószínűleg azért, hogy lecseréljék a kialvófélben lévőket. Fehér köntöst viselnek, amilyenhez hasonlót még elképzelni sem tudnál egyiptomiakon. Egy pillanatra zavarodottan nézel rájuk, aztán rájössz, hogy ősi görögökkel futottál össze! A férfiak is meglepődnek felbukkanásodon, de hamarosan magukhoz fognak térni. Ha rájuk támadsz, lapozz a **185**-re. Ha megpróbálsz beszélni velük, lapozz a **36**-ra.

44.

Ahogy a padlóra veted magad, az egyik dárda beleáll a válladba – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, de szerencséd van, a többi ártalmatlanul suhan el fölötted. Túlélted a csapdát. Feltápászkodsz, összeszorított fogakkal kihúzod magadból a dárda hegyét, és leporolod magad. Egy kicsit megpihensz, majd továbbindulsz a járatban. Hamarosan elérsz egy oldalfolyosót, ami balra kanyarodik le. Ha ezen indulnál tovább, lapozz a **138**-ra. Ha egyenesen folytatnád utadat, lapozz a **75**-re.

45.

Visszaindulsz a járaton. Ha a végén balra fordulsz, lapozz a **26**-ra. Ha jobbra mennél tovább, lapozz a **17**-re.

46.

Az ajtó kinyílik, te pedig egy kis teremben találod magad. Keskeny ablakokon át beszivárog némi fény, te azonban egészen biztosan nem tudsz kimászni rajtuk. A plafon nagyjából három méter magasan húzódik és fadeszkákból épül fel. Az egyik sarokban egy nyílást látsz, ez azonban túlságosan magasan van ahhoz, hogy felérd.

A terem közepén egy asztal áll, melyen egy 5 font értékű aranyserleg, továbbá egy tál zabkása pihen. A tálat megérintve érzed, hogy még meleg. Körbenézel a szobában, de nem látod senki nyomát sem – csupán egy dárdát találsz az egyik falnak támasztva, illetve egy szépen feltekert kötelet a padlón. Ezek *egyikét* magaddal viheted. (Ha korábban már jártál itt, és eltetted az egyik tárgyat, most nem veheted magadhoz a másikat.) A dárda rendkívül hasznos fegyver lehet, különösen ha elvesztetted a baltádat. Semmi más értékes dolgot nem találsz itt, ezért úgy döntesz, visszatérsz az előcsarnokba. Lapozz a **2**-re.

47.

A legközelebbi tetemhez lépsz, aminek a fényképező lóg a nyakában. A vállán látsz egy válltáskát, melyben egy második gépet is felfedezel, továbbá tartalék lencséket és egy jelzőpisztolyt. Ezek bármelyikét magaddal viheted.

Mit teszel ezután?

Megvizsgálod a második tetemet, ha még nem tetted? Lapozz az **5**-re.
Megvizsgálod a harmadik tetemet, ha még nem tetted? Lapozz a **20**-ra.
Benyitsz a kapun? Lapozz a **63**-ra.

48.

Visszaindulsz a folyosón, és hamarosan elérsz egy jobbra lekanyarodó mellékfolyosót. Ha ezen indulnál el, lapozz a **32**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **8**-ra.

49.

Visszafelé indulsz a középső folyosón. Amit nem tudsz, az az, hogy ez az irány nyugat felé visz, ahol a szobrok állnak őrt. Az istenek, akik ezt az utat vigyázták, szintén ott őrködnek a bejárati ajtó innenső oldalán, sötét alakokként az árnyékok között. Abban a pillanatban veszed őket észre, amikor megmozdulnak, és feléd indulnak. Sakál-, sas- és párducfejű, félig ember, félig állat torzszülöttek. Sikolyra nyitod a szád… és elsötétül előtted a világ.

50.

Mostanra már mindennel szemben gyanakvóvá váltál, amivel itt a templomban találkoztál. A monda szerint Isis kegyes istennő, aki megvédi mindazokat, akik a hatalma alatt állnak, de nem mered megkockáztatni, hogy belé fektesd a bizalmadat. Előrelépsz, hogy a nőre támadj. Ebben a pillanatban felragyog az alakja, és megváltozik. Az istennő teste egy hatalmas kobrává, Egyiptom szent kígyójává változik át. A bestia feléd csap. Meg kell küzdened vele.

Kobra-Isis ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 16

Ha túléled a csatát, lapozz a **118**-ra.

51.

Lassan körvonalazódnak előtted a terem részletei, melyben fogságba estél. A padlót egyenetlen macskakövek alkotják, két oldaladon pedig homokkő-falak emelkednek a magasba, ameddig csak ellátsz. Mindkettőn egy-egy kisebb ajtónyílást látsz, továbbá egy újabb kettős ajtót a veled szemben lévőn, épp olyat, mint az, amin nem is olyan régen beléptél az épületbe. Mögötted a bejárat még mindig zárva van, és a kis ajtó sem moccan. Mit teszel?

Pihensz egy kicsit, és várszs, hátha történik valami? Lapozz a **62**-re.
Megpróbálod betörni a nyugati kaput (azt, amelyiken át beléptél) a baltáddal? Lapozz a **3**-ra.
A keleti kapunak esnél neki? Lapozz a **31**-re.
Benyitsz az északi falon lévő ajtón? Lapozz a **39**-re.
Benyitsz a déli falon lévő ajtón? Lapozz a **46**-ra.

52.

Ha az alábbi tárgyak közül bármelyik nálad van, és használni is akarod, akkor lapozz a mellette lévő számnak megfelelő fejezetpontra:

Arany serleg	**25**
Fémtükör	**64**
Smaragdgyűrű	**191**

Amennyiben a fentiek egyikével sem rendelkezel, úgy nincs más választásod, kénytelen leszel megküzdeni a szobrokkal. Lapozz a **40**-re.

53.

Az ajtón benyitva egy kincsekkel megrakott szobára bukkansz. A gazdagság minden képzeletedet felülmúlja! Egy teljes, színtiszta aranyból készült étkészlet hever az egyik sarokban, arany nyakláncok és karkötők állnak halmokban a padlón. A falakon smaragddal és rubinokkal teli vödrök lógnak. A szoba közepén egy nagyjából két méter széles, egy méter hosszú láda áll, amiben könnyen lehet, hogy valami még értékesebb lapul.

Ha összeszedsz néhányat a legértékesebb tárgyakból (összesen mintegy 100 font értékben), majd távozol az ajtón át, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **48**-ra. Ha ki szeretnéd nyitni a ládát, lapozz a **60**-ra.

54.

A macska megvetően bámul rád. Úgy érzed, valószínűleg messze nem olyan ártalmatlan, mint amilyennek látszik, ezért belerúgsz egy nagyot. Az állat a szemközti falig repül, ott nekicsapódik az egyik polcnak, majd élettelenül összerogyik.

Belépsz a belső terembe, ami ebben a pillanatban vakító fénnyel telik meg. Amon-Ra, az istenek legnagyobbika ölt alakot előtted. Az ősi egyiptomi isten szent állatoknak tartja a macskákat, te pedig itt, egy templomban végeztél egygyel. Amon-Ra felemeli kezét, és átkot szór rád. Abban a pillanatban kínzó fájdalom járja át az egész testedet, a földre rogysz, és meghalsz.

55.

Ahogy a padlóra veted magad, az egyik dárda beleáll a válladba – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, de szerencséd van, a többi ártalmatlanul suhan el fölötted. Túlélted a csapdát. Feltápászkodsz, kihúzod magadból a dárda hegyét, leporolod magad, és hálát adsz szerencsés megmenekülésedért.

Óvatosabban folytatod utadat, és nem ér meglepetésként, amikor a padlózat egy másik köve is megmozdul a lábad alatt – arra viszont nem számítasz, ami ez után történik: megnyílik alattad a talaj, és egy halálos cövekekkel kibélelt verembe kezdesz lezuhanni. Kétségbeesetten veted magad előre, hogy meg tudj kapaszkodni a verem szélébe. Ismét *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **74**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **82**-re.

56.

A terem középső folyosóján elindulva minden lépésed visszhangot ver, melytől borsódzik a hátad. A kijárati ajtók szinte elvesznek a sötétben, de végül eléred őket, és kitárod azokat. Lapozz a **77**-re.

57.

Az építész Imhotep felé indulsz.

– Tisztelt uram – kezded. – Kérem, segítsen rajtam.

A magas, arrogáns alak rád tekint. Több, mint egyszerű ember, ő maga is istenné vált. Hogyan is remélhetnél hát tőle kegyelmet? Próbálsz elfordulni tőle, de elszáll az erő a lábaidból. Az udvaron mindenki téged bámul. Érzed, ahogy a szemükben izzó gyűlölet utat fúr az elmédhez. A földre rogysz. Kezdik elszívni belőled az életet… Elsötétül előtted a világ.

58.

A férfi szemei a gyűrűdre vándorolnak. Jól láthatóan meglepődik, amikor rajtad látja a gyűrűt, és új tisztelettel tekint rád, majd int, hogy fáradj beljebb a terembe. Belépsz a homályba. Több istent és férfit is látsz odabenn – köztük olyanokat is, akikkel a templomban történő kóborlásaid során már végeztél. Ezek a lények halhatatlanok, akiknek immáron negyven évszázadot sikerült túlélniük. Hogyan is hihetted, hogy neked, egyszerű halandónak bármi esélyed is volt ellenük? Egy emberként lépnek feléd. Mit teszel?

Felkészülsz rá, hogy megküzdj velük?	Lapozz a **78**-ra.
Átkutatod a zsákod, remélve, hogy találsz valami hasznosat?	Lapozz a **146**-ra.
Megpróbálsz a bejárati ajtón át elmenekülni?	Lapozz a **162**-re.

59.

A folyosó tizenöt métert tesz meg egyenesen, és végül egy vaspántokkal megerősített ajtóban ér véget. Ha még nem jártál az ajtó mögött, és most be akarsz nézni, lapozz a **73**-ra. Ha már jártál mögötte, vagy nem akarod megtudni, mit rejt, és inkább visszafordulnál, lapozz a **81**-re.

60.

A láda tetejét felnyitva szinte azonnal visszahőkölsz a rémülettől. A kincset nem hagyták őrizetlenül. Egy rothadó tetem hever odabenn – amit valahogyan sikerül életre kelteni! A lény kipattan a ládából, és karomszerű körmökkel hadonászva rád támad. A lény maga a megtestesült halál, és ösztönösen érzed, hogy ha sikerül komolyabb sérülést okoznia rajtad, akkor téged is szétrohaszt. Három Harci Körig kell kitartanod ellene. Miután a lény már halott, nem végezhetsz vele, és ha csak egyetlen Kört is megnyer ellened, a sebesülésed végzetes lesz, és a halálodat fogja okozni.

Tetem ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ *végtelen*

Ha sikerül 3 Körön keresztül elkerülnöd, hogy megsebezzen, lapozz a **69**-re.

61.

Rohanni kezdesz. A hátad mögött az egyik hatalmas alak felemeli karját, hogy feléd hajítsa hatalmas dárdáját. Dobása pontos. A gyávák halálával halsz – a hátadba állva nyársal fel a dárda, miközben menekülsz ellenségeid elől.

62.

Úgy érzed, egyelőre nem sok mindent tehetsz. Sikerült védelmet találnod a perzselő sivatagi nap elől, így elhatározod, hogy itt várod meg, amíg a keresőcsapat rátalál a repülőd roncsaira és idejön, hogy kimenekítsen.

Hamarosan azonban kaparászó hang üti meg a füledet a terem egyik sarkának irányából. A homályban apró, mozgó alakokat vélsz kivenni. Hirtelen úgy érzed, mintha valami beleharapott volna a lábadba. Erőset rúgsz ijedtedben, amint rádöbbensz, hogy patkányok kezdték el elárasztani a szobát. A rágcsálók egymást eltaposva szaladnak feléd dühösen cincogva, és megpróbálnak felkapaszkodni a karjaidra, pólódra és arcodra, hogy elevenen felfaljanak. Rugdosva, csapkodva próbálod hárítani a négylábú veszedelmet. Tucatnyival végzel, de nem lankad az áradatuk.

Kénytelen vagy végezni a bestiákkal, akik időközben több csapatba rendeződnek. Három tucatnyival kell végezned, akik egyesével támadnak rád.

Első
Patkányhorda ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6
Második
Patkányhorda ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6
Harmadik
Patkányhorda ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha sikerül ennyit megölnöd közülük, lapozz a **71**-re.

63.

Meglököd az egyik ajtószárnyat, mire az legnagyobb meglepetésedre könnyedén kinyílik. A mögötte felbukkanó terem méretei egyszerűen lélegzetelállítóak!

Feltekintve 25 méter magasan ablaksort látsz, melyen át fény szűrődik be a csarnokba. Előtted két borzalmasan vastag oszlopokból álló sort pillantasz meg, melyek tetejét papiruszvirág-mintára faragott betűk díszítik. Ezek túloldalain további, keskenyebb oszlopok tucatjai sorakoznak. Elindulsz a középső soron. Hirtelen mozgást veszel észre a sötétségben. Az árnyakból félig ember, félig állat egyiptomi istenek másznak elő. A szemközti ajtó felé kezdesz rohanni, azonban három félelmetes bestia elállja az utadat. Egyiküknek sakálfeje van, másikuknak sas, a harmadiknak pedig párduc. Egyesével kell megküzdened mindhárom istennel.

Sakálfejű Isten	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9
Sasfejű Isten	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10
Párducfejű Isten	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha akarsz, dönthetsz úgy is, hogy a nyugati ajtón át elmenekülsz – ekkor lapozz a **193**-ra, de ne feledd, hogy 2 ÉLETERŐ pontot még elvesztesz, mivel ellenfeled bevisz egy utolsó csapást.

Ha sikerül mindhárom istennel végezned, lapozz a **80**-ra.

64.

Előveszed zsákodból a tükröt, mire megcsillan rajta a napfény, és rádöbbensz, hogyan tudnád javítani túlélési esélyeidet ebben a csatában. Ellenségeid felé fordulsz, és úgy fogod meg a tükröt, hogy előbb az egyik, majd a másik szemébe vered vissza a nap fényét. Mindkét szobor megtorpan egy pillanatra, te pedig kihasználod a tétovázásukat, és rájuk támadsz. Egyszerre kell megküzdened mindkettejükkel.

Kába Szobrok	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 8

Ha túléled az ütközetet, lapozz a **13**-ra.

65.

A folyosó öt méter megtétele után élesen jobbra fordul. A következő járat tovább vezet a távolba. Jó tizenöt méternyit haladsz, és elkezdesz azon töprengeni, ez a rész vajon miért ilyen hosszú? Ha inkább visszafordulsz, lapozz a **23**-ra. Ha elkezded a balra lévő falat vizsgálni, lapozz a **186**-ra. Ha a jobb oldalit kutatnád végig, lapozz a **14**-re.

66.

A macska lustán hozzád dörgölőzik, miközben te a fejét cirógatod, aztán belépsz a belső terembe. A kinti kincshalom után hatalmas csalódás az, amit magad előtt látsz. Fegyverek és vértek kupacát látod. De ha már itt vagy, úgy döntesz, bölcs dolog lenne felszerelkezni, így alaposan körbenézel. Találsz egy nagyjából fél méter átmérőjű, kerek arany pajzsot, ami sajnos túl nehéz és túl puha ahhoz, hogy hasznos legyen a csatában. A falakról hüvelyükbe dugott rövidkardok lógnak, az egyik sarokban dárdák, közvetlenül mellettük pedig fabotok állnak. Egy kosarat is látsz, mely hét centis, lapos, a halál jelével díszített korongokkal van tele.

Ezek közül egyvalamit magaddal vihetsz, ha szeretnél. Miután itt végeztél, a külső teremben még összeszedsz néhány értékesebb szobrot (ezek értéke 100 font), majd visszatérsz a folyosóra, és elindulsz visszafelé. Lapozz a **133**-ra.

67.

Nem vagy elég gyors. Az egyik dárda a válladba csapódik, a lendület oldalra lök. Ezt követően három másik áll bele a mellkasodba. Az előtt véged van, hogy a padlóra esnél.

68.

Folytatod a kövek kiemelését, de a nyílás még mindig túl szűk ahhoz, hogy rendesen be tudj látni rajta. Kinézel egy nagyobb követ, mely reményeid szerint elég jó belátást fog biztosítani, és elkezded kilazítani. Miközben ezt teszed, vészjósló recsegést hallasz a fejed felett. A nyílás fölött mozogni kezd a fal! Sarkon fordulsz, hogy elrohanj, de elkéstél, a plafon rád szakad. Az egyik szikla a válladon talál el, és a földre taszít. Mielőtt még feltápászkodhatnál, az egész folyosószakasz beomlik. Betemetnek az ősi kövek.

69.

A bestia mintha meg sem érezné csapásaidat. Húsdarabok hullanak le a testéről, de ez a legkevésbé sem hátráltatja a támadásban. Óvatosan kerülöd meg a lényt, próbálsz úgy helyezkedni, hogy minél közelebb kerülj az ajtóhoz és a meneküléshez. A teremtmény feléd közelít, de már érzed magad mögött az ajtót. Kicsapod, és kiugrasz rajta. Támadód torkából földöntúli kiáltás tör elő, és rád veti magát, miközben te a képébe csapod az ajtót. Közben azonban sikerül a karmaival felsértenie a lábadat!

A sebesülés szerencsére csupán egy karcolás, ez nem fogja a halálod jelenteni, a húsod azonban a szemed előtt kezd el rohadni körülötte. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Amennyire csak tudod, pólód egy darabjával bekötözöd a sérülést, majd folytatod az utad. Lapozz a **48**-ra.

70.

A legközelebbi testekhez lépsz, eltökélten, hogy közelebbről is megvizsgáld. Néhányuk már teljesen szétrohadt és csak a csontváz maradt meg belőlük, másokat nyilvánvalóan nemrégiben végeztek ki – ezek csontjain rothadó húscafatokat és rongyos ruhákat vélsz felfedezni. Három tetem kifejezetten friss, így ezek felé indulsz. XX. századi öltözéket viselnek, az egyik nyakában még egy kamerát is felfedezel! A büzük rettenetesen visszataszító, ezért komolyan elgondolkozol rajta, közelebb akarsz-e lépni hozzájuk. Mit teszel?

Megvizsgálod az első tetemet?	Lapozz a **47**-re.
Megvizsgálod a második tetemet?	Lapozz az **5**-re.
Megvizsgálod a harmadik tetemet?	Lapozz a **20**-ra.
Inkább benyitsz a kapun?	Lapozz a **63**-ra.

71.

Rádöbbensz, hogy halálos csapdába kerültél. Átvágsz az egyre növekvő patkánytetemek halmain és az északi falból nyíló ajtó felé botorkálsz. Legnagyobb megkönnyebbülésedre az gond nélkül kinyílik, mielőtt azonban be tudnád csukni magad mögött, a patkányok ismét rád vetik magukat. A teremben rábukkansz egy létrára, mely a fölötted lévő terembe vezet. Kétségbeesetten kezdesz felmászni rajta, miközben visszarúgod az utánad mászni próbáló kártevőket. Amint visszatekintesz, elborzadva látod, hogy egy talpalatnyi föld sincs odalenn, ahol ne nyüzsögnének patkányok, de szerencsére már biztonságban vagy – legalábbis egyelőre. Lapozz a **7**-re.

72.

A járat tíz méter megtétele után egy T-elágazásban ér véget. Ha balra fordulnál, lapozz a **92**-re. Ha jobbra mennél, lapozz az **59**-re.

73.

Az ajtó nehezen nyílik, kénytelen vagy erővel nekifeszülni. Dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kisebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, sikerül betörnöd az ajtón – lapozz a **85**-re. Ha az eredmény magasabb, csupán a válladat sikerül felhorzsolnod. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy visszakullogni a folyosón arra, amerről érkeztél – lapozz a **81**-re.

74.

Kezeid súrolják a verem szélét, ujjaiddal kétségbeesetten próbálsz fogást találni. Karókkal tarkított verem felett lógsz, de lassan sikerül kihúznod magad. Végül a megpróbáltatástól kimerülten rogysz le a padlóra.

Pihensz egy kicsit (ha akarsz, ehetsz egy adag élelmet is), majd ismét elindulsz a folyosón, mely fokozatosan kiszélesedik és ki is világosodik. Hamarosan egy oldalsó járathoz érkezel, ami jobbra ágazik le. Ha ezen indulsz el, lapozz a **89**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **43**-ra.

75.

A folyosó egy ideig egyenesen halad, majd élesen jobbra fordul. Újabb tíz méter megtétele után balra kanyarodik, és szinte azonnal egy elágazásba fut bele. Ha itt balra fordulnál, lapozz a **154**-re. Ha jobbra mennél, lapozz a **164**-re. Ha egyenesen folytatod az utadat, lapozz a **122**-re.

76.

A folyosó egy lépcsősorban végződik, ami egy kő csapóajtóhoz vezet. Nyugtalanul vizslatod ezeket, nem tudván, miféle veszélyeket rejthet a túloldaluk. Ha még van élelmed és akarsz, ehetsz, mielőtt elhagynád a pincét.

Felmászol a lépcsősoron, és óvatosan kinyitod az ajtókat. Egy hatalmas teremben találod magad, melyet a 25 méter magasan sorakozó ablaksoron át igyekszik valamennyire megvilágítani a nap. A tetőt borzalmasan vastag oszlopsorok tartják, melyek tetejét papiruszvirágmintára faragott betűk díszítik. A csarnok részletei belevesznek a homályba, de amennyire meg tudod állapítani, a csapóajtó az egyik főfolyosó mellett nyílt ki.

Merre indulsz el? Amennyiben egyenesen mennél tovább, lapozz az **56**-ra. Ha az ellenkező irányba folytatod az utad, lapozz a **49**-re.

77.

Szinte elvakít a kinti udvarról feléd áradó, ragyogó napfény. Egy pillanatig csak állsz az ajtóban és próbálod feldolgozni az előtted elterülő látványt. Odakinn alakok tucatjait látod. Néhányan emberek, mások úgy járnak, mintha férfiak lennének, a fejük azonban valamilyen állaté. Többükben is felismered valamelyik egyiptomi istent: Nut istennőt és gyermekeit, Osirist, Harmachist, Isist és Nephthyst, a kosfejű Khnemut, a háromszor bölcsebb Thoth-ot és az első piramist megépítő Imhotepet. Írnokok és szolgák, katonák és kereskedők járnak köztük – de számodra jelenleg az a két alak tűnik a legfontosabbnak, akik az ajtó két oldalánál állnak és szúrós szemmel néznek téged.

A bal oldali közönséges katonának tűnik, aki egy buzogánnyal van felfegyverezve. A másik, ha nem lenne a fején a díszes fejdísz, akár írnok is lehetne, ugyanis egy rováspálca segítségével számol valamit.

Ha a katonához fordulsz, lapozz a **84**-re. Ha a pálcás alak felé fordulsz, lapozz a **94**-re. Ha átrohansz köztük, ki az udvarra, lapozz a **101**-re.

78.

A tömeg körbevesz. Csapdába estél. A néma csendben a tömeg kettényílik, hogy utat engedjen egy ifjú, alig tizenkét éves forma fiúnak.

– Se-Osiris vagyok – mondja. – Én leszek Terratakamen fáraó bajnoka. – Emlékszel a Se-Osirisról, a gyermekvarázslóról szóló történetekre, melyek szerint nem csak a tüzet és sötétséget, de magát az életet is irányítani tudja.

– Csapj felém, ha menteni akarod magad – mondja. Kétségbeesésedben így cselekszel. Szinte észre sem veszed, ahogy megmozdul, fegyvered mégis elvéti a célt. A fiú elmosolyodik, majd felemeli a kezét. Egy tűzcsóva röppen ki belőle. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, a lövedék elvét, míg ha nincs szerencséd, telibe talál és megéget – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Megkezdődik a harc. Bármennyire is reménytelennek tűnik, meg kell küzdened vele. Nem csak erősebb nálad, de minden olyan Harci Körben, amit megnyer, szembe kell nézned a tüzes lövedékével – egy *szerencsepróba* keretében.

Se-Osiris ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 12

Ha túléled ezt a kemény csatát, lapozz a **106**-ra.

79.

Kétségbeesetten rohansz végig a folyosón, miközben segítségért kiabálsz. A járat hosszú, mintha soha nem akarna véget érni. Érzed, amint a zsibbadtság fokozatosan kúszik felfelé a karodban. Megállsz, nekidőlsz a falnak, és felkiáltasz a fájdalomtól. Egyre nehezebben veszed a levegőt. Úgy érzed, mintha lángolna a mellkasod. A földre rogysz. A méreg elérte a szívedet – kalandod itt véget ér.

80.

A sérüléseidtől tántorogva a keleti ajtóhoz sietsz. Mikor eléred, előrenyúlsz, hogy benyiss rajta… Lapozz a **77**-re.

81.

Visszaindulsz a folyosón, és hamarosan elérsz egy balra leágazó folyosót. Ha ezen indulsz tovább, lapozz a **11**-re. Ha továbbmész egyenesen, lapozz a **92**-re.

82.

Kezeid súrolják a verem szélét, ujjaiddal kétségbeesetten próbálsz fogást találni. Pár percig még lógsz a karókkal tarkított verem felett, de egyszerűen nem találsz rendes kapaszkodót a padlón, hogy fel tudd húzni magad. Lassan, de biztosan csúszol lefelé. Várnak a karók, és tudod, hogy nincs menekvésed…

83.

Jobbra fordulsz, és továbbhaladsz a folyosón, ami végül egy sárgarézből készült ajtóhoz vezet. Az könnyedén kinyílik, így belépsz rajta. Egy kis helyiségben találod magad, melynek falait és padlóját ugyanabból a fémből készítették. Semmit nem találsz idebenn, így úgy döntesz, hogy távozol. Megfordulsz, ám kétségbeesetten veszed észre, hogy az ajtó csendben becsukódott mögötted, és nem tudod kinyitni!

Miközben próbálsz kiszabadulni, érzed, hogy a helyiség elkezd felmelegedni. Ahogy a hőmérséklet emelkedik, a falak izzani kezdenek. Ekkor döbbensz rá, mi célt szolgál a különös fémborítás. Terratakamen áldozatait itt a szó szoros értelmében élve sütötték meg. Kezded érezni, amint a padló forrósága felmelegíti a cipőd talpát. Kábán megtántorodsz, és nekidőlsz a falnak, melyek érintésére borzalmasan felhólyagosodik a kezeden a bőr. Nincs menekvés ebből a kínhalálból – csak imádkozhatsz, hogy mielőbb véget érjen a szenvedésed…

84.

A katonához fordulsz, aki mereven elnéz a vállad fölött, egyenesen a rovásbotot a kezében tartó társára. A mögötted lévő alak megszólal.

– Eljött az ideje. Végezz vele. – A katona felemeli buzogányát és előrecsap vele. Kalandod itt véget ér.

85.

Kinyílik az ajtó, te pedig egy kis, fáklyákkal megvilágított terembe lépsz. A falakat polcok borítják, melyeken poros papirusztekercsek állnak halmokban. A helyiség közepén egy keresztbe tett lábú férfi ül, aki tradicionális írnoki köpenyt visel. Egyik térdén egy tekercs pihen, és éppen ír valamit. Amint belépsz, nyugodtan rád emeli a tekintetét. Ősi egyiptomi nyelven szólal meg, és döbbenten jössz rá, hogy érted minden szavát.

– Semmi keresnivalód nincs itt, idegen – mondja. – Távozz most, és akkor talán megbocsátom, hogy megzavartál.

Ha sűrű bocsánatkérések közepette távozol a szobából, lapozz a **81**-re. Ha megpróbálsz szóba elegyedni vele, hogy többet is kideríts a templomról, lapozz a **12**-re. Ha rátámadsz az írnokra, lapozz a **18**-ra.

86.

A borzalmas bestiából áradó bűztől támolyogva rohansz végig a folyosón. Tíz méter megtétele után egy T-elágazáshoz érkezel. Ha balra kanyarodnál be, lapozz a **125**-re. Ha jobbra szaladsz tovább, lapozz a **169**-re.

87.

A kosfejű istenhez lépsz, de már amikor közelítesz hozzá, tudatosul benned, hogy rosszul választottál. Hogyan is remélhetnél irgalmat egy ilyen embertelen teremtménytől? Tétovázva megtorpansz, de már ekkor is hallod a hátad mögött közeledő léptek zaját. Ahogy megfordulsz, a katona felemeli buzogányát – az utolsó dolog, amit látsz, az, ahogy a fegyver a fejed felé suhan.

88.

A kőlap nincs rendesen rögzítve, így könnyedén ki tudod emelni. Odalenn egy mély vermet látsz, mely egyszer talán egy régi kút lehetett. Oldalait téglák borítják, melyekbe durva kapaszkodókat vésztek. Ezek egy része azonban már kezd foszlani. Mit teszel?

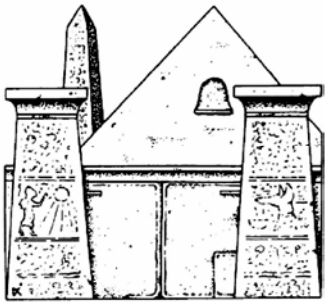
Ha lemászol a verembe, lapozz a **111**-re. Ha visszaereszted a lapot és inkább a harmadik oszlop mellettit vizsgálnád meg, lapozz a **182**-re. Ha a hatodik oszlop mellettit néznéd meg, lapozz a **6**-ra.

89.

Úgy öt métert tehetsz meg a folyosón, amikor egy olyan részhez érkezel, ahol a padlózat megváltozik. Az eddigi sima macskakövek helyett látsz néhány olyat, melyek pöttyöket ábrázolnak, és olyanokat is, amiken vízszintesen futó barázdák vannak. Úgy döntesz, hogy mindig csak adott mintázatú kövekre fogsz lépni. De melyik legyen az? Ha a jelöletlen köveken folytatnád az utad, lapozz a **97**-re. Ha a barázdásokon lépkednél, lapozz a **110**-re. Ha a pöttyöseken haladnál tovább, lapozz a **124**-re.

90.

Átugrasz a hasadék fölött. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **105**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **135**-re.



91.

Előhúzod zsákodból a kelyhet. A kezedben tartod, nem igazán tudva, mit kezdj vele. A tömeg hangosan kacag nyilvánvaló feszengésed láttán, majd egy alak lép előre, aki borral tölti meg az edényt. Ha beleiszol, lapozz a **104**-re. Ha az egészet a padlóra öntöd, lapozz a **115**-re.

92.

A folyosó tíz métert halad előre, majd elér egy jobbra leágazó járathoz. Ha ez utóbbin indulsz tovább, lapozz a **22**-re. Ha egyenesen folytatnád az utadat, lapozz a **17**-re.

93.

Lapozz a **131**-re.

94.

A rovásbotos ember felé fordulsz. A bot tele van rovátkákkal, ezeket számolja egy vésőtűvel. Ha megvárod, hogy befejezze, amit csinál, lapozz a **107**-re. Ha kikapod a botot a kezéből, és kettétöröd, lapozz a **168**-ra.

95.

Lassan haladsz az árkádok alatt. Nem törődsz a faliszőnyegekkel és szobrokkal, csak azon töprengsz, hogyan tudnál elmenekülni a templomból. Hirtelen rádöbbensz, hogy lépteid zaja megváltozott. Fülelni kezdesz. Úgy tűnik, van néhány járólap, melyen jobban visszhangoznak a lépéseid. Rövid kutatás után rájössz, hogy ezek közül három is üreges. Mindhárom egy-egy tartópillér északi oldalánál található, egészen pontosan a harmadik, hatodik és nyolcadik oszlop mellett, keletről számolva.

Úgy döntesz, kiemeled az egyik lapot, hogy megtudd, mi van alattuk. Ha a harmadik oszlop mellettivel próbálkozol, lapozz a **182**-re; ha a hatodikkal, lapozz a **6**-ra; ha a nyolcadikkal, lapozz a **88**-ra.

96.

Próbálod otthagyni a holttestet, azonban dühös tömeg kezd el köréd gyűlni. Ellenséges arcok gyűrűjében ragadtál. Megpróbálod kiverekedni magad szorult helyzetedből, de hatalmas a túlerő. Az ütések nyomán ájultan a földre rogysz, és többé már nem térsz magadhoz.

97.

Lapozz a **131**-re.

98.

A téglakapaszkodók szétporladnak az érintésedre. Kétségbeesetten próbálsz fogódzkodót találni, de nem jársz sikerrel. Sikoltozva zuhansz a halálba, mely a lyuk alján vár. Kalandod itt véget ér.

99.

A lépcsősor egy kő csapóajtóban ér véget. Óvatosan felnyitod, és kipillantasz. Látod, hogy visszatértél az árkádokhoz. Körbe-körbe mászkáltál odalenn!

Mielőtt visszacsukhatnád a csapóajtót, egy hatalmas kéz felrántja azt, majd megragad téged, és kiemel. A két szobor csodával határos módon ismét épen áll az udvaron. Az egyik a levegőben lógatva tart téged, és mindketten jót röhögnek rajtad.

– Ugyan már, utazó, csak nem gondoltad, hogy Terratakamen hatalmát ilyen könnyedén le lehet győzni? – kérdi az egyikük. – Jó móka volt nézni, ahogy itt ügyetlenkedsz. – Tovább kacagva végigvonszolnak az udvaron, és kiláncolnak a falhoz, a többi áldozat mellé. Ezt követően visszamásznak az emelvényeikre, és az udvar ismét némaságba borul.

A nap hevesen süt le rád. Étel és ital nélkül iszonyatosan nagy szerencsére van szükséged ahhoz, hogy túléld a napot. De ha még túl is éled, a következő biztosan az utolsó lesz. Terratakamen temploma újabb áldozatra lelt.

100.

Ahogy visszanyomod a kart, a falszakasz ismét bezáródik. Továbbindulsz. Lapozz a **184**-re.

101.

Mindkét férfi rád tekint, és erősen kételkedsz abban, hogy barátságosak lennének. Átugrasz köztük, majd kirohansz az udvarra. Az őrök kiáltanak valamit mögötted, mire mindenki rád néz. Az emberek dühösen motyogva feléd indulnak. Próbálsz kitérni előlük, de mindenhol ott vannak. Ellenséges kezek ragadnak meg, és rángatnak az őr felé. A férfi rápillant a rovásbotot tartó társára, aki bólint. A katona felemeli buzogányát. Elsötétül előtted a világ.

102.

A zsákodba nyúlsz, és előhúzod belőle a jelzőpisztolyt, amit még az első udvarnál lévő egyik tetemtől zsákmányoltál. Azon töprengsz, vajon azért van-e itt olyan sötét, mert ezek a gonosz teremtmények elveszítik a hatalmukat a fényben. Felemeled a fegyvert, és lősz, mire egy pillanatig az egész helyiséget ragyogó fény árasztja el. A körülötted lévők hangosan felsikoltanak, majd elhátrálnak előled, szabadon hagyva a továbbvezető utat. Lapozz a **106**-ra.

103.

Tíz méter megtétele után a folyosó leágazik balra. Ha az új járaton indulnál el, lapozz a **119**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **125**-re.

104.

Minden szem rád szegeződik, amikor ajkaidhoz emeled a kelyhet, és amint egyet kortyolsz, hangos kacagásban törnek ki. Túl későn döbbensz rá, hogy ezek az emberek nem ismerik a kegyelmet. Csak szórakoztak veled, a vendégszeretetük megjátszott volt, valójában mérgezett bort adtak neked. Az arcaik már kezdenek is elmosódni előtted. A terem forogni kezd, te pedig a padlóra esel. Kalandod itt véget ér.

105.

A lángok ellenére sikerül biztonságosan földet érned a túloldalon. Érkezésed azonban felkeltette a helyiségben lévő istenek és emberek figyelmét. Tömör sorokban közelednek feléd.

Ha felkészülsz rá, hogy megküzdj velük, lapozz a **78**-ra. Ha inkább megpróbálod átkutatni a hátizsákodat, remélve, hogy találsz benne valami hasznosat, lapozz a **146**-ra.

106.

A tömeg szétnyílik előtted, te pedig lassan végigsétálsz a termen. A túlsó végében egy emelvényt látsz, melyen egy hatalmas arany trón áll, ami még a homályban is csillog. Ezen ül a magas, sovány alak, aki Egyiptom koronáját viseli. Előtte egy jókora, közel fél méteres, tömjénnel teli tál áll.

Ahogy közeledsz az alakhoz, elkezdesz szédülni. Megtorpansz, és rájössz, hogy egyre nehezebben lélegzel. Mögötted a tömeg ismét elkezd visszazárni – most már nem fordulhatsz vissza. Tovább lépdelsz hát előre, de a tömjén szaga nagyon erős. Ha van nálad valami, amit a tálra tudnál helyezni (valami, ami kör alakú és nagyjából ugyanakkora), lapozz a **160**-ra; ha nincsen, lapozz a **16**-ra.

107.

Türelmesen vársz, míg az alak az utolsó rovátkákat is megszámolja. A férfi befejezi a munkáját, majd szinte szánakozóan rád tekint.

– A napjaid megszámláltattak – mondja. Túl későn döbbensz rá, hogy nem más áll előtted, mint a halál istene. Ő az, aki minden egyes halandó napjait leszámlálja a rovásbotján, és épp most végzett a tieiddel.

Ha megpróbálod meggyőzni róla, hogy még élned kell, lapozz a **116**-ra. Ha menekülőre fogod, lapozz a **101**-re.

108.

Csak pár métert halad a járat, mielőtt egy ajtóban végződne, melynek mindkét oldalán egy-egy fáklya ég. Ha még nem jártál az ajtó mögött, és most benyitnál rajta, lapozz a **19**-re. Ha már jártál ott, vagy ha nem akarsz benézni, lapozz a **133**-ra.

109.

– Mégis miféle jogon akarsz bebocsájtást nyerni Őkirályi Felségének színe elé? – kérdi a férfi.

– Az erő és ravaszság jogán – válaszolod, és arrogánsan félrelököd az utadból. A férfi a padlóra csap a botjával, mire hosszú repedés nyílik meg a lábad alatt. Lángok csapnak elő belőle, amire ösztönösen hátraugrasz. Ha megpróbálsz átugrani a két méter széles hasadékon, lapozz a **90**-re. Ha visszafordulsz az ajtó felé, lapozz a **148**-ra.

110.

Óvatosan lépdelsz előre, mindig ügyelve rá, hogy csak vízszintes csíkozású kövekre lépj. Több méteren át teszel így, míg végül el nem érkezel egy kanyarhoz, ahol a járat jobbra fordul. Itt a minták megváltoznak. Itt átlós vonalakkal, hatszögekkel és csillagokkal díszített köveket látsz. Úgy döntesz, nem akarod tovább kísérteni a szerencsédet, ezért inkább sarkon fordulsz, és visszatérsz a korábbi elágazáshoz. Ha ott balra fordulnál, lapozz a **35**-re. Ha jobbra mennél tovább, lapozz a **43**-ra.

111.

Elkezdesz lefelé mászni. A kapaszkodók morzsolódni kezdened a súlyod alatt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **126**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **98**-ra.

112.

Abban bízol, hogy a pincében talált fegyver tartalmaz valamilyen mágiát, ami segíthet Terratakamen legyőzésében. Az egyik, arannyal borított végénél fogva a magasba emeled, és meglepetten látod, hogy a fáraó rettegve elhátrál a közeledből. Lapozz a **194**-re.

113.

A jegyzetfüzet lapjait lapozgatva próbálsz valami nyomra bukkanni, hogyan tudnál megszabadulni az alagutakból. A következő szövegrészlet felkelti a figyelmedet:

Órák óta bolyongunk már az alagutakban. Phillips talált egy érdekes részt az egyik fal díszítésénél, ami akár egy zár is lehet, de közönséges kulcsokkal nem tudtuk kinyitni. Valamilyen kőre lenne szükségünk, hogy azt helyezzük be a nyílásba, és akkor talán el tudnánk menekülni erről a borzalmas helyről. De vajon merre lehet ez a kulcs?

Nem találsz a szövegben semmi arra vonatkozó információt, hogy hogyan nézhet ki ez a kulcs, vagy hogy merre találhatták meg, abban ugyanis biztos vagy, hogy kijutottak innen. A szöveg ugyanis így folytatódik:

Ilyen messzire eljutottunk, és mégis elbuktunk… Elértünk a trónteremig, és minden maradék erőnkkel rátámadtunk Terratakamenre, de minden hiábavalónak bizonyult. Közönséges fegyverek nem tesznek kárt benne. Csak Anuman megszentelt aranyhegyű dárdája lehet hatásos fegyver ellene. Elfogtak az udvarában élő bestiák. Ezek az utolsó óráim…

Az olvasottak nem igazán boldogítanak – az egyértelmű, hogy sok veszély vár még rád. Úgy döntesz, hogy elhagyod a szobát, és folytatod utadat. Lapozz a **139**-re.

114.

Pár méter megtétele után egy ajtóhoz érsz, melyet Isis istennő hieroglifája díszít. Ha be akarsz nyitni rajta, és korábban még nem tetted meg ezt, lapozz a **121**-re. Ha már jártál mögötte, vagy nem akarsz most benyitni, lapozz a **139**-re.

115.

A padlóra öntöd a bort. Az összegyűltek hangosan felhorkannak. Lapozz a **78**-ra.

116.

Térdre veted magad, és könyörögni kezdesz az életedért, de semmit nem ér a dolog. Az isten biccent a mögötted álló őr felé, aki felemeli a buzogányát… Kalandod itt véget ér.

117.

Úgy döntesz, elkerülöd a mitológiai alakokat, úgy gondolva, nagyobb eséllyel kapsz segítséget az egyszerű, sürgő-forgó, közönséges emberektől. Véletlenszerűen kiválasztod egyiküket – egy fiatal nőt –, remélve, hogy megértő fülekre találsz nála. Ám ahogy felé közeledsz, látod, hogy hátat fordít neked, és amikor előrenyújtott kézzel közelebb lépsz hozzá, hogy megérintsd a vállát, sikoltozni kezd. Sikerül rátok vonnia az egész udvar figyelmét, mindenki dühödt tekintettel fordul feléd. Próbálod kiverekedni magad a tömegből, de túl sokan vesznek körül. Záporozni kezdenek az ütések. Végül ájultan a földre rogysz, és többé már nem térsz magadhoz.

118.

A kobra testéből füst kezd el felszállni. Miközben figyeled, egy pillanatra az istennő alakjává áll össze, majd azonnal eltűnik. Úgy döntesz, hogy lepihensz egy kicsit a harc után. Ha van nálad némi élelem, most ehetsz. Ha van nálad egy jegyzetkönyv, és alaposabban is át akarod tanulmányozni a tartalmát, lapozz a **113**-ra. Ha nem, akkor körbenézel a szobában, de nem találsz semmi említésre méltót vagy hasznosat. Folytatnod kell a Terror Királyának kutatását, így elhagyod a szobát. Lapozz a **139**-re.

119.

A folyosó újabb tíz métert tesz meg, majd jobbra kanyarodik. Ahogy befordulsz, egy borzalmas, kék aurával ragyogó szörnyeteget veszel észre, mely egyenesen feléd tart. A fényében látod, hogy hiénafeje van, de az is egyértelmű, hogy régóta halott már. Felismered benne Set istent, akire a legendákban időnként Bűzlő Fejként hivatkoznak, mivel rendszeresen veszi fel rothadó állatok alakját. Ő a gonoszság egyiptomi istene, és tudod, hogy ha vele kezdenél csatába, akkor bizonyára ottvesznél. Ha ennek ellenére felkészülsz rá, hogy összecsapj vele, lapozz a **128**-ra. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **86**-ra.

120.

Lapozz a **171**-re.

121.

Az ajtó könnyedén nyílik. Odabenn egy jól megvilágított szobát látsz. Középen egy alacsony asztal áll, melyet kényelmes díványok fognak körbe. Egy gyönyörű nő fogad, és int, hogy fáradj beljebb. Azonnal felismered, ő Isis istennő. Ha rátámadsz, lapozz az **50**-re. Ha visszamenekülsz a folyosón, lapozz a **139**-re. Ha belépsz és helyet foglalsz, lapozz a **178**-ra.

122.

A folyosó tíz métert tesz meg egyenesen, majd balra kanyarodik. Ahogy befordulsz, egy borzalmas, kék aurával ragyogó szörnyeteget veszel észre, mely egyenesen feléd tart. A fényében látod, hogy hiénafeje van, de az is egyértelmű, hogy régóta halott már. Felismered benne Set istent, akire a legendákban időnként Bűzlő Fejként hivatkoznak, mivel rendszeresen veszi fel rothadó állatok alakját. Ő a gonoszság egyiptomi istene, és tudod, hogy ha vele kezdenél csatába, akkor bizonyára ottvesznél. Ha ennek ellenére felkészülsz rá, hogy összecsapj vele, lapozz a **136**-ra. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **144**-re.

123.

Kétségbeesetten keresgélsz a zsákodban, próbálva találni valamit, ami a segítségedre lehet, de nem találsz semmit. Megfordulsz, hogy elrohanj, de már elkéstél – a tömeg utolért. Felsikoltasz, amint az első csapások elcsattannak, de nem mutatnak kegyelmet. Hamarosan rabszolgák érkeznek, hogy elvigyék élettelen testemedet, a terem pedig ismét némaságba borul.

124.

Lapozz a **131**-re.

125.

A folyosó újabb tíz métert tesz meg, majd balra kanyarodik. Ahogy befordulsz, egy borzalmas, kék aurával ragyogó szörnyeteget veszel észre, mely egyenesen feléd tart. A fényében látod, hogy hiénafeje van, de az is egyértelmű, hogy régóta halott már. Felismered benne Set istent, akire a legendákban időnként Bűzlő Fejként hivatkoznak, mivel rendszeresen veszi fel rothadó állatok alakját. Ő a gonoszság egyiptomi istene, és tudod, hogy ha vele kezdenél csatába, akkor bizonyára ottvesznél. Ha ennek ellenére felkészülsz rá, hogy összecsapj vele, lapozz a **132**-re. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **159**-re.

126.

A porladó kapaszkodók épp csak kitartanak a súlyod alatt, de komolyan elkezdesz azon töprengeni, bölcs dolog-e folytatnod az ereszkedést. Ha felhagysz a próbálkozással és inkább a harmadik oszlop melletti járólap alatt néznél szét, lapozz a **182**-re. Ha a hatodikat próbálnád meg kiemelni, lapozz a **6**-ra. Ha folytatod az ereszkedést, lapozz a **175**-re.

127.

Kétségbeesetten lapozgatod a füzet lapjait, próbálva találni valamit, ami segítségedre lehet a biztonságos kövek beazonosításában. Az egyik lapon meg is találod a három mintát, melyek közül a hatszög mellett egy kis pipát találsz. Úgy döntesz, valószínűleg ez lesz a helyes, így azokra lépve indulsz tovább.

A füzetnek igaza van, ugyanis biztonságban sikerül eljutnod a folyosó végére, ahol az balra kanyarodik. Ezt követően azonban újabb mintákat találsz. A kövek némelyike vízszintes barázdákkal díszített, másokon pöttyök vannak, és vannak olyanok is, amik épp olyan jelöletlenek, mint az összes többi. Ezekről a füzet már nem tartalmaz információkat. Mit teszel?

A sima köveken lépdelsz végig?	Lapozz a **97**-re.
A barázdált köveken lépdelsz végig?	Lapozz a **172**-re.
A pöttyözött köveken lépdelsz végig?	Lapozz a **124**-re.

128.

A kísérteties alak közelebb ér hozzád. A fejéből áradó bűz szinte elviselhetetlen, és rendkívüli gyorsasággal támad rád. Minden erődre és ügyességedre szükséged lesz, ha győzni akarsz az összecsapásban.

Set ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 15

Ha túléled a csatát, lapozz a **144**-re.

129.

Isishez lépsz. Ez a gyönyörű istennő kedvességéről és a halandók megértéséről híres, az egyiptomiak emberöltők óta imádkoznak hozzá segítségért. Úgy érzed, ő a legjobb esélyed. A nő mosolyogva feléd fordul, mintha már várta volna felbukkanásod. Biccent a fejével, hogy lépj közelebb, és kézen fog. Egy négyezer éves templom udvarán sétálsz kéz a kézben egy istennővel, akinek utolsó híve több ezer évvel ezelőtt halhatott meg. És mégis élőnek és elevennek tűnik, és talán ő az egyetlen reményed rá, hogy megmeneküljön.

Lassan átkeltek az udvaron, ahol legnagyobb meglepetésedre senki nem próbál feltartóztatni. Olyan, mintha láthatatlanok lennétek. Isis egyenesen a keleti fal mellett álló épület bejáratához vezet, melyet egy oroszlántestű, emberfejű lény őriz. Azonnal felismered a szfinx híres alakját. Isis ekkor megszólal.

– Ha be akarsz lépni a trónterembe, meg kell válaszolnod a szfinx talányát. Ennél többet nem segíthetek rajtad. – A nő megfordul, és mielőtt egy szót is szólhatnál, eltűnik a többi alak között. A bestia némán végigmér.

– Készen állsz? – kérdezi. Bólintasz. A szfinx belekezd a találós kérdésbe:

Tűző nap adja, ha éget,
Kezdettelen eleséget.
Mennyi hűhó a semmiért!
Nos, uram, mi az eredmény?

A szfinx némán vár a válaszodra. Kétségbeesetten töröd a fejed. Tudod, hogy azok, akik elbuktak a fejtörő megfejtésében, már nem élnek. Csak egy esélyed van rá, hogy helyes választ adj. Mi lesz az, mit felelsz?

Piramisok?	Lapozz a **134**-re.
Nílus?	Lapozz a **120**-ra.
Kleopátra?	Lapozz a **174**-re.
Tutankhamen?	Lapozz a **142**-re.

130.

Miközben tétovázol, Terratakamen ismét felemeli a kezét, te pedig hátratántorodsz a fájdalomtól. Fájdalomhullámok hasítanak végig a testeden újra és újra. Miközben a földre rogysz, már tudod, hogy elért a végzeted…

131.

Amint teszel egy lépést, érzed, hogy a kő kicsit megmozdul a lábad alatt. Azonnal visszalépsz, de már elkéstél. A folyosót sárgás gáz kezdi megtölteni, ami a repedések közül tör elő. A torkodhoz kapsz, és szinte azonnal a földre rogysz. Kétségbeesetten próbálsz előremászni, de érzed, ahogy rohamosan elhagy az erőd. Néhány másodperc elteltével halott vagy.

132.

Közelebb lépsz a teremtményhez, és éppen lesújtanál rá, azonban a jelenés elhalványul, és egy pillanattal később már az üres folyosón állsz. Óvatosan indulsz tovább előre, de bebizonyosodik, hogy illúzióval volt dolgod – a Rettegés Királyának egyik trükkjéről.

Tíz méter megtétele után egy elágazáshoz érkezel. Ha itt balra fordulsz, lapozz a **122**-re; ha jobbra, lapozz a **150**-re. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **164**-re.

133.

Visszamész a kereszteződéshez. Ha itt balra fordulsz, lapozz a **114**-re; ha jobbra, lapozz a **157**-re. Ha egyenesen továbbmész, lapozz a **103**-ra.

134.

A tűző, égető naptól természetesen bőrpírt kaphatsz, a sok hűhó is klasszikus. Az eleség volt talán a legnehezebb, leggyerekesebb feladvány: hami, mely a kezdő H nélkül csak ami-t ad. Az eredmény a piramisok.

Suttogva adod meg a választ, attól félve, hogy esetleg rosszul értelmeztél valamit… ám a szfinx utat enged. Felsétálsz a lépcsőkön, az ajtók pedig kinyílnak közeledtedre, és belépsz a terembe. Több percig is eltart, amíg a szemed ismét hozzászokik a homályhoz. A helyiség hatalmas, a plafont masszív, hengeres oszlopok tartják, melyek átmérője két méternél is nagyobb. Szinte semmi fény nincs idebenn – az a néhány fáklya és a falak tetején nyíló, apró ablakok bőven árnyékban hagyják a termet. Egy férfit sikerül kivenned magad előtt, aki díszes láncot visel, kezében pedig egy faragott botot tart. Nagyon úgy tűnik, hogy egy udvari tisztviselővel akadtál össze, aki épp alaposan végigmér. Ha van az ujjadon egy pecsétgyűrű, lapozz az **58**-ra; ha nincsen, lapozz a **109**-re.

135.

A lángok miatt rosszul méred fel a távolságot, és a kelleténél kisebb erővel rugaszkodsz el. Nincs idődhosszan töprengeni a hibán, miközben a tüzes végzetedbe zuhansz.

136.

A kísérteties alak közelebb ér hozzád. A fejéből áradó bűz szinte elviselhetetlen, és rendkívüli gyorsasággal támad rád. Minden erődre és ügyességedre szükséged lesz, ha győzni akarsz az összecsapásban.

Set ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 15

Ha túléled a csatát, lapozz a **86**-ra.

137.

Hangos üvöltés hangzik fel a sötétből és egy borzalmas bestia lép eléd. A feje egy oroszláné, testét azonban pikkelyek borítják, hosszú farkának végén pedig egy jókora tüske meredezik. El nem tudod képzelni, hogyan jöhetett létre egyáltalán egy ilyen bestia, de bármi legyen is, a lény nyilvánvalóan dühös, amiért megzavartad a nyugalmát. Miközben feléd közelít, látod, ahogy vészjóslóan megcsillan hatalmas agyarain a fáklyák fénye.

Első csapásod hatástalanul pattan le a fenevad pikkelyes testéről, miközben a farkán lévő tüske nagy lendülettel szánt végig rajtad – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ismét lecsapsz.

Bestia ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha akarsz, két Harci Kör után visszafuthatsz a folyosón – ha így tennél, lapozz a **156**-ra, de ne feledd, hogy a védtelen hátadat mutatva ellenfeled még be tud vinni egy utolsó csapást, melynek következtében 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha legyőzöd a fenevadat, lapozz a **141**-re.

138.

Az alagút, melyben most haladsz, jóval hosszabb, mint az eddigiek, és a falakból áradó foszforeszkálás is sokkal erősebb. A járat hirtelen kiszélesedik, és bal oldalt egy gyönyörű domborművet pillantasz meg, mely Terratakamen fáraót ábrázolja, amint egy város kapui előtt áll. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **166**-ra. Ha megállsz, hogy alaposabban is megvizsgáld a domborművet, lapozz a **151**-re.

139.

Visszamész a folyosón az elágazáshoz. Ha itt balra fordulnál, lapozz a **103**-ra; ha jobbra, lapozz a **108**-ra. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **157**-re.

140.

A mélyedés helyzete alapján arra következtetsz, hogy valamiféle zár lehet, de hiába tapogatod végig az ujjaddal, képtelen vagy rájönni, hogyan működhet. A kép többi része, bár igen szép és részletes, semmi tippet nem ad arra nézve, hogyan tudnál megmenekülni az alagútrendszerből. Úgy döntesz, továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **166**-ra.

141.

Közelebb lépsz a vázákhoz, hogy megtudd vizsgálni őket. Három van belőlük, mindegyik egy törökülésben ülő nőt formáz, akik egy kosarat tartanak a fejükön. Egyesével felveszed mindet, és megrázod őket. Az elsőben és a harmadikban valamilyen folyadék van, a második üresnek tűnik, csak az alján csörög valami. Mit teszel? Ha beleiszol az első váza tartalmába, lapozz a **149**-re. Ha kiborítod a második tartalmát, lapozz a **158**-ra. Ha a harmadikba kortyolnál bele, lapozz a **176**-ra. Ha hagyod mindhármat, és inkább elhagyod a termet, lapozz a **156**-ra.

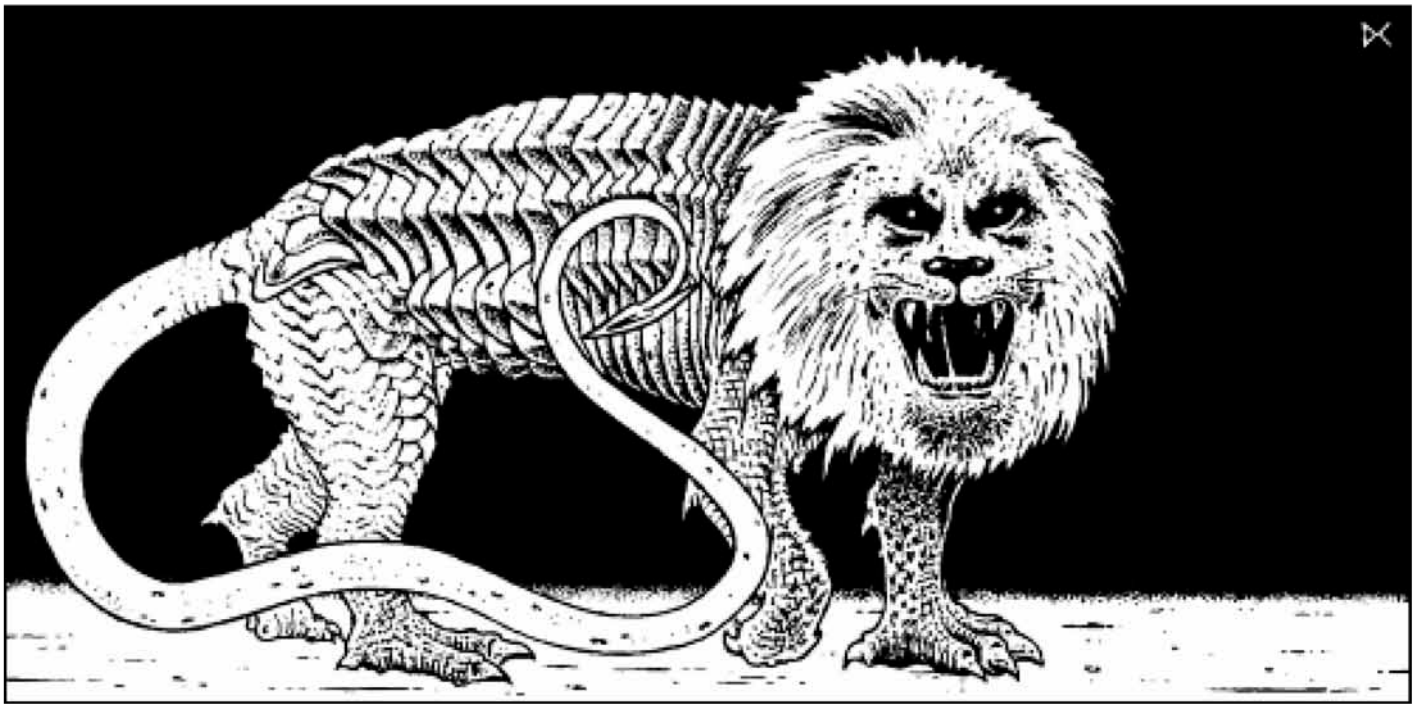
142.

Lapozz a **171**-re.

143.

Odalépsz a fáklyákhoz, és kíváncsian leemeled az egyiket a tartójából. Ebben a pillanatban üvöltés hangzik fel, és egy borzalmas teremtmény ront elő a sötétből. A feje egy oroszláné, ám testét pikkelyek borítják, hosszú farka pedig egy tüskében végződik. El nem tudod képzelni, hogyan jöhetett létre egy ilyen borzalmas teremtmény. Bármi is ez a valami, az egyértelmű, hogy rettentően dühös rád, amiért megzavartad a nyugalmát, és feléd veti magát. Viszonzod a támadását, ám első csapásod ártalmatlanul lepattan a pikkelyes testéről, míg a tüskés farka felsérti a karodat – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Kétségbeesetten a bestia képébe tolod a fáklyát, mire az nyüszítve elhátrál tőled. Betereled az egyik sarokba, majd lecsapsz rá. A bestia megremeg a kíntól, azután összerogyik előtted. Lapozz a **141**-re.

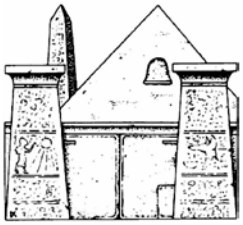


144.

A borzalmas bestiából áradó bűztől támolyogva rohansz végig a folyosón, miközben próbálod kiverni a fejedből a találkozás emlékét. Tíz méter megtétele után egy elágazáshoz érkezel. Ha egyenesen szaladsz tovább, lapozz a **150**-re. Ha balra kanyarodnál, lapozz a **164**-re. Ha jobbra mennél, lapozz a **154**-re.

145.

Talán tíz métert haladsz előre a járatban. A padlót macskakövek borítják, mint eddig is, azonban az egyik kő egy kicsit más: a templom tucatnyi csapdájának egyikét aktiválja. Amint rálépsz, a falak közti repedésekből dárdák csapódnak ki. Kétségbeesetten a padlóra veted magad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **55**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **67**-re.



146.

Ha nálad van egy notesz, lapozz a **180**-ra. Ha van egy kelyhed, lapozz a **91**-re. Ha egy jelzőpisztolyt vennél elő, lapozz a **102**-re. Ha többel is rendelkezel, szabadon eldöntheted, melyiket akarod használni. Ha a fentiek közül egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **123**-ra.

147.

Felemeled a jelzőpisztolyt, és tüzelsz, mire ragyogó fény tölti be a termet. Az előtted álló gonosz alak egy pillanatra hátratántorodik, de ahogy a ragyogás alábbhagy, felemeli a kezét, és a fegyver vörösen felizzik. Fájdalmas kiáltással ereszted el. Lapozz a **130**-ra.

148.

Visszarohansz az ajtóhoz, de az az orrod előtt becsapódik. Az ajtónálló ismét a földhöz csapja botját, mire a lángok közelebb kígyóznak hozzád. Rettegve hátrálsz el. A férfi harmadszor is felemeli a botot, mire a padló megnyílik alattad, és a tüzes pusztulásba zuhansz.

149.

Ahogy felhajtod a folyadékot, érzed, hogy melegség árad szét a testedben. Elszáll minden fáradtságod – állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Egyértelmű, hogy gyógyitalt fogyasztottál. Mit teszel most?

Ha kirázod a második vázában lévő valamit (és még nem tetted meg), lapozz a **158**-ra. Ha iszol a harmadik váza tartalmából (és még nem tetted meg), lapozz a **176**-ra. Ha elhagyod a termet, és folytatod utadat, lapozz a **156**-ra.

150.

A folyosó színe azonnal jobbra fordul, majd tíz méteren keresztül halad tovább egyenesen. Ekkor balra kanyarodik, és egy újabb tíz méteres egyenes szakaszt követően egy elágazáshoz ér. Ha jobbra kanyarodnál le, lapozz a **138**-ra. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **145**-re.

151.

Alaposan megvizsgálva a képet megállapítod, hogy rendkívül részletes munka. A városkapuk különösen gondosan kidolgozottak, a közepükön pedig egy bogár alakú mélyedést látsz. Eltöprengsz azon, miféle jelentősége lehet ennek. Ha van nálad egy bogár alakú tárgy, lapozz a **161**-re; ha nincs nálad ilyen, lapozz a **140**-re.

152.

Átvágsz az udvaron, miközben próbálsz ügyet sem vetni a körülötted lévő, kíváncsi járókelőkre. Azonban alig egy tucatnyi lépés megtétele után a válladnál fogva megragad két erős, durva kéz.

– Semmi keresnivalód nincs itt, idegen – sziszegi a férfi.

– Minden jogom megvan, hogy a templom udvarán sétáljak – feleled. – Nem tettem rosszat, nem szegtem meg a törvényt.

A férfi mélyen a szemedbe néz. – Hazudsz – jelenti ki végül. – Legyőzted a Királyi Udvar őreit, eltörted életed rovásbotját, és ki tudja, milyen más szentségtöréseket követtél még el! A kezem által kell pusztulnod!

Nincs más választásod, meg kell küzdened az alakkal. Gondolatolvasó képessége igen kemény ellenféllé teszi.

Gondolatolvasó	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, el kell döntened, mit teszel. Ha továbbra is egymagadban próbálsz átvágni az udvaron, lapozz a **96**-ra. Ha segítséget keresel valamelyik járókelő személyében, lapozz a **37**-re.

153.

Lapozz a **131**-re.

154.

Tíz métert haladsz előre, mielőtt a járat jobbra fordulna. Újabb tíz métert teszel meg, mire egy jobb oldali leágazáshoz érkezel. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **169**-re. Ha elkanyarodnál, lapozz a **119**-re.

155.

Benyúlsz a résen. Ujjaiddal valami puha, szőrös dolgot sikerül kitapogatnod. Égető fájdalom hasít a kezedbe. Sikoltva ugrasz el a fal mellől. Egy hatalmas mérges pók ül a kézfejeden beléd mélyesztett csáprágókkal. Miközben elborzadva nézed az állatot, az hirtelen elereszti a kezed, majd meglepően gyorsan eliszkol a fal egy másik repedésébe. A karod kezd elzsibbadni. Ha végigrohansz a folyosón, remélve, hogy hamar segítségre lelsz, lapozz a **79**-re. Ha megpróbálsz szorító kötést tenni a karodra, lapozz a **10**-re.

156.

Visszasétálsz a korábban látott elágazáshoz. Ha itt balra fordulnál, lapozz a **150**-re; ha jobbra, lapozz a **122**-re. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **154**-re.

157.

Félig tapogatózva haladsz végig a kísérteties, foszforeszkáló fény ellenére is félhomályba burkolózó folyosón, mely harminc méter megtétele után elágazik. Ha balra mennél tovább, lapozz a **32**-re; ha jobbra, lapozz a **72**-re.

158.

Felfordítod a vázát, mire egy kőszkarabeusz esik ki belőle. Ezek az apró, faragott bogárfigurák igen gyakoriak voltak Egyiptomban, ahol szent állatnak tartották őket, ez azonban rendkívül különleges: a hátából tüskék állnak ki, lábai pedig rendkívül bonyolult formájúak. Szinte gondolkodás nélkül teszed el a zsákodba.

Mit teszel most? Ha iszol az első vázából (és még nem tetted), lapozz a **149**-re. Ha a második vázából innál (és még nem tetted), lapozz a **176**-ra. Ha távozol a teremből, és folytatod utadat, lapozz a **156**-ra.

159.

A borzalmas bestiából áradó bűztől támolyogva rohansz vissza az előző kereszteződéshez. Ha egyenesen szaladsz tovább, lapozz a **169**-re. Ha jobbra kanyarodnál be az oldalfolyosóra, lapozz a **119**-re.

160.

Ha a fegyvertárból elhoztál egy nagy arany pajzsot, akkor szerencséd van, ellenkező esetben ugyanis rosszul becsülted fel a helyzetet, nincs semmi más, ami alkalmas lehet az edény lefedésére. Ha valami másra gondoltál, lapozz a **16**-ra.

Ha nálad van a pajzs, a tömjénnel teli tálra hajítod, hogy útját álld a halálos füstnek. Ahogy a levegő elkezd megtisztulni, a kábaságod is elmúlik lassan. A trón elé lépsz.

Csak most tudsz végre Terratakamen király szemébe nézni. Amint megpillantod, ösztönösen elhátrálsz a rettegéstől, az uralkodó mágiája ugyanis nyilvánvalóan nem terjedt ki saját magára: míg szolgálói látszólag megmenekültek a szétfoszlástól, rajta jól látszik, hogy immáron négyezer éve halott. Bőre a csontjaira száradt, szemgödrei üresek, a trón karfáját markoló kezein már csak nyomokban látható hús.

Mozdulatlanul állsz félig az undortól, félig a rettegéstől, miközben a teremtmény, aki egykoron Terratakamen volt, felemelkedik ülőhelyéről. – Bolond – sziszegi. – Hát nem tudod, mekkora a hatalmam? – A gonosz alak felemeli kezét, mire egész testedet átjárja a kín. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kétségbeesetten az uralkodóra veted magad.

Terratakamen ÜGYES. 14 ÉLETERŐ 20

Ha túléled az első három Harci Kört, lapozz a **170**-re.

161.

Eszedbe jut a szkarabeusz, amit a vázába rejtve találtál. Még mindig a zsebedben van, ahová eredetileg is raktad. Elővesszed, és a különös mélyedés mellé teszed. A két forma egyezik! Végre kezded úgy érezni, hogy közelebb kerültél a labirintusból való megmeneküléshez!

Beleilleszted a bogarat a résbe. Egy pillanatig úgy tűnik, semmi nem történik, de mikor kicsit megmozgatod a szkarabeuszt, hogy pontosabban illeszkedjen, halk kattanást hallasz, és a fal megmozdul. Ahol a kapuk képét formázták meg, egy ajtó nyílik meg. Átlépsz rajta a mögötte feltáruló járatba.

A folyosó itt szélesebb és világosabb, mint az eddigiek. Nagyjából tizenhárom méteren át halad előre, majd a padlót borító kövek megváltoznak. Az eddigi simaságuk helyett mintákat veszel észre bennük. Egy részükön átlós sávok vannak, másokat hatszögek borítanak, a többibe csillag formákat vésztek. Biztos vagy benne, hogy egy részük valamilyen csapdát aktivál, de nem tudod, hogy melyik lehet a biztonságos.

Ha korábban találtál egy jegyzetfüzetet, és most szeretnél beleolvasni, remélve, hogy találsz valamit erről a helyről, lapozz a **127**-re. Ha nincs nálad a jegyzetfüzet, kénytelen vagy véletlenszerűen választani. Ha az átlós sávozású köveken mennél végig, lapozz a **153**-ra. Ha a hatszögekkel borítottakon lépkednél, lapozz a **165**-re. Ha a csillagosokat választod, lapozz a **93**-ra.

162.

Sarkon fordulsz, az ajtók azonban már bezárultak mögötted. A tömeg megragad, és a padlóra küld. Látod az arcukon ülő gyűlöletet, miközben ütnek-rúgnak. Az egyik csapás a fejeden talál el, mire elveszted az eszméletedet. Terratakamen temploma újabb áldozatot követelt.

163.

Belépsz az árnyas árkádok alá, azon töprengve, mitévő légy ezután. Hirtelen megpillantasz valamit az oszlopok töve mentén a lábad felé siklani. Egy áspiskígyó az, Egyiptom egyik leghalálosabb kígyója! Gyorsan oldalra lépsz, ám ekkorra már minden résből hüllők kúsznak elő! Hátrafordulsz, de mögötted is csak ezeket a nyálkás testű csúszómászókat látod. Ha valaha is meg akarsz innen menekülni, végezned kell azokkal a bestiákkal, melyek elállják az udvar felé vezető utat.

Kígyók ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül elmenekülnöd, visszatérsz a kapuhoz. Lapozz a **193**-ra.

164.

A folyosó egy egyszerű faajtóban ér véget, melynek közepére egy kukucskálólyukat vágtak. Ezen átnézve egy helyiséget látsz, melyet a környező sziklából vájtak ki. Három fáklya világítja meg a helyiséget, melyek fényében egy sornyi fura vázát veszel észre a távolabbi fal mentén. Megpillantasz egy beugrót is, ami azonban homályba burkolózik. Ha még nem jártál ebben a helyiségben, és most be akarsz nézni, lapozz a **181**-re. Ha már jártál benne, vagy nem akarsz most belépni, és inkább visszatérnél az elágazáshoz, lapozz a **156**-ra.

165.

Óvatosan lépdelsz végig a hatszögekkel jelölt köveken azon a néhány méteren, amíg el nem jutsz a következő kanyarig, ahol a járat élesen balra fordul, és a padlót alkotó köveken lévő minta megváltozik. Néhány teljesen sima, mások vízszintesen barázdáltak, és akadnak olyanok is, amiket pöttyök borítanak. Úgy döntesz, hogy itt is csak azonos mintájú kőre lépve mész tovább. Melyikek lesznek ezek?

A simák?	Lapozz a **97**-re.
A barázdáltak?	Lapozz a **172**-re.
A pöttyözöttek?	Lapozz a **124**-re.

166.

Ahogy elhaladsz a kép mellett, a folyosó ismét elkeskenyedik és a ragyogás is alábbhagy. Hamarosan szinte vaksötétben botorkálsz tovább. Sikerül kitapogatnod, hogy a járat jobbra fordul, majd újabb pár méter megtétele után egy zsákutcában ér véget. Miközben a falat tapogatod, hirtelen egy titkos ajtó tárul fel előtted!

Az ajtó túloldalán a járat továbbvezet egyenesen, ám balra és jobbra is elindul egy-egy újabb alagút. Kilépsz az ajtón és körbenézel. Mindhárom folyosó éppen olyan, mint bármelyik másik, amiben eddig jártál. Épp elkezdesz azon töprengeni, hogy talán jobban tennéd, ha visszafordulnál, amikor a mögötted lévő ajtó hangtalanul becsukódik. A falat megvizsgálva még csak nyomát sem találod.

Ha most balra indulnál tovább, lapozz a **8**-ra. Ha jobbra, lapozz a **41**-re. Ha egyenesen folytatnád az utad, lapozz a **32**-re.

167.

Kezeid súrolják a verem szélét, ujjaiddal kétségbeesetten próbálsz fogást találni. Karókkal tarkított verem felett lógsz, de lassan sikerül kihúznod magad. Végül a megpróbáltatástól kimerülten rogysz le a padlóra. Pihensz egy kicsit (ha akarsz, most elfogyaszthatsz egy adag élelmet), majd folytatod utadat a folyosón.

Óvatosan lépdelsz tovább, de nem tudod megállapítani, hogy a következő kő vajon egy halálos csapda kioldója lesz-e? Az egyik lépésed végül egy újabb csapdát aktivál. Dárdák röppennek ki a falban lévő repedésekből. Kétségbeesetten veted magad a földre.

Ismét *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **44**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **67**-re.

168.

Felismered az alakot, ő a halál istene. Az ő feladata, hogy rovásbotján számon tartsa minden egyes ember életének éveit. Ösztönösen tudod, hogy most a tieidet számolja – és hogy meg kell állítanod, mielőtt végezne vele. Kikapod hát a kezéből a botot, és kettétöröd.

Az alak feltekint, és egy másodpercre találkozik a pillantásotok.

– A napjaid még nincsenek megszámlálva – jelenti ki, majd az udvar felé int. Végigtekintesz az ott téblábóló tömegen. Mit teszel?

Ha átvágsz az udvaron, lapozz a **152**-re. Ha az egyik járókelőhöz lépsz segítség reményében, lapozz a **37**-re.

169.

Tíz méter megtétele után egy elágazáshoz érkezel. Ha balra fordulsz, lapozz a **157**-re; ha jobbra, lapozz a **114**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **108**-ra.

170.

Az nyilvánvaló, hogy közelharcban nincs esélyed legyőzni a zsarnokot. Az egyetlen esélyed az, ha valamilyen mágia segítségét veszed igénybe. Ha van nálad néhány korong, melyek a halál hieroglifáját viselik, és használni is akarod őket, lapozz a **27**-re. Ha van nálad egy aranyhegyű dárda, és használni akarod, lapozz a **112**-re. Ha van egy jelzőpisztolyod, amit használnál, lapozz a **147**-re. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **130**-ra.

171.

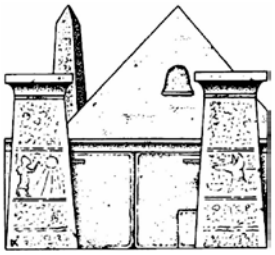
A szfinx szánakozó arccal néz rád, és tudod, hogy rosszul válaszoltál. A bestia szinte játékosan nyújtja előre egyik hatalmas mancsát. Az ütéstől átrepülsz az udvaron, és törött nyakkal landolsz a porban. Senki nem élhet, aki elbukja a szfinx fejtörőjét.

172.

Ismét sikerül biztonságban átkelned a folyosó mintázott szakaszán. A kövek nagyjából öt métert követően véget érnek, így sikerül gyorsan eljutnod a járat végéhez. Itt egy T-elágazáshoz érkezel. Ha balra akarsz továbbindulni, lapozz a **35**-re. Ha jobbra mennél tovább, lapozz a **43**-ra.

173.

A bal oldali fáklyát meghúzva szétnyílik a lábad alatt a talaj, és egy mély verembe esel. Elég csúnyán összetöröd magad, és tudod, hogy innen segítség nélkül nem fogsz tudni kijutni. Elég idődd lesz a meggondolatlanságod felett filozofálni, miközben a lassú halált várod.



174.

Lapozz a **171**-re.

175.

Tovább folytatod az ereszkedést. Ahogy lejjebb ersz, a téglák egyre nedvesebbé válnak, és emiatt egyre nehezebbé válik a kapaszkodás is. Fogalmad sincs, milyen messze vagy a mélyedés fenekétől és egyre inkább fáradnak a karjaid. Végül megcsúszik az egyik kezed. Kétségbeesetten próbálsz valami kapaszkodót találni, de semmit nem érsz a kapálózással. A halálba zuhansz Terratakamen templomában.

176.

Ajkadhoz emeled a vázát és belekortyolsz. A gyomrod szinte azonnal, görcsösen összerándul. A fájdalomtól a padlóra rogysz, majd hamarosan eljön a megváltás – holtan fekszel a fáraó templomában.

177.

Kezdesz kétségbeesni, majd előrebotorkálsz a terem sötétjében, remélve, hogy valahogyan ki tudod nyitni a belső kaput. Szinte azonnal felbuksz az egyenetlen padlón lévő egyik kőben, és elesel. Elveszted a fogást a baltád markolatán, és sikerül olyan szerencsétlenül esned, hogy a fegyver végigsérti a lábadat – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A fájdalom sokkjának köszönhetően hirtelen kitisztul a fejed, így leülsz, hogy megvárd, míg hozzászokik a szemed a sötétséghez. Lapozz az **51**-re.

178.

Belépsz a szobába, és leülsz amellé az asztal mellé, amelyhez Isis invitál. A nő kedves, lágy hangon szólít meg.

– Pihenj meg, utazó, mert nehéz út előtt állsz. Most nem segíthetek rajtad, de amikor a legnagyobb szükséged lesz rám, ott leszek melletted.

Az istennőhöz fordulsz, hogy megköszönd a segítségét, de az alak addigra már eltűnt. A tanácsot követve lepihensz. Ha van nálad némi élelem, most elfogyaszthatsz egy adagot. Ha korábban találtál egy jegyzetfüzetet és most alaposabban is bele akarsz olvasni, lapozz a **113**-ra. Körbenézel a szobában, de nem találsz semmi hasznosnak tűnőt, így rövid semmittevés után úgy döntesz, ideje folytatnod a Rettegés Királyának felkutatását. Távozol a szobából. Lapozz a **139**-re.

179.

Ahogy előrelépsz, hogy leemeld a szobor nyakából a láncot, egyik lábad hozzáér az egyik kobra szobrához. Lapozz a **188**-ra.

180.

Előhúzod a jegyzetfüzetet, remélve, hogy találsz benne valami segítő nyomot. Bolond vagy, ha komolyan azt hitted, a körülötted lévők majd megvárják, hogy befejezd az olvasást. Miközben próbálod olvasni, a tömeg rád szabadul. Felsikoltasz, amikor az első ütés ér, de nem kegyelmeznek. Hamarosan rabszolgák érkeznek, hogy eltakarítsák a tetemedet, és a terem ismét némaságba borul.

181.

Belököd az ajtót, és belépsz. Mit teszel? Ha támadásra készen megközelíted az alkóvot, lapozz a **137**-re. Ha leveszed a falról az egyik fáklyát, lapozz a **143**-ra. Ha a vázák felé indulsz, lapozz a **33**-ra.

182.

Épp csak sikerül betuszkolnod ujjaidat a két járólap közti résbe. Ahogy felemeled a kőlapot, rothadás bűze üti meg az orrodat, és egy férfi tetemét pillantod meg a lap alatti sekély mélyedésben. Még látsz húst a csontjain, a maradványokon hangyák lakmároznak. Az apró állatok kiözönlenek a nyíláson át, és mielőtt elugorhatnál előlük, elkezdenek felmászni a kezeiden, miközben igyekeznek elevenen felfalni téged.

Rémülten sikoltva ereszted el a járólapot, ami hangos puffanással csukódik vissza, és közben igyekszel lesöpörni magadról az agresszív rovarokat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lihegve heversz egy rövid ideig a földön az udvar közepén, a hatalmas kapu előtt. Lapozz a **193**-ra.

183.

Előveszed a köteled, hozzákötöd az egyik végét a rúdhoz, majd óvatosan leereszkedsz a kinti udvarra. Lent már nem tudod meglazítani a csomót, és fájó szívvel hagyod magad mögött szerzeményedet, de örülsz, hogy betöltötte feladatát. Lapozz a **4**-re.

184.

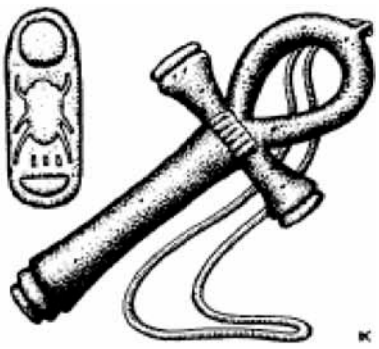
Újabb tíz métert teszel meg, mikor egy kereszteződéshez érkezel. Ha balra fordulsz, lapozz a **108**-ra; ha jobbra, lapozz a **103**-ra. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **114**-re.

185.

Gyorsan cselekedsz, mielőtt magukhoz térhetnének a meglepetésből. Rájössz, hogy valószínűleg csak rabszolgák, akik épp annyira félnek, mint te, de nem mered vállalni a kockázatot. Egyszerre kell megküzdened velük.

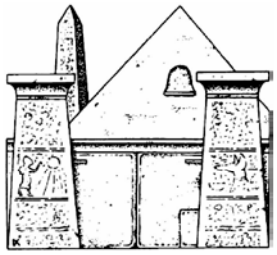
Rabszolgák ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha végzel velük, és az elágazásnál balra folytatod az utad, lapozz a **76**-ra. Ha inkább jobbra tartanál, lapozz a **83**-ra.



186.

A kövek többsége szorosan passzol szomszédjaihoz, de végül találsz kettőt, melyek közt épp annyi rés van, hogy be tudd rajta dugni a kezedet. Ha belenyúlsz, lapozz a **15**-re. Ha inkább továbbindulsz, lapozz a **184**-re.



187.

Amint meghúzod a jobb oldali kart, egy rejtett mechanizmus kattogása üti meg a füledet, és az ajtó kitárul.

A helyiség egyértelműen rituálék tartozékainak raktára. A falon lévő polcokon istenek és istennők szobrai sorakoznak, ezek nagy része vagy aranyból készült, vagy drágakövekkel van díszítve. Áldozati tálakat és ezüstből öntött oltárlámpákat is látsz.

A helyiség túloldalán egy következő terembe vezető ajtót látsz, ami lassan kinyílik, miközben te a kincseket bámulod.

Ha felkapod a legközelebbi tárgyat (egy szobrot, mely nagyjából 25 fontot ér), és visszamenekülsz a folyosóra, lapozz a **133**-ra. Ha felkészülsz rá, hogy megküzdj a közeledő valakivel (vagy valamivel), lapozz a **42**-re.

188.

Suhogás hangzik fel lentről, és érzed, hogy valami belemar a lábadba. Lenézve egy dárdát pillantasz meg a combodból kiállni. A szobrot egy csapda védte. Kihúzod a dárdát a lábadból, de elkéstél, már kezdesz szédülni. Próbálsz a szoborra koncentrálni, de egyszerűen nem bírod összeszedni a gondolataidat. Egy utolsó tiszta pillanatodban felvillan, hogy a fegyver bizonyára mérgezett volt, aztán holtan rogysz össze az isten szobra előtt.

189.

Úgy döntesz, hogy az udvar mellett futó árkádsor alatt keresel menedéket a tűző nap elől. Jobbra fordulsz, és elhaladsz a kapu mellett, mely visszavezet a bejárati csarnokba. A biztonság kedvéért azért benyitsz rajta, de nem túl nagy meglepetésedre az még mindig zárva van. Az árnyékba belépve érezhetően csökken a hőség. Csempékkel kirakott tető alá érkeztél, melyet kecses oszlopok tartanak. A kinti, vakító naphoz képest itt kifejezetten nagy az árnyék. Gyorsan lépdelsz előre a továbbvezető kapu és a mellette álló két szobor irányába. Talán túlságosan is gyorsan – és egészen biztos, hogy nem kellően körültekintően.

Nem te vagy ugyanis az egyetlen, akit vonz az árnyék, a folyosó árnyékba borult kövein ugyanis Egyiptom legmérgezőbb kígyói rendezkedtek be. Csak azt követően figyelsz fel a rád leselkedő veszélyre, hogy az egyik áspiskígyó fenyegetően rád sziszeg. Amint a hüllő feléd csap, reflexszerűen oldalra ugrasz, így sikerül elkerülnöd a bestia méregfogait. Visszafordulsz, ám bármerre is nézel, mindenfelé kígyókat látsz – amik támadóan közelednek feléd. Kénytelen leszel végezni az utadban álló hüllőkkel, hogy mielőbb elmenekülhess a hőségben úszó udvar irányába, remélve, hogy a csúszómászók oda már nem fognak követni.

Kígyók ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül végezned velük, folytatod utadat az udvaron álló szobrok irányába, hogy alaposabban is megvizsgáld őket. Lapozz a **30**-ra.

190.

Átverekeded magad a rúd mellett, és elkezdesz lefelé mászni, ki az udvarra. A homokkő-téglák szerencsére morzsolódnak az illesztéseknél, kéz- és lábtámaszt szolgáltatva a haladáshoz, de azzal is tisztában vagy, hogy bármelyik pillanatban lezuhanhatsz a földre.

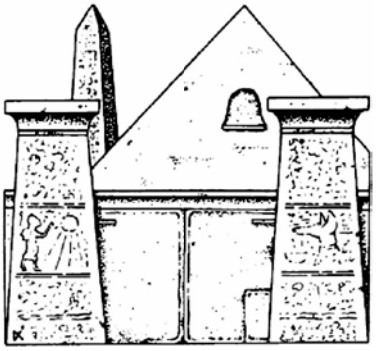
Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, nem esel le, és biztonságban érsz földet. Ha nincs szerencséd, az utolsó néhány méteren elveszted a kapaszkodót, és lezuhansz. A sérülésed ugyan nem komoly, de sajnos kificamítod a bokádat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **4**-re.

191.

Előhúzod zsákodból a gyűrűt. El nem tudod képzelni, hogyan lehet az ékszer a segítségedre, a szobrok pedig lassan, de biztosan közelednek feléd. Talán valamilyen varázserővel bírhat? Az ujjadra húzod és parancsolóan felemeled a kezed, de semmi nem történik. Most már nincs időd elmenekülni, ellenfeleid a nyakadon vannak. Kénytelen vagy megküzdeni velük.

Szobrok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha túléled a csatát, lapozz a **13**-ra.



192.

Nem bölcs dolog egy templomi macskának hátat fordítani. Tökélyre fejlődött bennük a macska-arrogancia. Az állat fújva a vállaidra ugrik, és karmaival végigszánt a nyakadon. Megpróbálod lerázni magadról, közben azonban elveszted az egyensúlyod, és nekiesel a belső helyiségbe vezető ajtónak, amitől az becsukódik.

A macska a biztonság kedvéért még egyszer, utoljára rád fúj, aztán az ajtón át kimegy a folyosóra. A baj azonban már megtörtént: az ajtó csukva van, és erről az oldalról nem tudod ismét kinyitni.

Végignézel az itt felhalmozott kincseken, és úgy döntesz, bármi is várt volna rád odabenn, az valószínűleg nem volt annyira értékes, mint azok a holmik, amiket itt látsz. Kiválasztasz néhány szebb szobrot (összesen mintegy 100 font értékben), majd visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **133**-ra.

193.

Ismét a nagy kapu előtt állsz, a két óriási szobor teteme a lábaid előtt hever. A nap egyre forróbban süt le rád. Az udvaron védtelennek és kiszolgáltatottnak érzed magad, gyorsan tovább akarsz innen állni. De merre indulj?

Ha benyitsz a kapun, amit a szobrok őriztek, lapozz a **63**-ra. Ha a déli árkádsor felé indulnál, lapozz a **163**-ra. Ha az északihoz lépnél, lapozz a **95**-re.

194.

Terratakamen elhátrál előled. Előrelépsz, és nagyot csapsz a bottal a zsarnok koponyájára. A fáraó borzalmas sikolyt hallat, és miközben kileheli a lelkét, udvartartása is köddé válik. A négyezer évnyi foszlás néhány pillanat alatt lejátszódik, te pedig szájtátva nézed, ahogy a templom szétporlad körülötted.

Napfény árad be a falakon másodpercről másodpercre növő lyukakon át, és most már senki nem áll az utadba, miközben a romokon át a nyugati kapu felé veszed az irányt. Sikeresen visszatérsz a lezuhant repülőd maradványaihoz. Már hallod is a távolból feléd közeledő keresőgépek motorzaját. Hamarosan ismét Kairóban vagy, ahol a Terratakamen templomában lejátszódott események már csak álomnak – vagy rémálomnak – hatnak. Hamarosan felébred benned a kétség, hogy vajon csak álmodtad-e az egészet, de aztán benyúlsz a zsákodba, ahol még mindig ott találod a templomban összeszedett kincseket: hatalmas vagyonokat, melyek nem csak gazdaggá tesznek életed hátralevő részében, de egyben bizonyítékként is szolgálnak arra, hogy valóban megélted, és csodával határos módon túl is élted a kalandot.

Nyolc dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...

A Vértengerek

Ismét itt vagyunk a Beltengerek Év Kalóza versenyének döntőjében, ahol a győztest egyszerűen az összerabolt javak mennyisége alapján határozzák meg. Ha 799, vagy annál kevesebb Aranytallért sikerült összeszedned, akkor Abdul, a Mészáros győz, ha azonban 800-at, a győzelem a tied. Ez azt jelenti, hogy ellenfeled nagyjából 799 aranyat és pár ezüstöt szedett össze. Ha te épp 800-at, akkor viszont valószínűleg nagyon ideges lesz, hogy miért is vett a sarki boltban egy grogot és némi kekszet ahelyett, hogy a Sparri kalózfelszerelés-bolt „2-t fizet, 3-at vihet" akcióját használta volna ki.

Tanulság: Ne szórd el az aprópénzt. Meglepően gyorsan elég sok tud összegyűlni.

A Hóboszorkány barlangjai

A kalandozó, aki végzett Zagorral, feltekintett a Tűzhegy oldalára, és úgy döntött, hogy az minden bizonnyal megmászhatatlan. Az a kalandozó, aki végzett a Hóboszorkánnyal, kénytelen megmászni a Tűzhegyet, miközben egy Halálvarázslat terhét nyögi. Ehhez csupán egy harmatgyenge Hobgoblinnal kellett gyorsan végeznie, majd pedig egy apró botlást kellett átvészelnie. A lófaszt megmászhatatlan. Allansia egyes részein sokkal nagyobb kihívást és halálosabb veszedelmet jelent végigsétálni egy folyosón.

Tanulság: Ne hagyd, hogy egy kihívás látszólagos bonyolultsága elvegye a kedvedet. Néha csak akkor derül ki, hogy mennyire könnyű egy feladat, miután megpróbálkoztál vele.

Bajnokok próbája

Carnuss nagyúr meg akarja alázni bátyját azzal, hogy bebizonyítja, az új és továbbfejlesztett Halállabirintusa egyáltalán nem olyan legyőzhetetlen, mint amennyire annak hirdeti. Felbérelhetne egy ígéretes, ifjú kalandozót, kiképezhetné és felszerelhetné egy csomó hasznos tárggyal. Ehelyett azonban felvásárol egy halom rabszolgát, kínozza őket a lehető legmostohább körülmények között, kényszeríti őket, hogy öljék meg egymást, míg végül már csak egy marad. Végül ezt a szerencsétlen a túléléshez szükségesnél is kevesebb felszereléssel beküldi a labirintusba. Valamiért egy pillanatra sem jut az eszébe, hogy a rabnak ez esetleg nincs az ínyére, és amint teheti, ellene fordul. Ugye, hogy nem nehéz kitalálni, hogy a testvérpár közül ki az okosabb?

Tanulság: Viselkedj tisztességesen az alkalmazottaiddal, mert a végén még meg találod bánni a dolgot.

A Haláltalizmán

Miért akarják olyan sokan rátenni a kezüket a Haláltalizmánra? Oké, a Halál Papjai azért keresik, mert ezzel megidézhetik Csontváz Királyukat, és vele kiirthatják Orb minden más élő teremtményét, hogy ők uralkodhassanak a vidéken, ez azonban még nem magyarázza meg Hawkanának, a Tolvajok Klánjának vagy Tyutchevnek és barátainak az érdeklődését. Igen, kivételesen értékes tárgy, és a legtöbb goth számára igen stílusos kiegészítő lenne belőle, ez azonban nem ellensúlyozza a „csak azért létezik, hogy minden életet kipusztítson a bolygón" dolgot. A leggazdagabb vagy legjólöltözöttebb hamuhalomnak lenni mind közül előbb vagy utóbb el fogja veszteni a jelentőségét.

Tanulság: Ne vásárolj ösztönszerűen. Az a valami lehet, hogy jól néz ki a boltban, de ha majd hazavitted, hasznos lesz bármilyen módon a számodra?

... folytatás a 49. oldalon

Írta: Tom Williams

KALANDLAP

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

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

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 állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A szemközti oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot 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 vagy szerencsés. 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 füzet, 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 a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Lépj 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 kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egyszerre egynél több teremténnyel kerülsz szembe egy adott ütközetkor, a leírásban megtalálod majd az instrukciókat arra vonatkozóan, hogyan küzdj meg ellenfeleiddel. Olykor úgy kell majd kezelned őket, mintha egyetlen ellenfeled lenne, máskor felváltva kell majd velük harcolnod.

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

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 vállalnod kell 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 SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 épp megsebeztél, vagy csökkenteni 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd 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 voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor Próbára teszed 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 ÜGYESSÉGED, 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 *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és élelmiszer

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő élelemmel kezded. Csak ott állhatsz meg pihenni és enni, ahol a szöveg erre kifejezetten lehetőséget biztosít, és ilyenkor is maximum csak egy adag élelmet fogyaszthatsz el. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan osztd be élelmedet! Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a füzetben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

FELSZERELÉS

A kalandodat minimális felszereléssel kezded, de az utazásod folyamán szert tehetsz további felszerelési tárgyakra. Egy egyszerű tőrrel és egy álkulccsal – melyeket jól elrejtesz –, vértezet nélkül vágsz neki utadnak.
Kalandod során könnyen előfordulhat, hogy még tőrödet is elvesztek. Amennyiben fegyvertelenül vagy kénytelen helyt állni egy küzdelemben, úgy a csata során mindig csökkentened kell 2-vel a Támadóerődet.

Háttértörténet

Ergon erdejében már egy jó ideje elrabolják az utazókat a gonosz Throngard varázsló szolgái, és a kastélya alatt található börtönbe vetik őket, hogy ott ki tudja, milyen szörnyűségek közepette pusztuljanak el.

Te Sir Falfax – a varázsló legutóbbi áldozatának – fegyvernöke vagy. Tudod, hogy az erőd elleni közvetlen támadás értelmetlen volna, mert az ajtókat szigorúan őrzik, és számos hatalmas és gonosz teremtmény bolyong a börtön feletti termekben. De nem engedheted, hogy az urad így végezze. Elhatározod, hogy hagyod magad elfogatni, hogy így juss be a varázsló börtönébe. A belső zsebedben elrejtesz egy kis bicskát és egy tolvajkulcsot. Tudod, hogy minden más fegyvert vagy felszerelést elkoboznak majd, amint elkapnak.

Nincs mit tenni – ha meg akarod menteni Sir Falfaxot, Ergon erdejébe kell menned, és fel kell készülnöd a találkozásra a végzeteddel…

1.

Besétálsz az erdőbe, és bátornak tettetve magad fütyörészel, de úgy remegsz a félelemtől, mint a nyárfalevél.

Ahogy csaknem félúton jársz az ösvényen, azon gondolkozol, elképzelhető, hogy nem is kapnak el Throngard szolgái. Az urad miatt érzett aggodalmad ellenére egyre inkább felenged a félelmed. Hirtelen azonban az előtted álló fák közül 3 alak ugrik az ösvényre. Ahogy egyre közelednek feléd, tudod, hogy működik a terved. Fegyvertelen vagy, a bicskád biztonságosan el van rejtve, de egy erős botot magadnál tartasz. Mit teszel?

Ellenállást színlelsz, de hagyod, hogy könnyedén elfogjanak?	Lapozz a **99**-re.
Azonnal megadod magad?	Lapozz a **95**-re.
Teljes erőddel küzdeni próbálsz?	Lapozz a **2**-re.

2.

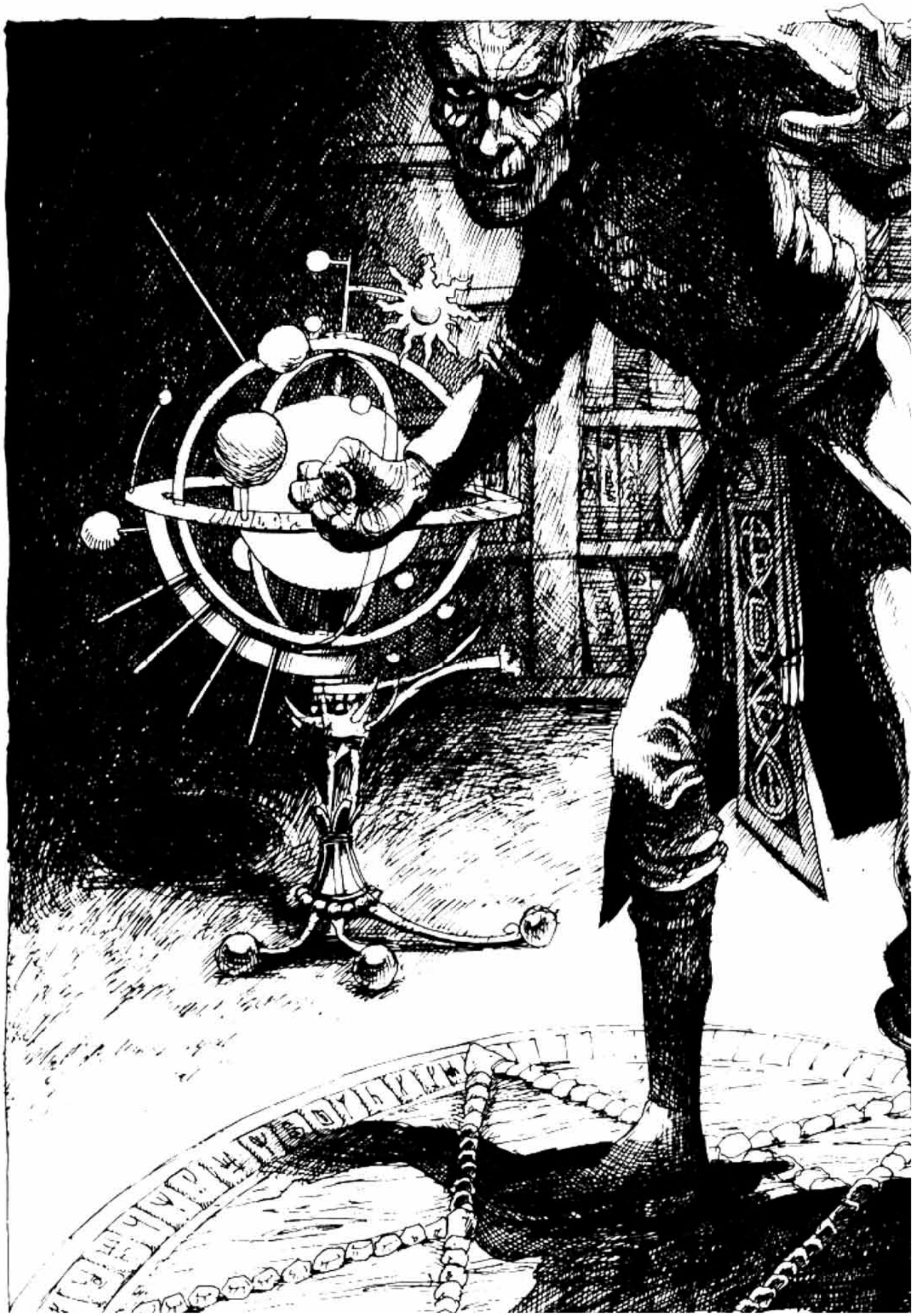
Mivel még a késed sincs kéznél, ez nagy hátrányt jelent, ahogy hárman rád támadnak. Egyesével kell hármukkal megküzdened, de minden Harci Kör során 2 pontot le kell vonnod Támadóerődből, mert fegyvertelen vagy.

Első Útonálló	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 5
Második Útonálló	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 5
Harmadik Útonálló	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted az első kettőt, lapozz a **14**-re.

3.

Az öregember felnéz rád. – Egy behatoló – mondja. Valami a hangjában rettegéssel tölt el. – Nem kellene a celládban lenned? – horkan fel udvariatlanul. Hirtelen felemeli a kezét, és jeleket rajzol a levegőbe. Nem tudsz megmozdulni. – A vendégeimnek türelmesebbnek kell lenniük, vendégszeretetem tovább kell élvezniük szabadulásuk előtt – nyilatkoztatja ki. Ekkor döbbensz rá, hogy magával Throngarddal állsz szemtől szemben. Megint felhorkan, ahogy meglátja a borzalmat az arcodon, és elmormol egy varázsigét az orra alatt. Hirtelen minden elsötétül. Lapozz a **65**-re.



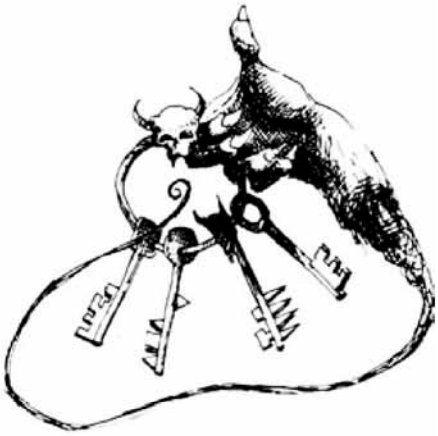
4.

A túlélő ellenfeled nem ad esélyt. Teljes erejével támad rád, és eszméletlenre ver. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **104**-re.

5.

Nemsokára arra leszel figyelmes, hogy kulccsal matatnak az ajtód zárjában. Mit teszel?

Előhúzod a késed, és készen állsz, hogy bárki is lép be, szembeszállj vele? Lapozz a **23**-ra.
Az ajtó mögött rejtőzöl el? Lapozz a **94**-re.



6.

Arra eszmélsz fel, hogy egy nyirkos tömlöc falához láncoltak a kezeidnél fogva. Egy rácsos ablak található magasan a szemközti falon, ami éppen csak annyi fényt enged be, hogy kivehesd a környezeted körvonalait. A tolvajkulcsod nélkül esélyed sincs kiszabadulni innen. Az összes, amit tehetsz, hogy kivárod, mi fog történni.

Egy örökkévalóságnak tűnik, mire három, Throngard pentagram-jelképét viselő fegyveres férfi lép be a cellába. Ketten a kezeidet készülnek eloldozni, a harmadik a láncaidat tekeri ki. Az összecsapás során le kell vonnod 2 pontot Támadóerődből amiatt, hogy elvesztetted a késed (amíg nem találsz egy új fegyvert), de ez az egyetlen esélyed a menekülésre. Harcolnod kell mindhármukkal. Egyesével küzdj meg velük.

Első Őr	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 4
Második Őr	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 3
Harmadik Őr	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 3

Ha túléled, adj 2-t SZERENCSE pontjaidhoz. Az ajtón keresztül menekülsz ki a cellából. Lapozz a **21**-re.

7.

Van nálad bármilyen nagyobb csont, amivel meg tudnád etetni a kutyákat? Ha van nálad ilyesmi, átdobhatod a rácson – lapozz a **110**-re. Ha nincs, a kutyák egyre izgatottabbak lesznek, te pedig úgy döntesz, jobban teszed, ha gyorsan visszafordulsz – lapozz a **118**-ra.

8.

Ahogy belépsz a cellába, az ajtó szárnyai bezárulnak mögötted, majd gúnyos kacaj tölti be a levegőt. Elborzadva ismered meg a cellát, ahonnan eredetileg kimenekültél! A kacaj hirtelen abbamarad, és körülötted mintha mindenhonnan ugyanazt a kegyetlen hangot hallanád – egy hangot, amiről tudod, hogy egyedül Throngardé lehet.

– Kedvenc kelepcébe csalt kalandozóm – mondja –, hogyan is remélhetted, hogy elmenekülhetsz előlem? Nem tűnt fel, hogy mindezidáig csak játszadoztam veled, figyelve, hogyan rohangálsz körbekörbe? – A hang ismét felnevet, és kétségbeesetten rogysz össze a földön. Most jössz rá, hogy mennyire hiábavaló is volt bármilyen próbálkozásod. Hogyan is remélhetted, hogy elmenekülhetsz, ha éppen ugyanabba a cellába tértél vissza, ahonnan indultál? Throngard kárörvendő kacaja elkísér a vereséged teljes nyomorába.

Kalandod itt véget ér…

9.

Nekirontasz az ajtónak. Dobj két kockával! Ha a szám kisebb, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontod, az ajtó kitárul – lapozz a **128**-ra. Ha a szám ugyanannyi vagy nagyobb, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontod, az ajtó zárva marad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mivel megsérült a vállad. Úgy döntesz, tovább mész a folyosón. Lapozz a **24**-re.

10.

Óvatosan becsukod az ajtót, és lábujjhegyen visszaosonsz a folyosóra. Most mit fogsz tenni?

Megpróbálkozol a jobb oldali ajtóval? Lapozz a **37**-re.
A bal oldali vasajtót nyitod ki? Lapozz a **35**-re.
Továbbmész? Lapozz a **28**-ra.

11.

A kulcs könnyedén elfordul a zárban, és az ajtó szárnyai kitárulnak. Lapozz a **47**-re.

12.

Megfordulsz, és elmész a jobb oldali vasajtó mellett. Lapozz a **140**-re.

13.

Az őrök utánad rohannak. Nincs remény a menekülésre. Másodperceken belül elfognak, és eszméletlenre vernek. A földre rogysz. Lapozz a **65**-re.

14.

Ahogy a harmadik ellenfeled előretör, ráeszmélsz, hogy a terved az volt, hogy hagyod magad elfogatni. Ha tetteted a védekezést, de hagyod magad, hogy elkapjanak, lapozz a **4**-re. Ha viszont megadod magad anélkül, hogy tovább harcolnál, lapozz a **22**-re.

15.

A zár egyszerű, és nemsokára ki is nyitod. Halkan átsiklasz az ajtón. Lapozz a **21**-re.

16.

Az ajtó zárva van. Van nálad egy „Börtön" feliratú kulcscsomó vagy egy tolvajkulcs? Ha van, akkor lapozz a **157**-re. Ha nincs, tovább kell menned a folyosón (ha szemben állsz az ajtóval, balra) – lapozz a **24**-re.

17.

Mielőtt néhány lépést tennél a könyvtárban, az öregember észrevesz. Feláll, és lassan feléd indul. – Throngard vagyok – mondja. A hangja mély és furcsán megigéző. – Hogy merészeled megzavarni a nyugalmam? – Nem tudsz megmozdulni. Azonnal rájössz, hogy halálra vagy ítélve, hacsak nem tudod a könyörtelenül közeledő alak lépteit megállítani. Ahogy belép a pentagrammába, azon gondolkozol, vajon fel tudod-e használni a varázsszimbólum erejét, hogy megállítsd. Valami megoldáson töröd a fejed. Emlékszel a Parancsszavakra? Ha igen, lapozz a **25**-re. Ha nem tanultad meg a Parancsszavakat küldetésed alatt, lapozz a **92**-re.

18.

A kutyák ugatása felveri az őröket. Jó néhányan jelennek meg a folyosó túlsó végén, és kirántott karddal, kiabálva feléd rohannak. Ha feléjük futnál, lapozz a **130**-ra. Ha az ellenkező irányba, lapozz a **63**-ra.

19.

A kezek átvezetnek a ködön. Érzed, hogy barátságosak. A köd hirtelen felszáll, és ugyanekkor már nem érzed a vezető kezeket. Lapozz a **161**-re.

20.

Ahogy a festményeket nézed, úgy tűnik, a szemek életre kelnek. Igézően bámulnak rád. Szédülsz, és megpróbálsz máshova nézni, de nem megy. Mintha hallanád, ahogy a festmények kikacagnak, de a környezeted már távolinak tűnik. A szoba inogni kezd, és ezután ájultan esel össze. Lapozz a **65**-re.

21.

Egy fáklyákkal megvilágított folyosón vagy. Szemközt egy fából készült, vasszegecsekkel kivert zárt ajtó található. További ajtókat látsz mindkét irányban a folyosó két végén. Mit teszel?

A szemközti ajtóval próbálkozol?	Lapozz a **27**-re.
Balra mész?	Lapozz a **36**-ra.
Jobbra fordulsz?	Lapozz a **93**-ra.

22.

A két társának megölését követően, hogy hirtelen megadod magad, gyanút keltesz a harmadikban. Megkötöz – nem valami udvariasan –, és alaposan átkutat. Megtalálja a tolvajkulcsot és a kést. Már bősz haragra gerjedt a két társának a halála miatt, és eszméletre ver. Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Ha túléled a verést, lapozz a **6**-ra.

23.

Az ajtó kinyílik, és egy őrt pillantasz meg előtted egy kancsó vízzel és némi penészes kenyérrel. Ahogy meglát, eldobja a kancsót, és a kardjáért nyúl. Előreugrasz, és megtámadod.

Őr ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd, elteheted a kardját. Lapozz a **21**-re.

24.

A várbörtön folyosója a végéhez közeledik. A bal és jobb oldaladon ajtókat látsz, a folyosó pedig hirtelen balra fordul előtted. Mit teszel?

Megpróbálod a bal oldali ajtót kinyitni?	Lapozz a **74**-re.
A jobb oldali ajtóval próbálkozol?	Lapozz a **49**-re.
Követed a folyosót balra?	Lapozz a **117**-re.

25.

Kétségbeesetten kiáltasz fel: – Grek és Bolizar nevében felszólítalak: Tartsd! – Throngard szeme rettegéssel telik meg, de megmozdulni vagy kiáltani sem tud. Gandorn tanácsa mentett meg. A mögötted levő falon egy hullámos tőrt, egy krist veszel észre, amelynek markolatára mágikus rúnákat vésztek. Mit teszel?

Elveszed a tőrt, és megpróbálod vele megölni a varázslót?	Lapozz a **102**-re.
Elveszed a tőrt, és nem foglalkozol a varázslóval?	Lapozz a **107**-re.
Egyenesen a varázsló asztalához mész, hogy megnézd, mit olvasott?	Lapozz a **30**-ra.

26.

Egy örökkévalóságnak tűnik, mire két őr belép a celládba, és eloldozzák a láncaidat. Annyira gyengének látszol, hogy rád se hederítenek. Ki tudod rántani az egyik kezed, és megütöd az őrök egyikét. Mindkettejüket le kell győznöd, ha el akarsz menekülni.

Első Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6
Második Őr	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6

Ha túléled, a tömlöcajtón keresztül menekülsz. Lapozz a **21**-re.

27.

Az ajtó elég könnyen nyílik, és egy élelmiszerraktár tárul fel előtted. Egy jól megtermett őr éppen áruval pakolja meg a polcokat, de megtorpan, ahogy meglát, és csatára rántja kardját. Meg kell küzdened vele.

Őr ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, degeszre tömheted magad – minden fogvatartottnak szánt élelmet itt tárolnak. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha van nálad egy tárolásra szolgáló zsák, eltehetsz 4 adag *Élelmet*. Ha nincs nálad kard, magadhoz veheted a halott őrét.

Elégedetten térsz vissza a folyosóra. Ha balra mész, lapozz a **93**-ra. Ha jobbra indulnál, lapozz a **36**-ra.

28.

Továbbmész a folyosón, és a bal oldaladon egy ajtó mellett haladsz el. Mit teszel?

Megpróbálkozol az ajtóval?	Lapozz az **54**-re.
Továbbmész a folyosón?	Lapozz a **70**-re.

29.

Ahogy átmész az ajtón, a kutyák ugatni kezdenek, ezzel magukra vonva az örök figyelmét. Jó néhány őr jelenik meg mögötted. Ordítoznak, miközben kirántják a kardjaikat. Mi teszel?

Előrerontasz?	Lapozz a **130**-ra.
Elfutsz?	Lapozz a **63**-ra.

30.

Az asztalon egy nagy bőrkötéses könyv fekszik, annál az oldalnál van nyitva, amit a varázsló olvasott. Az oldal tetején ez áll: „Záró rúnák”. Továbbolvasol: „Egy ajtót le lehet zárni az alábbi záró rúnákkal:

Az ilyen ajtót csak varázsigével lehet kinyitni – ekkor a következő szavakat kell kántálni: „Erebor, Eregor, Nyiss ajtót!” A könyv ezek után további záró rúnákat taglal. Ha folytatod az olvasást, lapozz az **58**-ra. Ha egy másik könyvet néznél meg a könyvtárban, lapozz a **170**-re.

31.

Az ajtó könnyedén nyílik, de úgy tűnik, semmi értékes nincs odabent. Néhány fakaró van halomba rakva a sarokban, egy erős vászonzsák fekszik a padlón, és egy adag kötél lóg az ajtó melletti falon. Ha fegyvertelen vagy, eltehetsz egy karót – ez is jobb, mint a semmi, és büntetésként is csupán 1 pontot kell majd levonnod Támadóerődből, amíg ezt vagy kénytelen használni (még az eredetileg nálad levő késed is jobb, mint egy karó, és nem lehet nálad mindkettő egyszerre). Elteheted a zsákot és/vagy a kötelet, ha szeretnéd. Ha jártál már ebben a szobában korábban, üresen találod.

Visszalépsz a folyosóra. Mit teszel?

Balra mész tovább?	Lapozz a **101**-re.
Jobbra fordulsz?	Lapozz a **129**-re.
Bekukucskálsz a szemközti ajtó kémlelőlyukán?	Lapozz a **97**-re.

32.

A folyosó nagyon rövid, és egy kemény tölgyfaajtóban ér véget. Óvatosan kinyitod az ajtót, és egy hatalmas konyha tárul fel előtted. Három szakács dolgozik odabent, mindannyian tagbaszakadt férfiak – de eddig nem vettek észre. Ha megpróbálnál észrevétlenül elosonni, lapozz a **10**-re. Ha berontanál a konyhába, hogy megtámadd őket, lapozz az **52**-re. Amennyiben beszökkennél, és azonnali megadásra szólítanád fel őket, lapozz a **75**-re.

33.

Ez egy mágikus mellvért, és csökkenteni fogja bármilyen rád mért ütés hatékonyságát, mialatt viseled. Amíg nálad van, bármely ellenfél, aki megtámad, sikeres ütés esetén 2 helyett csak 1 ÉLETERŐ pont-veszteséget okoz. Sajnos azonban elég nehéz, és lelassít harc közben. Amíg rajtad van a mellvért, csökkentsd az ÜGYESSÉGED 2 ponttal. Bármikor leveheted a mellvértet, amikor csak akarod, de ha egyszer levetted (vagy elvesztetted), nem veheted fel újra. Most lapozz a **41**-re.

34.

Egy hálószobába lépsz be. Pazar kárpittal vonták be a falat, és egy hatalmas baldachinos ágy uralja a teret. Egy gyönyörű leányzó ül az ágyon. Hosszú, fekete a haja. Vörös köntöst visel, és a csupasz karjai nagyon fehérek. Egy kis anyajegy van a könyöke felett, de egyébként makulátlan a bőre. Ő a legvonzóbb nő, akit valaha is láttál. Hívogatóan biccent feléd. Ha elrebegsz egy bocsánatkérést, és elhagyod a szobát, lapozz a **161**-re. Ha odamész hozzá, lapozz a **148**-ra.

35.

Megpróbálkozol benyitni az ajtón, de az határozottan zárva van. Ha egy nagy vaskulccsal próbálnád kinyitni, lapozz a **149**-re. Ha egy nagy rézkulccsal próbálkozol, lapozz a **134**-re. Ha egy tolvajkulcsot használnál, lapozz a **126**-ra. Ha nincs nálad egyik tárgy sem, fel kell adnod az ajtó kinyitására irányuló kísérletet, és tovább kell menned a folyosón. Ha balra fordulnál, lapozz a **32**-re. Ha jobbra mennél, lapozz a **28**-ra.

36.

Ahogy lefelé tartasz a folyosón, egy ajtóra leszel figyelmes a bal oldaladon – furcsa rúnákat vésték a szemöldökfára és az ajtófélfára. A legnagyobb szövegdarab így néz ki:

Meg tudod fejteni e jeleket? Ha igen, lapozz a **105**-re. Ha nem ismered a jelentését, és megpróbálkozol benyitni az ajtón, lapozz a **91**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **108**-ra.

37.

Egy rövid átjáróban találod magad, aminek mindkét végét ajtó zárja le. Behúzod magad mögött az ajtót, és a szemköztihez mész. Zárva van. Ha ki akarod nyitni, lapozz az **51**-re. Ha visszamennél arra, amerről jöttél, lapozz a **81**-re.

38.

Az ajtó zárva van. Van nálad egy „Börtön" feliratú kulcscsomó vagy egy tolvajkulcs? Ha igen, lapozz a **128**-ra. Ha nincs, de megpróbálod erővel kinyitni az ajtót, lapozz a **9**-re. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **24**-re.

39.

Körülnézel a konyhában. Bőségesen találsz élelmet mindenfelé. Itt a lehetőséged, hogy egyél egyet, és visszanyerj 4 ÉLETERŐ pontot (de ne felejtsd, hogy az érték nem haladhatja meg a *Kezdeti* ÉLETERŐ pontodat). Ha van zsákod, eltehetsz maximum négy étkezésre elegendő élelmet – beleszámolva azokat is, amiket már esetleg korábban eltettél. Találsz néhány nagy csontot is a konyha egyik sarkában, amit szintén magaddal vihetsz, de csak akkor, ha csupán három adag élelmet teszel el. Miután átkutattad a konyhát, továbbállsz. Lapozz a **10**-re.

40.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül elolvasnod a dísztáblát – lapozz a **76**-ra. Azonban ha nem vagy szerencsés, megzavarnak, mielőtt még idődd lenne elolvasni azt – lapozz az **56**-ra.

41.

Ha jártál már a fegyvertárban korábban, nem találsz semmi mást, így balra fordulva késlekedés nélkül elhagyod a szobát – lapozz a **24**-re.

Ha nem voltál még a fegyvertárban ezelőtt, találsz egy könnyű, erős kardot. Ha magaddal vinnéd, jegyezd fel a *Kalandlapodra*.

Ezek után elhagyod a fegyvertárat. Ha most jobbra mennél, lapozz a **48**-ra. Ha balra fordulsz, lapozz a **24**-re. Ha a szemközti ajtóval próbálkozol, lapozz a **16**-ra.

42.

A tolvajkulccsal nem jutsz semmire ezzel a tömör zárral, de az általa keltett kaparászó hangot meghallották az ajtó túloldalán! Az ajtó kivágódik, és két őrrel találod magad szemben, akik egy jókora Pumát tartanak láncon megkötve. Elengedik az állatot, ami azonnal rád ront.

Puma	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

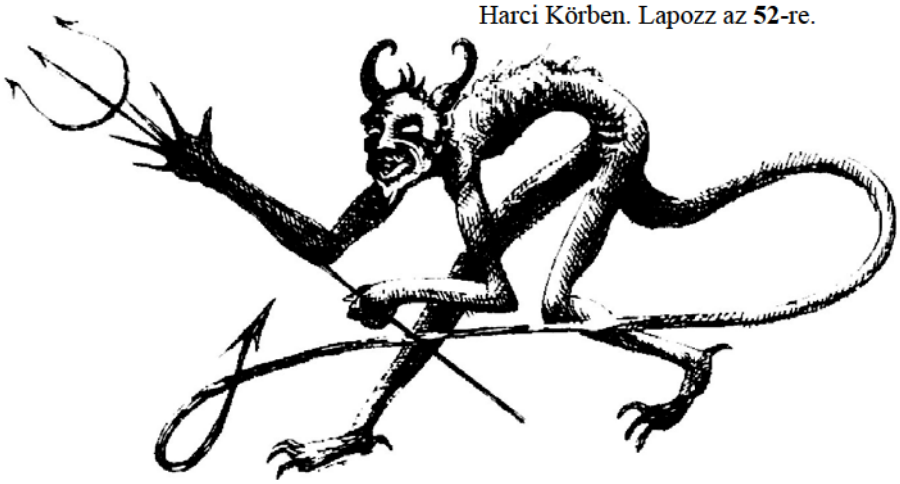
Ha megölted a Pumát, le kell győznöd az őröket is.

Első Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5
Második Őr	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Ha túlélted ez a nehéz küzdelmet, lapozz a **47**-re.

43.

A három szakács meglát, ahogy ott állsz kard nélkül, és elcsodálkoznak a rátartiságodon. Felkapnak néhány konyhai kést, és rád támadnak. Hátrányosan érint, hogy azt vártad, megadják magukat, ezért adj 2-t a Támadóerejükhöz minden Harci Körben. Lapozz az **52**-re.



44.

Kinyitod az ajtót, és hirtelen kénes bűz csapja meg az orrod. A szoba üres, leszámítva egy asztalt, amin egy nagy, porlepte könyv fekszik, és két kőszobrot, amelyek Démonokat mintáznak, és a szoba egyik teljes falát uraló nagy kőkandalló mellett állnak kétoldalt. A kén szaga a tűzrakóhely közelében a legerősebb. Mit teszel?

Megvizsgálod a kandallót?	Lapozz a **135**-re.
Megnézed a szobrokat?	Lapozz a **146**-ra.
Elolvasod a könyvet?	Lapozz a **154**-re.
Elhagyod a szobát?	Lapozz a **140**-re.

45.

Az ajtó kivágódik, de a zaj felkeltette az őrök figyelmét. Kettő eléd kerül. Egy Pumát tartanak a feszes pórázon. Elengedik az állatot, ami azonnal rád támad. Összezúztad magad, és védtelen vagy az ajtó betörése miatt, emiatt a csata időtartamára vonj le 1 pontot Támadóerődből.

Puma	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha megölted a Pumát, le kell győznöd az őröket is.

Első Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5
Második Őr	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Ha túléled a harcot, lapozz a **47**-re.

46.

Egy hálószobába lépsz be. Szőnyeg borítja, és gyönyörű tapéta van a falakon. Egy hatalmas baldachinos ágy uralja a szobát. Ahogy ránézel, ráeszmélsz, mennyire fáradtnak is érzed magad. Úgy tűnik, mintha az ágy húzna maga felé. Ha jártál már a szobában, távozol innen, és balra fordulsz a folyosón – lapozz a **153**-ra. Ha nem jártál még itt, mit teszel?

Befekszel az ágyba, és alszol?	Lapozz a **169**-re.
Elhagyod a szobát, és balra fordulsz?	Lapozz a **153**-ra.
Elhagyod a szobát, és a jobb oldal felé átmész a galérián?	Lapozz a **161**-re.

47.

Egy gigantikus bejárati csarnokban találod magad. Előtted egy nagy duplaszárnyú ajtót látsz hatalmas oroszlánfejet formázó fogantyúkkal. A terem mindkét oldalán lépcsők futnak felfelé a fejed feletti galériára. A helyiség első ránézésre üresnek tűnik, de hirtelen kegyetlen üvöltés hangzik fel a lépcsők aljából. Legnagyobb rémületedre Throngard kedvencével és házőrzőjével találod magad szembe, ahogy épp kitekeredik. Egy kisebb Sárkány az, mely nagyjából 3 méter hosszú. Mellső lábait levágták, de ennek ellenére még mindig meglepő gyorsasággal tud a terem túlsó végére átugrani, miközben tüzet okád. Ha van nálad egy íj és egy nyíl, van rá esélyed, hogy megsebezd – amennyiben ezzel próbálkoznál, lapozz a **68**-ra. (Ha korábban már elpusztítottad a Sárkányt, a bejárati csarnok üres, és lapozhatsz egyenesen a **119**-re.) Ha nincs nálad ilyen fegyver, meg kell küzdened vele. Ellenfeled a szokásos támadásán túl minden Harci Körben tüzet is okád feléd. Dobj egy kockával minden Kör után. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, megégtél, és veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot, *hacsak* nem véd pajzs vagy mellvért, ebben az esetben a tűz nem tud ártani neked.

Sárkány ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 16

Ha legyőzted, lapozz a **119**-re.

48.

A folyosó tovább fut előtted. Balra egy résnyire nyitott cellaajtó található. A jobbodon egy vasszegecsekkel kivert, csukott keményfa ajtót látsz. Mit teszel?

Keresztülmész a bal oldali ajtón? Lapozz a **8**-ra.
Megpróbálkozol a jobb oldali ajtóval? Lapozz a **27**-re.
Továbbmész a folyosón? Lapozz a **36**-ra.

49.

Amint azon vagy, hogy kinyisd az ajtót, észreveszel egy dísztáblát az egyik oldalán, mely koromtól piszkos. Ha el akarod olvasni a rajta lévő feliratot, le kell tisztítanod, és alaposan áttanulmányoznod. Aggódsz, hogy valaki eközben erre jár. Ha elolvasnád a táblát, lapozz a **40**-re. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **72**-re.

50.

Egy fakarót kardként magad előtt tartva közelítesz a Vámpír felé. Érzi a veszélyt, és előrelendül. Habár fegyvertelen, a fogai halálos ellenféllé teszik.

Vámpír ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, sikerrel versz fakarót a szívébe, és átkutathatod a szobát. Találsz egy nagy vaskulcsot a földön az ajtó mellett, de egyébként teljesen üres a helyiség. Leülsz, és pihensz egy kicsit. Ha van nálad élelem, elfogyaszthatsz egy adagnyit. Ezután elhagyod a szobát, és balra indulsz. Lapozz a **163**-ra.

51.

Ha a következő tárgyak közül nálad van valamelyik, választásod szerint az adott fejezetponthoz lapozhatsz. Mi van nálad?

Egy tolvajkulcs? Lapozz a **42**-re.
Egy nagy rézkulcs? Lapozz a **11**-re.
Egy „Börtön" feliratú kulcscsomó? Lapozz a **71**-re.

Ha egyik tárggyal sem rendelkezel, meg kell próbálnod erővel kinyitni az ajtót – lapozz az **59**-re.

52.

A szakácsok a konyhakéseket tőrként használva állnak elébe az elkövekezendő kemény küzdelemnek. Meg kell ölnöd mindannyiukat.

Első Szakács ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5
Második Szakács ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5
Harmadik Szakács ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 4

Ha sikerült végezned velük, lapozz a **39**-re.

53.

Egy étkezőben találod magad. Ha jártál már itt korábban, az asztal üres. Ha nem, belépsz a szobába, és egy fogadásra megterített asztal látványa tárul eléd. Mindenféle étel fekszik ezüsttálakban. Kristály borospoharak szikráznak a gyertyatartók fényében. A szoba kihalt. Eldöntöd, hogy megkockáztatsz egy gyors étkezést (adj 4-et ÉLETERŐ pontodhoz), mielőtt visszatérsz a galériára. Jobbra fordulsz az ajtón átmenve, és követed a galériát addig a sarokig, ahol az balra kanyarodik. Az előtted elterülő szárnyban csak egy ajtó van. Ha keresztülmész az ajtón, lapozz a **106**-ra. Ha továbbmész a galéria következő sarkáig, lapozz a **152**-re.

54.

Az ajtó erősen zárva van, de képes vagy erőszakkal kinyitni. Amint feltárul előtted a helyiség, egy óriási Vámpírdenevér repül feléd. El kell pusztítanod!

Vámpír-denevér ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, bemehetsz a szobába. Habár nem úgy tűnik, mintha megérte volna a fáradtságot: egy kalapács és néhány fakaró fekszik csak a sarokban. Ha van egy zsákod, elteheted ezeket. Egy hosszabb lánc lóg az ajtó mellett. Ezt is elteheted attól függetlenül, van-e zsákod – akár a csípődön is körbetekerheted.

Visszamész a folyosóra, és balra fordulsz. Lapozz a **70**-re.

55.

Kinyitod az ajtót, ami mögött egy nagy lépcsőt látsz. Lemész 10 lépcsőfoknyit, és a borospincében találod magad. Ha van nálad élelem, ehetsz itt, de ha így teszel, innod is kell. Ha nem eszel, eldöntheted, hogy iszol-e, vagy sem, ahogy szeretnéd. Mit teszel?

Iszol némi vörösbort? Lapozz a **82**-re.
A fehérborba kortyolsz bele? Lapozz a **98**-ra.
Azonnal elhagyod a pincét? Lapozz a **109**-re.

56.

Mialatt a koszt súrolod, az ajtó kinyílik, és ahogy felnézel, egy őrrel találod magad szemben. Az őrszobába próbáltál meg bejutni! Mögötte újabb tíz vagy tizenkét őrt látsz, mindannyian talpra szökkentek. Megfordulsz, hogy elfuss, de túl késő – elfognak, és eszméletlenre rugdosnak. Lapozz a **65**-re.

57.

Legnagyobb meglepetésedre a Komornyik felveszi a kesztyűt.

Komornyik ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 5

Ha végeztél vele, lapozz a **80**-ra.

58.

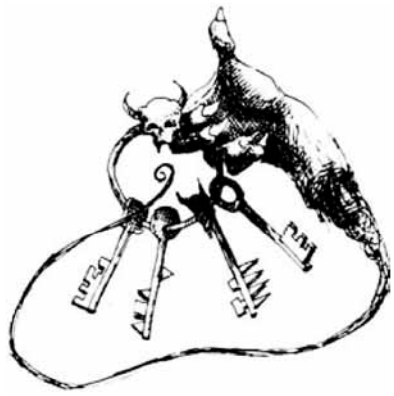
Ahogy lapozgatsz, észreveszed, ahogy a könyv a kastély összes titkát részletesen leírja. Megmutatja Sir Falfax celláját a folyosó végén, és figyelmeztet, hogy csonttal kell etetned a kutyákat, ha azt akarod, hogy csendben maradjanak. Leírja az őröket a főkapunál, akik önmagukban elegendőek arra, hogy tucatnyi menekülő férfit megállítsanak. Egy széljegyzetből arra következtetsz, hogy egy tömeges kitörés sikeres lehet. Egy vaskulcs szükségeltetik ahhoz, hogy átjuss a börtön folyosóján, és ezt az egyik könyvtár melletti szobában rejtették el. Annyi feljegyzést készítesz, amennyit csak tudsz. Az idő gyorsan telik, nem mersz sokkal tovább maradni. Ha felhasználod a könyvben szerzett információkat, és óvatosan felmászol a lépcső tetejére, lapozz a **156**-ra. Ha megnézel néhány másik könyvet a könyvtárban, lapozz a **170**-re.

59.

Nekirontasz az ajtónak. Dobj két kockával! Ha a kettő összege kevesebb, mint az ÉLETERŐ pontod, az ajtó kinyílik – lapozz a **45**-re. Ha az összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÉLETERŐ pontod, az ajtó sértetlen marad – lapozz a **64**-re.

60.

Ahogy futsz a folyosón, a kutyák az egyik jobb oldali szobában bősz ugatásba kezdenek, tovább fokozva a hangzavart, és még több őrt vonzanak feléd. Rémületedre a folyosó zsákutcában ér véget. Mostanra az egész hely őrökkel telik meg. Nincs más esélyed, meg kell adnod magad. Annak ellenére, hogy nem tanúsítottál ellenállást, brutálisan leütnek, és a földre rogysz. Lapozz a **65**-re.



61.

Az ajtó kitárul, és a mesteredet látod meg, Sir Falifax áll odabenn. Túláradsz a boldogságtól, de nyilvánvalóan gyenge, és étkezés nélkül mozdulni sem bír. Van nálad némi élelem?

Ha van, lapozz a **67**-re; ha nincs, lapozz a **143**-ra.

62.

A pajzs varázserővel bír. Amíg viseled, nehezen lehet megsebezni. Ha egy támadó sikeresen sérülést okoz egy csatában, dobj egy kockával. Ha a dobott szám 5 vagy 6, csak 1 pontot veszítesz a normális esetben levonandó 2 helyett. Lapozz a **41**-re.

63.

Az őrökkel ellenkező irányba futsz, de elborzadva látod, hogy csupán néhány méterrel arrébb a folyosó véget ér. Ahogy az őrök utánad rohannak, a kardjaikon megcsillannak a fáklyák fényei. Amennyire csak telik tőled, harcolni próbálsz, de tudod, hogy halálra vagy ítélve. Throngard börtönében fogsz elpusztulni!

64.

A zaj, amit csaptál, majdnem minden őr figyelmét felkeltette az építményben. Kardot rántva feléd rohannak a folyosón. Épp annyi időd van, hogy végiggondold, valószínűleg egy kissé óvatlan voltál, miközben kísérletet tettél a menekülésre, mielőtt fényes pengéikkel véget vetnének nyomorult életednek…

65.

Ismét láncra vernek a várbörtönben. Alaposan átkutatnak, és teljesen tehetetlen vagy. Fegyvered sincsen – veszítesz 2 SZERENCSE pontot is. Lapozz a **26**-ra.

66.

Becsukod az ajtót magad mögött, de nem zárod be, majd odamész az öreghez.

– Vártalak már, fegyvernök – mondja. Annyira meglepődsz, hogy hirtelen nem is tudsz válaszolni.

– Gandorn vagyok. Egykor én voltam Throngard mestere, én tanítottam meg a legtöbb varázslatra. Amikor gonoszszá vált, megpróbáltam megállítani, de bezárt ide. Ám régről megmaradt a ragaszkodása tanítójához, így meglepően kényelmesen érzem magam. Csatlakoznál hozzám az étkezésen? – Elámulva bólintasz, majd Gandorn előretol egy asztalt és egy széket, kiteszi a kenyeret és a sajtot. Ahogy eszel (ne felejts el 4-et hozzáadni ÉLETERŐDHÖZ), Gandorn tovább beszél hozzád. A varázsereje segítségével értesült a küldetésedről, és tudja, hogy sikerrel járhatsz.

– Soha ne próbáld meg azonban Throngardot magát legyőzni. Szabadon engedheted a szegény párákat, akik a börtön mélyén senyvednek – bár némelyikük minden bizonnyal megérdemelné a végzetét, de Throngardot magát soha nem lehet elpusztítani. Elkaphatod, ha elmondod a Parancsszavakat, amíg egy pentagramma közepén áll. Ha felemelve a karodat így kiáltasz: „Grek és Bolizar nevében felszólítalak: Tarsd!," nem tudja majd elhagyni a varázskört a következő teliholdig, de ha bármilyen más varázslattal próbálkozol rajta, vagy megpróbálsz bárhogy máshogy ártani neki, az ereje túltesz rajtad. – Bánatosan mosolyog. – Elég, ha csak rám nézel.

Elmondod neki, hogy most már elmenekülhet, de megrázza a fejét. – Én vagyok a felelős Throngard erejéért. Itt kell maradnom, és vele együtt kell kivárnom a jövőnket. Te és a barátaid azonban kiszabadulhattok. Throngard erejének titka a könyvtárában lakozik. Mássz fel a lépcsőn oda, és amit megtanulsz, segítségedre lesz a szabadulásban. Most menj! A szerencse legyen veled.

Megpróbálod még egyszer menekülésre bírni, de eltökélt a kérdésben, maradni akar, és majdhogynem kitol az ajtón. Ismét a folyosón vagy. Mit teszel?

Megpróbálod kinyitni a Gandorn cellájával szemközti ajtót?	Lapozz a **38**-ra.
Balra indulsz a folyosón?	Lapozz a **48**-ra.
Jobbra fordulsz a folyosón?	Lapozz a **24**-re.

67.

Sir Falifax ragadozóként veti rá magát az ételre. Úgy tűnik, az ennivalótól egyre erősebb. Odanyújtod a karod, és kitámogatod a folyosóra az ajtón keresztül. Olyan gyorsan siettek végig a folyosón, amennyire csak tudtok. Elhaladtok a kutyák mellett, akik még mindig a csontokból falatoznak. Lapozz a **118**-ra.

68.

Gyorsan beillesztesz egy nyílvesszőt az íjadba. A Sárkány előreront. Mit teszel?

Megpróbálsz olyan gyorsan lőni, ahogy csak tudsz? Lapozz a **79**-re.
Kivársz az utolsó lehetséges pillanatig? Lapozz a **89**-re.

69.

Az ajtó kinyílik. A komornyik éléskamrájában találod magad. A komornyik egy gyertyatartót fényesít. Háttal áll neked. Mit teszel?

Hangtalanul távozol a szobából, és visszamész a folyosón? Lapozz a **12**-re.
Rárontasz a komornyikra, és megpróbálod megölni? Lapozz az **57**-re.
Udvariasan köhintesz, és megpróbálsz szóba elegyedni vele? Lapozz a **83**-ra.

70.

A folyosón gyalogolva, a bal oldaladon egy erős vasajtót látsz, míg a jobb oldalon egy hagyományos ajtó van. A folyosó pedig folytatódik előrefelé. Ha megpróbálod a bal oldali ajtót kinyitni, lapozz az **55**-re. Ha a jobb oldalival próbálkoznál, lapozz a **44**-re. Ha továbbmennél egyenesen előre, lapozz a **114**-re.

71.

A kulcsok csörögnek a láncon, ahogy egymás után próbálgatod őket. Természetesen egyik sem illik a zárba – nem véletlenül „Börtön" a feliratuk. Az általad keltett zaj felkelti az őrök figyelmét, ahogy megfordulsz, fél tucattal találod szembe magad, amint kardot rántva közelítenek hozzád. A halál megfelelő ellentételezése az ostobaságodnak.

72.

Megpróbálkozol az ajtóval, és az könnyedén kinyílik. Bent több mint egy tucat őr kártyázik és beszélget egymással. A pihenőszobájukra bukkantál rá. Kétségbeesetten csapod be az ajtót, és futsz – de nem vagy elég gyors. Az üldözőid felé fordulsz, elhatározod, hogy a végsőkig harcolsz. Halálod bátor ugyan, de akkor is végzetes.

73.

Fenyegetően állsz az ajtóban, és ettől a látványtól két szakács harc nélkül megadja magát. A harmadik azonban felkap egy konyhakést, és feléd tart. Meg kell vele küzdened.

Szakács ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, megkötözöd a két szakácsot, és kitömöd a szájukat konyharuhával. Lapozz a **39**-re.

74.

Kinyitod az ajtót, és négy őrt pillantasz meg a szobában. Ez nyilvánvalóan az Őrszoba. Ha berontasz a szobába, és megtámadod a négy őrt, lapozz a **86**-ra. Ha megpróbálsz észrevétlenül elosonni, lapozz a **111**-re.

75.

Van nálad kard, íj és nyílvessző, alabárd, számszeríj vagy bármilyen hasonló fegyver (nem csak a kés, amivel jöttél, karó vagy bunkósbot)?

Ha van, lapozz a **73**-ra; ha nincs, lapozz a **43**-ra.

76.

Letisztítod a port és a kormot. Idegesen nézegeted a dísztáblát a félhomályban, és végül sikerül kiolvasnod. Elborzadsz a látványtól: „Őrök – Pihenőszoba." El kell innen tűnnöd rögtön. A folyosó legközelebbi végére rohansz. Lapozz a **117**-re.

77.

A parasztok fegyelmezett csapatot alkotnak, de nem úgy tűnik, mintha hasznodra lehetnének a harcban. Követnek, amerre mész. Jegyezd fel a *Kalandlapodon*, hogy a parasztok veled tartanak.

Miután elhagyod a cellát, két irányba folytathatod az utadat. Ha balra fordulsz, lapozz a **122**-re. Ha jobbra tartanál, lapozz a **118**-ra.

78.

Az idő rövid, a kutyák nemsokára befejezik az ebédjüket. Ha van nálad tolvajkulcs, lapozz a **103**-ra; ha nincs nálad, lapozz a **113**-ra.

79.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, megsebzed a Sárkányt – lapozz a **89**-re. Ha nem vagy szerencsés, elvéted a célt – lapozz vissza a **47**-re, és küzdj meg a Sárkánnyal!

80.

Gyorsan, ám alaposan átkutatod a helyiséget. Alig találsz bármi hasznos dolgot, leszámítva egy nagy rézkulcsot, egy bicskát, és egy doboznyi fémpolírozót. Bármelyiket becsúsztathatod ezek közül a zsebedbe, mielőtt elhagyod a szobát.

Ha a szemközti ajtóval próbálkoznál, lapozz a **139**-re. Ha visszamennél a folyosóra, és ott tovább, lapozz a **12**-re.

81.

Ahogy átmész az ajtón, legnagyobb borzalmadra egy csapat Démonnak tűnő lényt pillantasz meg, ahogy feléd masíroznak a folyosón jobbról. Lapozz a **131**-re.

82.

A vörösbor a fejedbe száll, és hamarosan aléltan rogysz össze. A horkolásod felkelti az elhaladó őrök figyelmét, és anélkül visznek vissza a celládba, hogy felébrednél. Lapozz a **65**-re.

83.

A köhécselésed hangjára a komornyik megfordul, és egy gyors mozdulattal a fejed irányába dobja a gyertyatartót. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a gyertyatartó eltalálja a fejedet, és kiüt – lapozz a **65**-re. Ha szerencséd van, alig horzsol meg, és csak 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Meg kell küzdened a Komornyikkal.

Komornyik ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd, lapozz a **80**-ra.

84.

Az őrök rád zúdulnak. Túl sokan vannak. Habár kétségbeesetten kapálózva próbálsz eljutni a nyitott kapuk irányába, legyőznek a puszta túlerejükkel. Meghalsz, egy karnyújtásnyira a szabadságtól. Ilyen az élet…

85.

Kijutsz a kastélyból, és megszabadulsz Throngardtól. De Sir Falfax még mindig odabent sínylődik. A kalandod hiábavaló volt. Habár túlélted a küldetést, a kudarc keserűségével kell együtt élned.

86.

A négy jól felfegyverzett őr már vár rád. Egyesével kell velük megküzdened.

Első Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7
Második Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
Harmadik Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 5
Negyedik Őr	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Ha nyersz, lapozz a **138**-ra.

87.

Az ajtó határozottan zárva van. Ha van nálad egy „Börtön" feliratú kulcscsomó, lapozz a **112**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **132**-re.

88.

Magad mögött hagyod a szobát. Sietned kell – a kutyák majdnem végeztek az evéssel. Ha most balra fordulsz, lapozz a **122**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **118**-ra.

89.

Óvatosan célzol, és a nyilad eltalálja a Sárkány egyik szemét, ami egyike a kevés sebezhető pontjainak. Borzasztóan megsérült, így valamivel könnyebben fogsz tudni végezni vele.

Sárkány	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9

A tüzes lehelete azonban még mindig veszélyes. Minden Harci Kör után dobj egy kockával. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, a Sárkány lehelete megéget (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), hacsak nem véd mágikus pajzs vagy mellvért, ebben az esetben a tűz nem tud megsebezni. Ha túléled a harcot, lapozz a **119**-re.

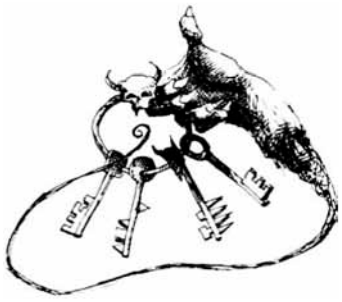
90.

A parasztok is előrerontanak. Az őrök vagy egy tucatnyit levágnak közülük, de túl sokan vannak, hogy mindegyiküket megállítsák. Az ajtók már közel vannak. Átrohansz rajta a túlélő parasztokkal egyetemben. Veled van Sir Falfax?

Ha igen, lapozz a **172**-re; ha nincs, lapozz a **85**-re.

91.

Az ajtó nem nyílik ki, bármivel is próbálkozol. Átlesel az ajtó kémlelőlyukán, és egy közel két méteres embert veszel észre, aki teljes hosszában végigdőlt a cella fala melletti ágyon. Megkopogtatod az ajtót, és végül sikerül magadra vonnod a figyelmét. Az ajtóhoz jön, és megpróbáltok beszélni egymással. Az ajtó vastag, ezért a párbeszéd meglehetősen nehézkes. Nem akarsz túl sokáig itt maradni, nehogy felfedezzenek. Elmondja, hogy ő egy lovag, aki megütközött Throngard embereivel, és nagyon közel járt hozzá, hogy legyőzze őket. Ebben a cellában varázslattal tartják fogva. Ha ki tudna szabadulni, a segítségedre lenne, de a börtön kulcsai nem nyitják e zárat. A kulcsok csak a többi zárat nyitják, és ha még nem szerezted volna meg őket, elmondja, hogy az őrszobában vannak a folyosó végén, de négy őr védi azokat. A folyosó másik végét kutyák őrzik. Balra mutatva óva int tőle, hogy arra menjél. Arra próbál ösztökélni, hogy a jobb oldal irányába próbálj meg elmenekülni. Megállapítod, hogy itt az ideje továbbmenned. Ha balra indulsz, a kutyák felé, lapozz a **108**-ra. Ha jobbra mennél, lapozz a **115**-re.



92.

Ellenfeled a pentagramma mögé lép, és érzed, hogy elvesztegetetted az utolsó esélyed is a menekülésre.

– Bolond! – szisszen fel. – Azt hiszed, le tudod győzni Throngard akaratát?!

Felemeli a kezét, elmormol egy varázsigét, és látod a győzelmi mámort a szemében, ahogy a lábaid összerogynak alattad. Mielőtt meghalnál, utolsóként a bebörtönzött szegény nyomorultakra gondolsz – a te hibádból mindannyian halálra ítéltettek.

93.

Végigmész a folyosón, ahol csak a fáklyák pislákoló lángja világít előtted, hogy mutassa az utat. Mindkét oldalon egy-egy kemény faajtó látható. Mi teszel?

Megpróbálod kinyitni a bal oldali ajtót?	Lapozz a **38**-ra.
A jobb oldali ajtóval próbálkozol?	Lapozz a **16**-ra.
Továbbmész a folyosón?	Lapozz a **24**-re.

94.

Az ajtó szárnyai kitárulnak, és egy őr lép be. A kezei el vannak foglalva egy kancsó vízzel és némi penészes kenyérrel. Mielőtt reagálni tudna, lefogod hátulról, és elvágod a torkát. Magadhoz veszed az övén lógó furkósbotot – nincs más fegyvere. A kezeddel próbálgatod a súlyát, amitől sokkal magabiztosabbnak érzed magad. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Kilépsz az ajtón. Lapozz a **21**-re.

95.

Mivel ilyen könnyen megadtad magad, ez gyanút kelt bennük, ezért gyorsan és alaposan átkutatnak. Megtalálják a bicskát és a tolvajkulcsot. Jót nevetnek azon, hogy bármikor is azt remélted, át tudod verni őket. A gúnyos kacajuk az, amit utoljára hallasz, mielőtt egyikük egy furkósbottal jól fejbe nem ver. Lapozz a **6**-ra.

96.

Csak néhány lépést teszel meg, mire az öregember felnéz rád. Hirtelen elszáll a lábadból az erő. Összeesel a padlón, és teljesen tehetetlen vagy. Felemelkedik az asztalától, és feléd lép. Undorral tekint le rád, ahogy előtte vonaglasz a gyötrelemtől. – Szerencsétlen nyomorult, Throngardot merészelted megtámadni? – Felemeli a karját, és zsibbadást érzel a lábadban. – Te arcátlan teremtmény, hát nem tudod, hogy nekem senki halandó nem képes ártani? – A zsibbadás felfelé kúszik a testedben. Hamarosan eléri a szíved, és meghalsz – te leszel Throngard sötét erejének újabb áldozata.

97.

Egy öregembert látsz a kémlelőlyukon keresztül, ahogy fel-alá sétál a szűk cellában, miközben mérgesen mormol maga elé. Néhány szót tudsz csak kivenni: – Bolondok… Bosszút állok… kijátszott… Throngardnak igaza volt… – Nem vagy biztos benne, hogy szeretnél találkozni vele szemtől szemben. Mit teszel?

Megpróbálod kiszabadítani?	Lapozz a **116**-ra.
Visszafordulsz balra a folyosón?	Lapozz a **101**-re.
Jobbra mész tovább a folyosón?	Lapozz a **129**-re.
Megpróbálkozol az ajtóval mögötted?	Lapozz a **31**-re.

98.

A fehérbor kivételesen jó, és szinte azonnal jobban érzed magad, ahogy megiszod. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha most a vörös borral próbálkozol, lapozz a **82**-re. Ha elhagyod a pincét, lapozz a **109**-re.

99.

Erőteljesen támadnak rád mindhárman. A harc rövid, és egy fejedre mért ütés következtében elveszted az eszméleted. Lapozz a **104**-re.

100.

Továbbmész a folyosón. Mindkét oldalon elhaladsz egy-egy ajtó mellett. Mit teszel?

A bal oldali ajtóval próbálkozol? Lapozz a **16**-ra.
A jobb oldali ajtót próbálnád meg? Lapozz a **38**-ra.
Továbbmész a folyosón? Lapozz a **48**-ra.

101.

Ismét elhaladsz a rúnajelekkel díszített ajtó mellett, de elhatározod, hogy továbbmész. Lapozz a **115**-re.

102.

Elveszed a tőrt. Könnyűnek tűnik a kezedben, de erősnek érzed magad tőle. Nyilvánvaló, hogy ez egy mágikus tőr, mely hatalmas varázserővel bír. Most egyszer és mindenkorra elpusztíthatod a varázslót gonoszságával együtt. Odalépsz a pentagrammához, és felé döfsz. Hirtelen borzasztó fájdalom hasít a karodba. Fény villan a pentagramma fölött, és a varázsló újra megmozdul. Túl késő, hogy visszaemlékezz Gandorn figyelmeztetésére: „Ha megkísérled bármi más módon megsebezni, az ereje le fog győzni."
Lapozz a **92**-re.

103.

Dolgozol a lakaton, de túl lassú vagy. A kutyák végeztek a csontokkal, és ugatni kezdenek. Lapozz a **18**-ra.

104.

Egy nyirkos börtöncellában térsz magadhoz, a kezeidet a falhoz láncolták. A szemközti fal felső részén nyíló berácsozott ablak éppen csak annyi fényt enged be, hogy kivehesd a környezetedet.

Szerencsére a tolvajkulcsot nem fedezték fel, és a láncaid elég hosszúak, hogy elérhesd. Néhány perces elszánt kotorászás, és a kezeid szabadok. Átvizsgálod a celládat. Az ablak elérhetetlen, az ajtó – ami azon a falon nyílik, amelyikhez oda voltál láncolva – elég keménynek tűnik. A zárja elképzelhető, hogy enged az álkulcsodnak. Mit teszel?

Megpróbálod feltörni a zárat, és elmenekülsz? Lapozz a **15**-re.
Vársz, és figyeled, mi lesz a következő lépése elrablóidnak? Lapozz az **5**-re.

105.

Felismered a záró rúnákat. Ha már kinyitottad ezt az ajtót, tovasietsz a folyosón – lapozz a **108**-ra. Ha nem nyitottad még ki, a varázskönyvben olvasott szavakat kezded kántálni: „Erebor, Eregor, Nyiss ajtót." A rab odabent azonnal talpra szökken. Egy jó kötésű fickó, majd' 2 méter magas, és biztosan erős. Repes az örömtől, hogy kiszabadulhat, és a te oldaladon akar harcolni (az ÜGYESSÉGE 8, az ÉLETEREJE 10). Ha van nálad egy adag élelem, megeheti, és 4-gyel nő ÉLETEREJE. Ha két élelmed van, akkor mindketten ehettek. Melletted harcol majd. Amíg veled van, minden ellenfeledet először ő fogja megtámadni. Dobj a kockával neki a szokott módon. Neked csak akkor kell harcolnod, ha őt már legyőzték. Kifejezetten örülsz neki, hogy bajtársra leltél. Mindketten elhagyjátok a cellát. Ha balra fordultok, lapozz a **108**-ra. Ha jobbra indulnátok, lapozz a **115**-re.

106.

Kinyitod az ajtót, és egy csodálatos könyvtárban találod magad. Ha jártál már itt korábban, távozol innen, és továbbmész a lépcső teteje felé – lapozz a **156**-ra. A szoba közepén egy asztrolábium áll, a földre és a plafonra mágikus szimbólumokat véstek. Az ajtó melletti cédrusfa lapokba egy pentagrammát raktak ki rubinkövekkel. A szoba túlsó végében egy öregember olvas ülve. Mit teszel?

Kiosonsz, remélve, hogy az öregember nem vett észre? Lapozz a **165**-re.
Az öregember felé rontasz a kardodat kirántva (vagy az öklödet rázva, ha fegyvertelen vagy)? Lapozz a **96**-ra.
Udvariasan köhintesz egyet, hogy felhívd magadra a figyelmet? Lapozz a **3**-ra.
Arrébb lépsz, hogy a pentagramma közéd és az öregember közé kerüljön? Lapozz a **17**-re.

107.

Elteszed a tőrt. Könnyűnek érzed a kezedben, de hirtelen valamiféle új erőt érzel a karodban. Ráeszmélsz, hogy egy varázserejű fegyvert tartasz. A továbbiakban nem kell a fegyvertelen harc miatt 2 pontot levonni Támadóerődből, továbbá nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Sokkal magabiztosabbnak érzed magad, ahogy odamész a varázsló asztalához, hogy megnézd, mit olvasott. Lapozz a **30**-ra.

108.

Ahogy továbbmész, a folyosó mindkét oldalán ajtókat látsz. A jobb oldali ajtó tömör, a bal oldalin azonban van egy kémlelőlyuk. Mit teszel?

Megpróbálod kinyitni a tömör ajtót? Lapozz a **31**-re.
Keresztüllesel a bal oldali ajtó kémlelőlyukán? Lapozz a **97**-re.
Továbbmész a folyosón? Lapozz a **129**-re.

109.

A folyosón vagy. Egy ajtó található veled szemben. Ha balra fordulnál, lapozz a **114**-re. Ha jobbra, lapozz a **140**-re. Ha megpróbálkoznál a szemközti ajtóval, lapozz a **44**-re.

110.

A kutyák abbahagyják a morgást, és hallod, ahogy nekiesnek a csontoknak. Gyorsan átmész az ajtón. A folyosó előtted a végéhez közeledik. Látsz egy ajtót a bal oldali falon. Ha megpróbálkozol vele, lapozz a **87**-re. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **122**-re.

111.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a folyosó legközelebbi vége felé menekülsz, mielőtt észrevennének – lapozz a **117**-re. Ha nincs szerencséd, az őrök észrevesznek, és üldözni kezdenek – lapozz a **13**-ra.

112.

Az ajtó miközben kinyílik, megcsikordul a sarokpánt. Bent legalább húsz paraszt zsúfolódik össze egy apró cellában. Mit teszel?

Újra bezárod az ajtót, és továbbmész a folyosón? Lapozz a **122**-re.
Megmondod a parasztoknak, hogy szabadon távozhatnak? Lapozz a **127**-re.
Közlöd velük, hogy kövessenek téged? Lapozz a **77**-re.

113.

Nincs semmi, amit tehetnél. Elsietsz a folyosó másik vége felé. Elhaladsz a kutyák mellett. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, még mindig esznek, és elmész mellettük – lapozz a **118**-ra. Ha nincs szerencséd, befejezik a csontjaikat, és ugatni kezdenek, ahogy elhaladsz mellettük – lapozz a **18**-ra.

114.

Elérted a folyosó végét. Egy-egy ajtó található a bal és a jobb oldaladon is. Mit teszel?

A bal oldalival próbálkozol? Lapozz a **69**-re.
A jobb oldalit próbálnád meg? Lapozz a **139**-re.
Visszamennél arra, ahonnan jöttél? Lapozz a **12**-re.

115.

A folyosó előtted kanyarog. A bal oldaladon egy vasszegecsekkel kivert kemény faajtó található. A jobbodon egy résnyire nyitott ajtót látsz. Mi teszel?

Megpróbálkozol a bal oldali ajtóval? Lapozz a **27**-re.
A jobb oldali ajtón mennél be? Lapozz a **8**-ra.
Továbbmész a folyosón? Lapozz a **93**-ra.

116.

Ahogy megpróbálod kinyitni az ajtót, az öregember odajön a kémlelőlyukhoz, és átles rajta. Amikor rájön, mi is történik, a nyomorult áruló őrökért kezd kiabálni! Nyilvánvaló, hogy a börtönben töltött évek megrontották az elméjét. Most nincs idő rá, hogy bármi mást tegyél érte. Őrök tűnnek fel a bal oldalon a folyosó végén. Ha feléjük futnál, lapozz a **130**-ra. Ha az ellenkező irányba, lapozz a **60**-ra.

117.

A folyosó végén vagy, ami balra kanyarodik, és egy hosszú, felfelé tartó kőlépcsőben folytatódik. Felmész húsz lépcsőfokot, ezután az út ismét balra tart. A levegőt frissebbnek érzed, és fényt látsz. A lépcső egy erős vasajtóban ér véget. Kinyitod az ajtót, és egy folyosón találod magad. Veled szemben egy másik ajtó található. Ha balra fordulsz, lapozz a **28**-ra. Ha jobbra indulnál el, lapozz a **32**-re. Ha a szemközti ajtón vágnál át, lapozz a **37**-re.

118.

Ahogy visszatérsz a folyosóra, újra elmész a bal oldali robusztus ajtó mellett, és a jobb oldali mellett, amin a kémlelőlyuk van. Mit teszel?

Megpróbálod kinyitni a robusztus ajtót? Lapozz a **31**-re.
Keresztüllesel a kémlelőlyukon? Lapozz a **97**-re.
Továbbmész a folyosón? Lapozz a **101**-re.

119.

Körbenézel a csarnokban. Remek festmények lógnak az ajtó mindkét oldalán, amelyekről sejtésed szerint Throngard és társai néznek vissza rád. A duplaszárnyú ajtó hatalmas rézoroszlánjai szinte élnek. Odafordulsz az ajtóhoz, amin bejöttél. A Sárkány vére gőzölög, ahogy a márványpadlóra csöppent. Egy-egy lépcső fut a terem mindkét oldalán, fel a fenti galériára. Mit teszel?

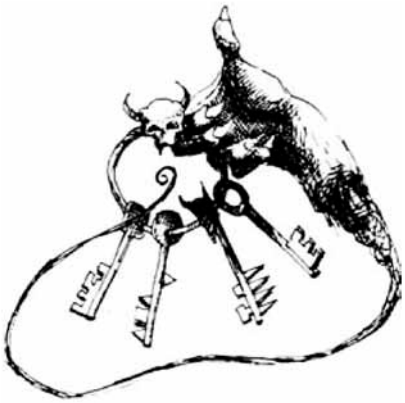
A bal oldali lépcsőn mászol fel? Lapozz a **136**-ra.
A jobb oldali lépcsőt választod? Lapozz a **159**-re.
A festményeket tanulmányozod? Lapozz a **20**-ra.
A duplaszárnyú ajtót nyitod ki mögötted? Lapozz a **124**-re.

120.

A szoba bűzlik. A padlón az egyik sarokban valami emberféle pillant fel az étkezésből. A hús lehullik az arcáról, és ahogy rád fintorodik, látod, hogy a sárgás fogínyében több a lyuk, mint a fog. Az egyik szeme csukva van, és genny csordogál belőle, de a másikkal téged vizslat. A teremtmény figyelmeztetés nélkül veti rád magát, hogy hosszú körmeivel hasítsa fel a torkod.

Emberszerű Bestia ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha megölted, átkutatod a szobát. Az egyetlen dolog, amire ráakadsz, az egy zsák, amiben korábban valószínűleg az élelmét tartotta. Ha még nincs zsákod, ezt elteheted. Elhagyod a szobát, és balra fordulsz. Lapozz a **147**-re.



121.

Alig maradt valami idő. Még mindig ki akarod nyitni az ajtót? Ha megpróbálod egy tolvajkulccsal, lapozz a **137**-re. Ha hagyod az ajtót, és balra tartasz, lapozz a **118**-ra; ha jobbra mennél, lapozz a **122**-re.

122.

Elérted a folyosó végét. A balodon az utolsó ajtó található. Megpróbálkozol vele, de határozottan zárva van. Van nálad egy „Börtön" feliratú kulcscsomó?

Ha van, lapozz a **61**-re; ha nincs, lapozz a **78**-ra.

123.

A kezek még erősebben szorítanak, ahogy harcolsz ellenük. Szédelegsz a galérián. Alig látsz bármit is a ködben. Megtántorodsz, és érzed a korlátot mögötted. Előretörnél, de aztán megbotlasz. Nekiesel a korlátnak, ami összetörik a súlyod alatt. Egy pillanatra a galéria peremén tántorogsz. A köd egyszerűen felszáll, de nem tudod visszanyerni az egyensúlyod. A lenti terem kőlapjaira zuhansz – a halálodba.

124.

Az ajtók mögött egy rövid folyosó található, a végén a kastély nagy kapuját látod, ami már nyitva van. Hívogat a szabadság. Nekiiramodsz, de a folyosót szegélyező őrszobákból katonák rontanak ki, hogy megállítsák a menekülésed. Egyedül vagy?

Ha igen, lapozz a **84**-re; ha nem, lapozz a **142**-re.

125.

Ahogy küzdesz, a páncél utat tör magának felfelé a lépcsőn fölötted. Hirtelen összeesik. A teljes súlya rád zuhan, lelökve a lépcsőn. Minden irányban látod szétrepülni a páncéldarabokat, és nem lepődsz meg rajta, hogy senkit nem látsz benne. Ezután a fejed a lépcsőhöz csapódik, és minden elsötétül. Lapozz a **65**-re.

126.

Hiába küzdesz a zárral. Ahogy dolgozol rajta, kén szaga csapja meg az orrod. Felnézel, és legnagyobb borzalmadra egy seregnyi feléd menetelő Démont pillantasz meg a folyosón, akik jobbról jönnek. Lapozz a **131**-re.

127.

A parasztok nekilódulnak a folyosón, de a menekülésük keltette zaj odavonzza az őröket, akik lerohannak a börtönbe. Az őrök egytől-egyig levagdalják a fegyvertelen parasztokat. A legutolsó halála után az őrök kiszúrnak, és előreindulnak. Mit teszel?

Feléjük futsz?	Lapozz a **130**-ra.
Elfutsz?	Lapozz a **63**-ra.

128.

Az ajtó mögött egy fegyvertár tárul fel. Nyilvánvalóan itt gyűjtötték össze a bebörtönzött utazóktól elkobzott fegyvereket. Felpróbálsz egy falon függő vasból készült mellvértet. Viselheted ezt, vagy magaddal vihetsz egy mellette lógó pajzsot, de mindkettő egyszerre túl nehéz lenne. Melyiket veszed el? Ha a pajzsot vinnéd magaddal, lapozz a **62**-re. Ha inkább a mellvértet viselnéd, lapozz a **33**-ra.

129.

Ahogy továbbmész, egy nagy rácsokkal lezárt ajtót látsz. Állatok hangját hallod az ajtó mögül – talán nagytestű kutyákét –, ahogy a cellában acsarkodnak. Mit teszel?

Továbbmész az ajtó mellett?	Lapozz a **29**-re.
Visszafordulsz?	Lapozz a **118**-ra.
Megpróbálsz valami mást kiagyalni?	Lapozz a **7**-re.

130.

A folyosó őrökkel telik meg, de ahogy rohansz, levered a fáklyákat a földre. A növekvő homályban reméled, hogy lehetővé válik menekülésed. Hirtelen egy őr ragad meg. Meg kell küzdened vele, és minél *gyorsabban* elintézned!

Őr ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Küzdj két Harci Körön keresztül. Ha sikerült legyőznöd ellenfeledet, lapozz a **117**-re. Ha mindketten túlélitek a két Kört, a többi őr új fáklyákat hoz, és lerángatnak társukról. Határozott ütést mérnek rád, amitől a földre kerülsz (veszítesz még 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még mindig életben vagy, akkor lapozz a **65**-re.

131.

Úgy tűnik, hogy Throngard egyenesen a Pokol légióit tudta összehívni. A Démonok kicsik – csak nagyjából másfél méter magasak –, de mindegyikük harci háromágú szuronyt és az oldalukon, egy hüvelyben, rövidkardot visel. A testüket zöld pikkely borítja, a szemük ördögi vörösen ég! Meglátnak, és egyként támadnak rád.

Démonok ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 20

Ha van nálad egy kereszt, még a harc előtt meglóbálva lecsökkenti az ÜGYESSÉGÜKET 7-re, az ÉLETEREJÜKET pedig 9-re. Ha túléled a csatát, és balra folytatnád az utad, lapozz a **32**-re; ha jobbra, lapozz a **28**-ra. Ha megpróbálod kinyitni az előtted lévő vasajtót, lapozz a **35**-re.

132.

Az idő rövid – a kutyák nemsokára befejezik az ebédjüket. Van nálad egy tolvajkulcs?

Ha van, lapozz a **121**-re; ha nincs, lapozz a **150**-re.

133.

Ha jártál már ebben a szobában korábban, üresen találod, és visszatérsz a lépcső tetejére – lapozz a **161**-re. Ha nem voltál még itt, egy lány ül háttal neked ékszert próbálva egy kis öltözőasztalkánál. Ráeszmélsz, hogy rajta *keresztül* látod az asztalkát. Ez egy Szellem! Ha visszafutnál az ajtóból a lépcső tetejére, ahonnan jöttél, lapozz a **161**-re. Ha megvárnád, hogy kiderüljön, mit tesz, lapozz a **166**-ra. Ha odarohannál hozzá, lapozz a **155**-re.

134.

A kulcs nem fordul el a zárban. Ha van nálad egy nagy vaskulcs, lapozz a **149**-re. Ha tolvajkulcsod van, lapozz a **126**-ra. Ha nincs nálad egyik sem, mit teszel?

Megpróbálod erővel kinyitni az ajtót?	Lapozz a **158**-ra.
Feladod, és továbbmész a folyosón, a veled szemben lévő ajtónál balra?	Lapozz a **32**-re.
Feladod, és jobbra tartasz a folyosón?	Lapozz a **28**-ra.

135.

A kandallópárkányra a nyílás fölé gondosan kidolgozott kőrovátkákat vésztek. A kénszag nagyon erős. A párkányon két gyertyatartó áll. Megsimítod az egyik vésetet a kezeddel. Melegnek érzed. A kénszag erősödni látszik. Mi teszel?

Felveszed a gyertyatartókat?	Lapozz a **160**-ra.
Kihátrálsz a szobából, és visszatérsz a folyosóra?	Lapozz a **140**-re.

136.

Ahogy felfele tartasz a lépcsőn, egy páncél mellett haladsz el félúton, egy pihenőnél. Ahogy egy szintre érsz vele, az hirtelen életre kel. Egy nagy harci baltát tart, amivel a fejed felé suhint. A hatodik érzéked még épp időben figyelmeztet, hogy az ütést elvétse, de meg kell küzdened a páncélkísértettel.

Páncél ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha túléled, lapozz a **161**-re.

137.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, kinyitod a zárat, mielőtt a kutyák befejeznék az evést – lapozz a **112**-re. Ha nincs szerencséd, a kutyák evés után ugatni kezdenek – lapozz a **18**-ra.

138.

Az Őrszoba majdhogynem teljesen üres. Találsz egy kulcscsomót „Börtön" felirattal, ami a falon lóg, és egy zsákot, amiben az egyik katona élelmet tartott. Aggódni kezdesz, hogy őrök érkezhetnek. Magadhoz veszed az egyik tárgyat a fentiek közül, majd elhagyod a szobát. Mit teszel ezután?

Balra indulsz?	Lapozz a **117**-re.
Jobbra fordulsz?	Lapozz a **100**-ra.
A szemközti ajtóval próbálkozol?	Lapozz a **49**-re.

139.

Az ajtó kinyílik, és egy kicsi, meszelt szobában találod magad. Ha már jártál itt, mióta bebörtönöztek, üresen találod, és visszatérsz a folyosóra – lapozz a **12**-re. Ha nem jártál még itt, úgy két őrrel találod magad szemben, akik kártyáznak. Talpra szökkennek, ahogy belépsz. Mindkettejükkel meg kell küzdened.

Első Őr ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6
Második Őr ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd őket, átkutatod a szobát. A fegyvereik mellett mindaz, amit találsz, egy pakli kártya. Elviheted magaddal, de egy tárgyat hátra kell hagynod (nem fegyvert). Elveheted az egyik fegyverüket is. Az egyik őrnek alabárdja volt, a másiknak egy íja és nyila – de csak egy nyílvessző van. Egy nyíllal csak korlátozott használatra lesz alkalmas. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, melyik fegyvert viszed magaddal. Odaülhetsz az asztalhoz, és elfogyaszthatsz egy adag élelmet, ha hoztál magaddal. Ha a szemközti ajtón át távoznál, lapozz a **69**-re. Ha a közvetlenül melletted nyíló bal oldali ajtón, lapozz a **44**-re. Ha visszatérsz a folyosóra, lapozz a **12**-re.

140.

Továbbmész a folyosón, elhaladsz a jobb oldalon egy ajtó mellett, majd elérsz egy ponthoz, ahol a jobb oldaladon egy erős vasajtót, a bal oldaladon pedig egy egyszerű ajtót látsz. Mit teszel?

Átmész a bal oldali ajtón? Lapozz a **37**-re.
Megpróbálkozol a jobb oldali ajtóval? Lapozz a **35**-re.
Továbbmész a folyosón? Lapozz a **32**-re.

141.

Megpróbálod bedönteni az ajtót. Ennek hangja eltereli a kutyák figyelmét az ételükről, és ugatni kezdenek. Lapozz a **18**-ra.

142.

Veled vannak a parasztok?
Ha igen, lapozz a **90**-re; ha nem, lapozz a **84**-re.

143.

Kétségbeesetten próbálod haladásra bírni a lovagot, de túl gyenge hozzá. Kiviszed a folyosóra, de lassan tudsz csak mozogni. Alig néhány métert teszel meg, amikor a kutyák befejezik a csontokat, és ugatni kezdenek. A zaj hatására őrök rohannak a folyosóra. Te és Sir Falfax is csapdába estetek. Az őrök bekerítenek. Felkészülsz rá, hogy keserves csatában add oda az életed, de ahogy az őrök meglódítják feléd a kardjukat, tudod, hogy te, és a kedves mestered halálra vagytok ítélve.

144.

A galéria egyik sarkában állsz. A lépcsők tőled balra találhatók. A galéria egyik szárnya előtted fut, és két ajtót látsz a falban a jobb oldaladon. Mit teszel?

Egyenesen előremész a galéria következő sarkáig? Lapozz a **168**-ra.
Balra mész a galéria következő sarkához? Lapozz a **153**-ra.
Kinyitod a jobb oldali, közelebbi ajtót? Lapozz a **133**-ra.
A távolabbi ajtót nyitod ki a jobbodon? Lapozz az **53**-ra.

145.

Bármelyik is van nálad a kereszt vagy a fakarók közül, felemelheted, ami elegendő ideig rémíti meg a Vámpírt, hogy elmenekülhess az ajtón át. Ha így teszel, visszafutsz a lépcső tetejére, amin felmásztál – lapozz a **161**-re. Ha van nálad fakaró, és mégis meg akarod támadni a Vámpírt, lapozz az **50**-re.

146.

Odasétálsz a legközelebbi szoborhoz, és óvatosan megérinted. A legnagyobb borzalmadra megmozdul. A második szobor is felébred. Mindkét szobor egy életnagyságú Démon – nagyjából másfél méter magasak. Az egyik a bal oldalon harci háromágú szuronyt hordoz (avagy az „ördög vasvilláját"), a másik a jobb oldalon egy rövid kardot tart. A kőszemeik haragos vörösen izzanak, ahogy feléd tartanak. Meg kell küzdened velük egyenként.

Szobor vasvillával ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14
Szobor karddal ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha túléled, el kell döntened, mit teszel. Ha átvizsgálod a kandallót, lapozz a **135**-re. Ha beleolvasol a könyvbe, lapozz a **154**-re. Ha elmenekülsz a szobából, hogy visszatérj a folyosóra, lapozz a **140**-re.

147.

A galéria jobbra fordul. Ezen szárnyán csak egy ajtó van. Ha átmész rajta, lapozz a **106**-ra. Ha továbbmész a galéria következő sarkához, lapozz a **152**-re.

148.

Odamész hozzá, mire a lény feláll. Van valami kegyetlen a szemében. Tétovázol, de újra biccent, és arra eszmélsz, hogy nincs saját akaratod. Rájössz, hogy hatalma van feletted. Látja a félelmet a szemedben, és felkacag. – Gyere, ülj ide mellém – mondja. – Kápráztass el. Throngardtól kaptalak játékszernek. Nyűgözz le, mert amikor rád unok – meghalsz. – Ekkor döbbensz rá, hogy Throngard egyik boszorkája ejtett csapdába. Még napokig életben lehetsz, de sosem hagyod el a szobát. Halálra ítéltek.

149.

A kulcs könnyen elfordul a zárban, és az ajtó kitárul. Mögötte egy lépcsősor van. Lemész nagyjából tíz lépcsőfoknyit, ahol az út jobbra fordul. Amint befordulsz a sarkon, egy őrrel találod magad szembe, ahogy felfelé tart a lépcsőn. Meg kell küzdened vele.

Őr ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 4

Ha megölöd, továbbmész lefelé. Egyre sötétebb van, és elég gusztustalan szagot érzel. A lépcső alján egy folyosó fut jobbra, melyet csak pislákoló fáklyák világítanak meg. Nekiindulsz a folyosón. Mindkét oldalon egy-egy erős faajtó található. Mit teszel? Ha a bal oldali ajtót próbálnád meg, lapozz a **72**-re; ha a jobb oldalit, lapozz a **49**-re. Ha továbbmennél a folyosón, lapozz a **100**-ra.

150.

Alig maradt valamennyi időd. Még mindig ki akarod nyitni az ajtót?
Ha igen, lapozz a **141**-re; ha nem, lapozz a **88**-ra.

151.

Kinyitod az ajtót. A mögötte feltáruló szobában majdnem tökéletes a sötétség. Fekete drapériával vonták be a falat. Ahogy a szemed megszokja a homályt, épp csak ki tudsz venni egy koporsót a szoba padlóján. A teteje lassan kinyílik. Egy magas, nagyon sápadt férfi emelkedik ki belőle. Azonnal rádöbbensz, hogy ő egy Vámpír. Az ajtó felé fordulsz, de irtózatos sebességgel elállja az utad. Van nálad egy kereszt, vagy kalapács és fakarók? Ha van, lapozz a **145**-re. Ha nincsenek ilyen tárgyaid, lapozz a **162**-re.

152.

Ahogy elhaladsz az ajtó mellett, hangokat hallasz, amik a neveden szólítanak. El akarsz futni, de valami arra kényszerít, hogy visszamenj. Akaratod ellenére mozogsz, lépésről-lépésre, átmész az ajtón, és bemész a mögötte nyíló szobába. Egy csodálatos könyvtárban találod magad. A szoba közepén egy asztrolábium áll, a padlóra és a plafonra mágikus szimbólumokat vésztek. Az ajtó mellett egy pentagrammát jelöltek ki rubinnal, cédruskeretben áll a földön. Egy öregember ül a szoba egyik végében egy asztal mellett. Lapozz a **3**-ra.

153.

A galéria egyik sarkában állsz. A galéria egyik szárnya előtted terül el, és két ajtó található a falon a bal oldaladon. A lépcső a jobbodon fut. Mit teszel?

Átmész a galéria következő sarkába? Lapozz a **164**-re.
Kinyitod a legközelebbi ajtót a bal oldaladon? Lapozz a **151**-re.
A távolabbi ajtót nyitod ki? Lapozz a **120**-ra.
A tőled jobbra található sarkához mész a galériának? Lapozz a **144**-re.

154.

A kötet egy ősi *varázskönyv*, mely mitológiai szörnyeket ír le részletesen. A lapjai bemutatják a Sárkányokat, elmondják, hogy ha íjjal és nyílvesszővel akarod megölni őket, ki kell várnod, hogy a lehető legközelebb érjenek, mielőtt kilőnéd a nyilat – nehogy erejét vagy pontosságát vesztve elvétse a vadállat szemét (ami egyike a gyenge pontjaiknak). Elmeséli, hogyan lehet Vámpírt ölni kalapáccsal és karóval, és hogyan ismerd fel a varázsló követőit a testükön található jegyek alapján. Ahogy lapozol, a szoba érzetre hűlni kezd, és a félelemtől borsódzik a hátad. Erős mágia itatja át a könyvet – jobban tennéd, ha menekülnél, amíg még lehet.

Elhagyod a szobát, és visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **140**-re.

155.

Ahogy előrerohansz, a lány megijed, és eltűnik. Az ékszer, amit próbált, még mindig az öltözőasztalkán fekszik. Egy gyémántgyűrűt látsz, és egy aranynyakláncot egy kereszttel. Elteheted bármelyiket e tárgyak közül, majd elhagyod a szobát. A galéria jobbra fordul, és elhalad a lépcső teteje mellett, ahol feljöttél. Lapozz a **161**-re.

156.

A lépcső tetején állsz, ahol felbukkantál, lefelé nézve. Mit teszel? Ha lemész a lépcsőn a Nagyterembe, lapozz a **171**-re. Ha átmész a galérián a bal oldali sarok irányába, lapozz a **153**-ra. Ha jobbra mész át a galérián, lapozz a **144**-re.

157.

A zár könnyedén elfordul, majd belépsz egy újabb szobába. Egy másik cellának tűnik, de legnagyobb csodálkozásodra a falakat kárpit fedi, és gyertyatartók sorakoznak rajta, hogy elegendő fényt biztosítsanak. Egy alacsony, ősz hajú ember ül egy karosszékben. Mosolyog, és hívogatóan feléd bólint. Ha odamész hozzá, ahogy szeretné, lapozz a **66**-ra. Ha inkább visszamész a folyosóra, bezárod magad mögött az ajtót, és sietősen jobbra indulsz, lapozz a **24**-re.

158.

Már észrevetted, milyen erős is az ajtó. A próbálkozásod halálra van ítélve. Az összes, amit sikerült elérned, hogy hatalmas zajt csaptál. Lapozz a **64**-re.

159.

Ahogy felmászol a lépcsőn, elhaladsz egy páncélzat mellett, ami egy pihenőben áll félúton felfelé. Ahogy egy szintre érsz vele, az hirtelen életre kel. Egy nagy harci buzogányt tart, amivel a fejed felé sújt. A hatodik érzéked még épp időben figyelmeztet, és az ütés nem talál el, de meg kell küzdened a kísértetpáncéllal.

Páncél ÉLETERŐ 14

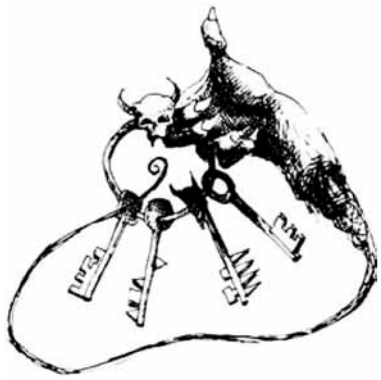
Ha túlélsz három Kört, lapozz a **125**-re.

160.

Ahogy felveszed a gyertyatartókat, a kandalló háta megnyílik. Tömény kén szaga csapja meg az orrod. Megfordulsz, hogy elfuss, de nem vagy elég gyors. A kandallóból egy hadseregnyi Démon rajzik ki, a bőrük zöld pikkelyekkel fedett, és a gonoszságtól vörösen izzik a szemük. Megragadnak, és betaszítanak a kandallóba. Lépcsők vezetnek le, egyre csak lejjebb és lejjebb, amikor meglátod a távolban alattad a pokol égő tüzét. Túl későn jössz rá, hogy Throngard vára egy bejáratot rejt, egyenesen a Pokolba! Ez az információ immáron haszontalan számodra. Ahogy a Démonok belöknek a lyukba, tudod, hogy a Pokol katlanában fogsz elpusztulni!

161.

A galériába vezető út harmadánál jársz, azzal az eltökélt szándékkal, hogy felmászol a lépcső tetejére. A galériába tartó lépcsőn felfelé egy fallal találod magad szemben, amin két ajtó van. A galéria körbefut a termen. Amikor visszapillantasz a vállad fölött, még mindig látod a Sárkány tetemét alattad. Néhány méterenként páncélok állnak a falnál, és a helyet drága falikárpit szegélyezi. Ajtók nyílnak a galériából mind a négy irányba. A legközelebbi ajtó a bal oldaladon van. A galéria ezen szárnyában található másik ajtó tőled jobbra áll, és néhány méterrel messzebb van. Ha a legközelebbi ajtón mennél be, lapozz a **34**-re. Ha azon mennél be, ami azon az oldalon van, ahol állsz, lapozz a **46**-ra. Ha továbbmennél a bal oldali sarok felé (szemközt a lépcsővel), lapozz a **144**-re. Ha a jobb oldali sarok felé mennél, lapozz a **153**-ra.



162.

Kétségbeesetten próbálod védeni magad, de karó vagy kereszt nélkül egy halandó sem remélheti, hogy legyőzi az élőholtat. A Vámpír nem törődik a csapásaiddal, amikkel sorozod. Könnyedén tart az egyik kezével, míg egy ujjával végigsimít a nyakadon. Ezután előrehajol, és harap. Ez az utolsó dolog, amit még élőként érzel.

163.

Elhaladsz egy bal oldali ajtó mellett. Ha bemennél a mögötte húzódó szobába, lapozz a **120**-ra. Ha továbbmennél a galérián keresztül, lapozz a **147**-re.

164.

Ahogy átmész a galérián, úgy látod, mintha köd töltené be a helyet. Egyre nehezebb és nehezebb látni. Alakok kezdenek megjelenni a ködben. Érzed, hogy szellemkezek vonszolnak. Elveszted az összes tájékozódási képességed. Úgy tűnik, mintha már órák óta járkálnál. A kezek egyre állhatatosabban húznak. Mit teszel?

Hagyod, hogy a kezek elvonszoljanak, ahogy akarnak? Lapozz a **19**-re.
Harcolsz ellenük? Lapozz a **123**-ra.

165.

Ahogy kiosonsz az ajtón, hallod, ahogy egy hang a neveden szólít. Megijedsz, és megpróbálsz elrohanni, de a lábaid nem engedelmeskednek. Akaratod ellenére lépegetsz egyre vissza a könyvtárba. Lapozz a **3**-ra.

166.

Lenyűgözve nézel. A Szellem felveszi a nyakláncot, majd megvizsgálja a hatást a tükörben. Úgy tűnik, nem vett észre. Felemelkedik, megfordul, és ekkor meglátod, hogy egy keresztet visel. Mosolyra húzza az ajkát, és a fal felé sétál. A következő pillanatban átmegy a falon, és eltűnik a szemed elől. Elhagyod a szobát, és megpróbálod kitalálni, merre mehetett, követve az utat a lépcső tetejéig, amerről jöttél. Lapozz a **161**-re.

167.

Átmész az ajtón a terem hátsó részéhez, ott pedig lesietsz a rövid átjárón. Ezután kinyitod az ajtót a túloldalon. Lapozz a **81**-re.

168.

Ahogy a galérián lépkedsz, a fal mellett álló páncélok mozogni kezdenek. Megfordulsz, hogy elfuss, de több páncél is közelít feléd. Néhánynak nyitva van a sisakrostélya, de nem látsz bennük arcot. A szellemszerű alakok körbevesznek minden oldalról. Próbálsz kitörni, de túl sokan vannak. Kardok és harci fejszék emelkednek csapásra. Majd lesújtanak – és meghalsz.

169.

Leheveredsz az ágyra, és azonnal álomba szenderülsz. Sok órát alszol, és amikor felébredsz, teljesen felfrissültnek érzed magad. Az ágyat valószínűleg elvarázsolták – jobban érzed magad, mintha csak ettél volna. Nyersz 5 ÉLETERŐ és 2 SZERENCSE pontot. Elhagyod a szobát. Mit teszel ezután?

Átmész balra a galérián? Lapozz a **153**-ra.
Jobbra mész át a galérián? Lapozz a **161**-re.

170.

Elkezdesz olvasni néhány másik könyvet. Hihetetlen dolgokkal vannak tele – az Egyszarvú természettörténetével, Atlantisz titkaival, a bölcsek kövének leírásával. Elveszted az időérzéked, amíg olvasol. Egyszer csak felnézel, és undorító teremtményeket látsz magad körül. Holtsápadtak, üres szemükkel kifejezéstelenül bámulnak rád. Nem érted, hogyan lopakodtak melléd, amíg még közelebb nem jönnek. Egyáltalán nem keltenek zajt. Se nem élők, se nem holtak – élőholtak. Throngard szolgái, akik védelmezni jöttek a mesterüket. Négyen vannak. Egyenként kell megküzdened velük.

Első Zombi	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10
Második Zombi	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 9
Harmadik Zombi	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10
Negyedik Zombi	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha túléled, elhagyod a könyvtárat, és felrohansz a lépcső tetejére. Lapozz a **156**-ra.

171.

Lerohansz a lépcsőn. A Nagyterem kihalt, a képek meredten bámulnak lefelé a falról, és a Sárkány még mindig ott fekszik, ahol megölted. Mit teszel?

Megállsz, hogy alaposabban is megnézd a képeket? Lapozz a **20**-ra.
Kinyitod a nagy dupla szárnyú ajtót? Lapozz a **124**-re.
Elhagyod a helyet azon az ajtó keresztül, amin bejöttél? Lapozz a **167**-re.

172.

KALANDOD VÉGET ÉRT!

Kiszabadítottad Sir Falfaxot – és Throngard sok más áldozatát. Belélegzed a szabad levegőt a kastélyon kívül. A lovag letérdel előtted: – Nemes Uram – többé nem vagy a fegyverhordóm, a mai napon bebizonyítottad, kiérdemled, hogy csatlakozz a lovagok társaságához!

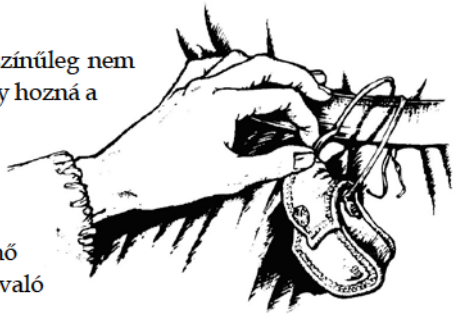
Nyolc dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...

A Mélység Démonai

Na, most van egy történetünk, melyben valaki, aki a mágia segítségével kijátszotta a halált, elsajátította a halottidézés művészetét, és most bosszút készül állni azokon, akik jelen helyzetéért felelősek. Normál körülmények között egy ilyen személy a főellenfél lenne, itt azonban a legjobb úton járó főhősről van szó.

Tanulság: A helyzet időnként bonyolultabb annál, mint „jófiúk a rosszfiúk ellen".

Éjféli Tolvaj



A vezetési vizsga során azt vizsgálják, elsajátítottál-e olyan képességeket, amikre valószínűleg nem lesz rendszeresen szükséged, csak hogy tudják, tudni fogod, mit kell tenned, ha mégis úgy hozná a sors. A Feketehomok Kikötőben működő Tolvajok klánja is valami hasonló szemléletet vall. Azon túl, hogy gondoskodnak róla, minden tag rendelkezik azokkal a fontos alapképességekkel, mint a zárak feltörése, a feltűnés elkerülése és a le nem szögelt értékek elemelése, az újoncok próbáján olyan kevésbé egyértelmű dologgal is tisztában kell lenni, mint a jósnővel való konzultáció, az élőholtakkal való küzdelem, az útvesztőkön történő átjutás és a mérgező gombák kikerülése. Furcsa módon azonban nem előfeltétel az arról való megbizonyosodás, hogy a megfelelő házba törsz-e be.

Tanulság: Nem árt, ha felkészült az ember, de azért próbáljunk a valóság talaján maradva belegondolni, mi mindenre kell, hogy fel legyünk készülve.

A Lidérckastély mélyén

Úgy döntesz, váratlan látogatást teszel öreg barátodnál, Tholdurnál, és kénytelen vagy ráébredni, hogy egy új nő van az életében. Érthető okokból téged ez meglep egy kicsit – elvégre a palota tele van a barátaival, és igyekszik mindent a saját ízlése szerint átalakítani (ám a szokásos párnák és egyéb csecsebecsék helyett gyűlöletes torzszülötteket és természetelleni bűnöket használ), ráadásul igen szigorú öltözködési szabályokat léptetett életbe mostohalányával kapcsolatosan. Még így is nyugodtan mondhattad volna azt, hogy nem a veszel nekik esküvői ajándékot, ahelyett, hogy olyan csúnyán széttrancsírozod.

Tanulság: Az emberek változnak. Néha egyszerűen meg kell tanulnod együtt élni dologgal.

A Kétélű Jóslat

A kaland nagyobbik felében semmi jelentősre sem emlékszel korábbi életedből, ám elég egy futó pillantás valamely varázslat utóhatására, hogy azonnal tudd, hogyan kell azokat használni. Az sem okoz nagy gondot, hogy beazonosítsd a Chang sípot (ami önmagában is nagyobb eredmény, mint amire a könyvet olvasók túlnyomó többsége képes lenne). Mindez azonban nyomába sem ér annak, hogy éveken keresztül remekül el tudsz beszélgetni a kocsmában egy régi ismerősöddel anélkül, hogy be kellene vallanod, hogy fogalmad sincs, mi a neve.

Tanulság: Nem csak ismert ismertek, ismert ismeretlenek és ismeretlen ismeretlenek, de ismeretlen ismertek is léteznek.

A SZALAMANDRA SZENTÉLYE

Írta: Andrew Wright
Illusztráció: Brett Schofield

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 állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A szemközti oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot 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 kondícióidat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, hogy mennyire vagy szerencsés. 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 füzet, 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 a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egy-forma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Előfordulhat, hogy egyszerre egynél több teremtménnyel kerülsz szembe egy adott ütközetkor. Néha egy ellenfélnek kell tekintened őket, máskor egyesével küzdhetsz meg velük, és olyan eset is lehetséges, hogy egyszerre kell megküzdened velük. Ha egy ellenfélként kell küzdened, a harc a szokott módon folyik le. Ha egyesével kell harcolnotok, ugyanez a helyzet, kivéve hogy amint legyőzöd az egyik ellenfeled, egyből a következő lép a helyébe, egészen addig, amíg mindegyikkel nem sikerült végezned. Amikor egyszerre többen is támadnak rád, akkor párosával kell megküzdened velük. Kockadobással állapítsd meg mind a saját, mind pedig két aktuális ellenfeled Támadóerejét. Ha a te Támadóerőd magasabb mindkettejükénél, szabadon eldöntheted, melyiküknek akarsz sebesülést okozni. Ha az egyikük Támadóereje nagyobb, mint a tied, ám a másiké alacsonyabb, akkor utóbbinak te okozol sebesülést, ám az előbbi téged sebez meg. Amennyiben mindkettejük Támadóereje magasabb a tiednél, úgy mindketten sikeresen megsebeztek téged.

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan meg fog sebezni téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

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 vállalnod kell a következményeit.

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

KALANDLAP

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE	ARANY:	ÉLELMISZER-KÉSZLET:
***Kezdeti ügyesség*:**	***Kezdeti életerő*:**	***Kezdeti szerencse*:**		

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	JEGYZETEK:

A SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 épp megsebeztél, vagy csökkenteni 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd 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 voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor Próbára teszed 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 ÜGYESSÉGED, 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 *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot két étkezésre elegendő élelemmel kezded, és maximum 10 adag lehet nálad egyszerre. Bárhol megállhatsz pihenni és enni, kivéve harc közben. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan osztd be élelmedet! Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a füzetben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

Felszerelés, Arany és Élelmiszer

Kalandodat csupán a legszükségesebb tárgyakkal kezded. Egy harci kalapáccsal vagy felfegyverkezve. Hátadon egy hátizsák van, melyben az egyéb felszereléseidet, kincseidet és élelmedet tartod. Van egy lámpásod is, hogy bevilágíthasd a Kurutty Barlangok sötét járatait. Papi palástod alatt egy öreg, megviselt bőrvértet viselsz. *Verlang Varázskönyvét* nem viheted magaddal, mivel rended papjai nem kockáztathatják meg, hogy esetleges bukásoddal Daddu-Yaduban rossz kezek közé kerüljön, így miután belekezdtél a kalandba, már nem lapozhatsz ide vissza segítségért.

Derekadon egy bőrerszényben 5 Aranytallért tartasz, mely minden ismert földrészen elfogadott fizetőeszköz. Azonban valószínűleg ennél többre is szükséged lesz, hogy fedezd szükségleteid, ezért érdemes mindig nyitva tartanod a szemedet.

Ezen kívül két étkezésre elegendő élelmet és vizet is magadhoz veszel. Rá fogsz jönni, hogy az élelem igen fontos errefelé, így óvatosan kell bánnod vele. Gondoskodj róla, hogy ne pazarold el: nem engedheted meg magadnak, hogy kifogyj belőlük.

Végül Verlang papjaként egy varázsláshoz szükséges tárgyat is magaddal vihetsz utadra, amit a következők közül választhatsz ki:

– egy Óriásfog
– egy kerek papi sapka
– Tüzes Víz
– Viharkürt

A kaland közben további mágikus segédeszközökre is rálelhetsz.

Miként használjuk a varázslatokat?

Ebben a kalandban Verlang, a kovácsok istenének egyik papjának bőrébe bújsz bele, így időnként lehetőséget kapsz rá, hogy varázsolj. Az általad ismert igék *Verlang Varázskönyvében* szerepelnek. Mielőtt kalandodba belevágnál, ezeket alaposan át kell tanulmányoznod.

Minden varázslatnak egy hárombetűs kódja van, s arra kell törekedned, hogy minél több kódot és a hozzá tartozó varázslatot megtanuld. Minden varázslat csökkenti az ÉLETERŐDET - ez lesz a varázslat ÁRA.

Néhány varázslat sikeres végrehajtásához szükség van valamilyen tárgyra. Ha úgy próbálsz varázsolni, hogy nem rendelkezel ezzel, csupán az ÉLETERŐDET vesztegeted, az ige pedig nem fog működni.

EGYET AZONBAN NE FELEDJ! Miután belekezdtél kalandodba, már nem használhatod *Verlang Varázskönyvét*!

Verlang Varázskönyve

MEL

Ezzel a varázslattal óhajunknak megfelelő irányba csaphatunk le. A kezünkbe varázsolt tűzgolyót a kívánt célpont felé hajíthatjuk el. Bármely mágikus erővel rendelkező vagy közönséges teremtmény ellen felhasználható, hacsak az eredendően nem képes a tűznek ellenállni. Az ilyen tűzgolyó becsapódásakor komoly égési sérüléseket ejt, de ezt követően szinte azonnal semmivé foszlik.

Ára 4 ÉLETERŐ pont.

LÁP

Ehhez a varázslathoz egy érmére van szükség. A varázsló az érmét a csuklójára helyezve varázsol. A bűvös érme hozzátapad a csuklójához, és egy körülbelül egy méter átmérőjű láthatatlan pajzsot képez, amely megvédi a varázslót ellenfelétől, aki közönséges fegyverrel támad rá. A varázslat után ezt az érmét eredeti funkciójának megfelelően (pénz, medál, stb.) nem lehet használni.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

YOB

Ehhez a varázslathoz Óriásfogra van szükség. Ha a megfelelő módon varázsolunk, azonnal egy közel kétméteres Óriás jelenik meg előttünk. A varázsló valamennyi kérését teljesíti az Óriás; megküzd az adott ellenséggel, nehéz tárgyakat mozdít el, stb. Az Óriás eltűnik, amint a feladatát teljesítette.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

POP

Nagyon hatásos kis varázslat ez, amelyhez nagy összpontosító erőre van szükség, no meg apró kavicsokra. A bűvös kavicsok azonnal robbannak, amint elhajítjuk őket. Bármit apró darabokra zúznak, ráadásul iszonyúan nagyot robbannak.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

HOM

Ehhez a varázslathoz homokszemeket kell szórnunk a földre (p1. egy adott teremtmény lába elé), melyek bűvös erőnktől futóhomokká válnak. Bárki belelép, azt a futóhomok elnyeli.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

TEL

Ehhez a varázslathoz egy kis kerek papi sapkát kell a fejünkön viselnünk. Ha ez van a fejünkön, bármilyen lény, értelmes lény gondolatát kitalálhatjuk; megtudhatjuk, milyen erős, mi a gyengéje, mit rejt a szomszédos szoba stb.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

TÜV

Ehhez a varázslathoz a Tüzes Víz nevű italra van szükség, amely megkétszerezi, sőt megháromszorozza az erőnket. Bár e víz hatása csak időleges, mégis elegendő ahhoz, hogy egy csatát megvívjunk, vagy egyfajta szupererőre szert tegyünk.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

POR

Ehhez a varázslathoz különleges Kőporra van szükség, melyet a kiszemelt teremtményre kell hintenünk. Az áldozat perceken belül kővé válik. Előbb lelassulnak a mozdulatai, majd megmerevedik és elszürkül, a teste pillanatok alatt szürke kőszoborrá merevedik.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

FÚJ

Ehhez a varázslathoz Viharkürtre van szükségünk, amely diszszonáns hangot ad, amikor egy meghatározott irányba tartva belefújunk. Varázslatunk hatására hatalmas szélvihar tör ki a kürtből, amely embernél nagyobb teremtményeket is képes felkapni, vagy egy polcról tárgyakat lefújni stb.

Ára 1 ÉLETERŐ pont.

Háttértörténet

A széles Jabaji folyó szájánál, ahol kilép a Föld Vége Tengerpartra és a Kakhabad tengerbe, ott él két különös, föld alatti közösség. Az északi parton, a Kurutty Barlangokban – melyekről hamarosan még szót fogunk ejteni – élnek a veszedelmes és különös Daddu-Yaduk. A déli part pedig a Daddu-Leyek otthona. Ők a gazdag Rézkő Barlangokban élnek, Verlang – aki a fémművesek pártfogója – papjainak vezetése alatt.

A féregverem minden részéről sereglettek ide tucatnyi faj képviselői, hogy az útvesztőszerű alagutakból kifejtsék a rézércet. Az ásványok mellett Verlang kohó-papjai még két értékes kincscsel bírnak. Az egyik a Megszentelt Forrás, melynek áldott vizét bepalackozzák és Kakhabad-szerte kereskednek vele. A másik Verlang Szent Szobra, mely a legenda szerint ugyanabból az agyagból készült, melyből Titán annak idején a világot magát formálta, majd pedig a Tűz Elemi Sikján égette ki egy bazaltkohóban. Egyesek szerint a Szobor erejének köszönhető, hogy a Daddu-Leyek oly sok éven át voltak képesek fenntartani a békét Kakhabad ezen szegletében, és fogják tudni ezt fenntartani még oly sokáig.

Vén Lortag, *Kakhabad földje és lakói*, 284 KU, A Róka Éve, Kharé: Axiome Nyomda

– Tolvajok! Tolvajok az éjszakában! – kiáltotta Gulanti, Verlangnak, a kohó istenének vén Főpapja. És valóban, a rézfalú templom-barlangot feldúlták, Verlang szobrának pedig, mely egészen addig az azt megillető helyén, a rúnákkal borított bronz oltáron állt, csak hűlt helye maradt.

A bizonyítékok elég egyértelműek voltak. Számos hatalmas, nedves, nyálkás lábnyom látszott a belső szentélyben, melyek keresztül-kasul futottak a kőlapokkal borított padlón. Az egyik falban tátongó nyílásból indultak, végigjárták a termet, felragadták a szobrot, majd visszatértek oda, ahonnét érkeztek.

Kalapácsokkal és lángoló fáklyákkal felfegyverkezett papok egy csoportja hatolt be a lyukba, végig egy hosszú, kanyargós folyosón, melyet gondosan fúrtak a sziklába, majd támasztottak meg uszadék fával. A túlsó vége jól el volt rejtve, a Jabaji folyó mocsaras partja mellett, a papok pedig tehetetlenül tekintettek ki a hatalmas, fodrozódó, sötét víztömegre. A távoli Föld Vége Tengerpart jókora sziklafalát pöttyöző barlangokban pislákoló tüzek tekintettek vissza rájuk.

– Daddu-Yadu – lihegte rettegve a Főpap, aki szintén csatlakozott a kereső csapathoz. A Kurutty Barlangok. A Szarvasbékák otthona…

– Én ezt nem értem – mondod a Főpapnak. – Miért tennék enynyire nyilvánvalóan? Mintha valaki azt akarná, hogy azt higgyük, hogy a Szarvasbékák voltak azok. Lehet, hogy folyami kalózok vagy kharéi csempészek voltak. Lorodilra! Akár Lumlé Pajzsos Hajadonjai is lehettek! Miért pont a varangyok?

– Pátriárka, a dolgok néha épp azok, aminek látszanak – mondja Gulanti. – Nincs itt rejtett üzenet, titkos jelentés. A Szobrunk mágikus hatalommal bír, amit a Szarvasbékák meg akartak szerezni. Így ellopták azt tőlünk. Vagy nem hallottátok a Szalamandráról szóló pletykákat, ami Furlakk, a Békaisten szentélyében vert tanyát?

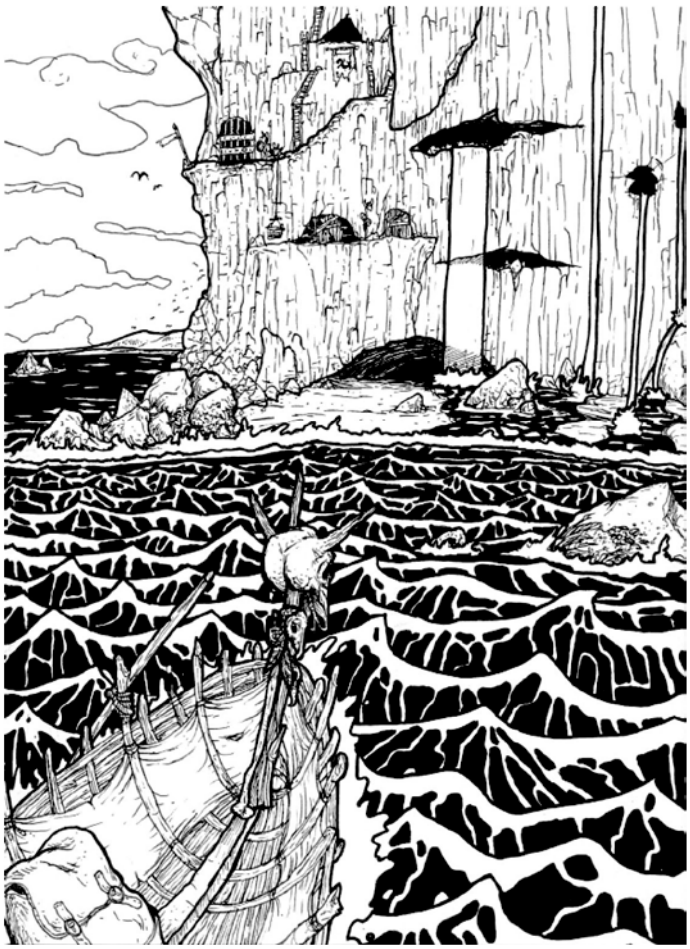
Zordan bólintasz. Épp nemrégiben panaszolta el neked egy hajóskapitány, hogy a Szarvasbékák támadásai megszaporodtak, mióta egy Szalamandra Daddu-Yaduba érkezett, és kezébe vette az irányítást. És itt most természetesen a Tűz Elemi Síkjáról érkezett bestiáról van szó, nem az ártalmatlan, tavakban és pocsolyákban élő kétéltűről. A legfontosabb kérdés azonban továbbra is megválaszolatlanul maradt. Miért jönne egy Szalamandra Daddu-Yaduba? És hogyan?

– És emlékszel a szobor történetére? – kérdezi Gulanti, mintha csak egy prédikációhoz készülne. – Verlang szabadította ki egy tucatnyi rab Szalamandra, a faj elsőszülötteinek segítségével Bronzvárosból. Lehet, hogy az egyikük visszatért, hogy megszerezze, ami szerinte jog szerint az ő népét illeti meg.

– De ez szentségtörés! – kiáltasz fel. – Verlang szobra egyedül a kohó istenének papjait illeti meg! Ez a legszentebb ereklyénk!

– És pontosan ezért vagy itt, barátom – mondja nyugodt, eltökélt hangon Gulanti. – Be kell, hogy hatolj a Kurutty Barlangokba, végezned kell a Szalamandrával, és vissza kell szerezned a szobrot. És jobban teszed, ha sietsz, még mielőtt elterjedne a pletyka. Ellenkező esetben könnyen lehet, hogy ismét kitör a lázadás a Rézkő Barlangokban dolgozó rabszolgák és bányászok között. Te vagy a legtehetségesebb. Indulj! Verlang vezesse kalapácsod és mágiád…

Ez igaz. Verlang kalandozó papja vagy, aki már többször is járt Kakhabadban istenének megbízására. Szembeszálltál Mauristatia majmaival, felülkerekedtél Tinpang völgyeinek állat-embereivel, még a throbeni Nekromanták Céhébe is sikerült beférkőznöd. De hogyan fogod ezt az eddigi legveszedelmesebb kalandodat túlélni? Vissza fogsz térni élve a Szalamandra Szentéjéből?



1.

Hajnalban indulsz el a Jabaji-folyón az *Iskolahal* névre keresztelt hosszú, keskeny nádhajón, melynek ormára egy kecske koponyáját erősítették. A legénység eleinte hagyja, hogy az áramlat sodorjon titeket, de hamarosan nekiveselkednek a széles evezőlapátoknak, és visszanavigálnak a zavaros, barna folyam szélére. Unzana, a ladik kapitánya – egy rövid hajú dhumpusi nő – régóta járja ezt a vidéket, és több tanáccsal is tud szolgálni.

– Daddu Yadu barlangjai négy területre oszlanak – mondja. – A Szarvasbékák (ekkor kiköp a vízbe) a központi barlangokban élnek, lényegében ezt a területet hívják Kurutty Barlangoknak. Ettől balra található Throff, a földistennő Altemploma. A papok időnként kedvesek, máskor gorombák. A szirt teteje felé húzódnak a Kristálybányák. Ezeket Sötét Goblinok őrzik, akik a zuzbecki Tátongó Karom Klán Orkjainak fizetnek sarcot.

– És a negyedik?

– Ooze Alagútjai. Szörnyekkel és futóhomokkal van tele ez a terület. Akkor jársz a legjobban, ha messze elkerülöd ezt a részt.

A nap lassan emelkedik felfelé, és a sűrű, szürke felhőkön át próbálja felmelegíteni Kakhabad földjét. Az *Iskolahal* partot ér a Föld Vége Tengerpart jellegzetes, narancsszínű homokjában. A hajóorron át kiugrasz a partra. Magas, sziklás sziklaorom emelkedik előtted, mely barlangbejáratokkal és mélyedésekkel van teli. Kicsit meglepődsz, amikor Unzana kapitány kiadja a parancsot legénységének a Daddu-Leybe való visszatérésre.

– Nem maradhatunk itt – kiáltja feléd egyre távolodva. – Túlságosan veszélyes lenne! Ha… nem, bocsánat… amikor teljesíted a küldetésed, gyújts jelzőfényt a szirt tetején, és visszatérünk, hogy felvegyünk! Még egy utolsó dolog: óvakodj a grem… – Szavait azonban túlfütyüli a szél.

Meggyújtod lámpásodat, és végiggondolod a lehetőségeidet. A parton ráakadsz egy csomó hasznos anyagra, ami még jól jöhet a varázslataidhoz. A következők közül bármit eltehetsz, amit szeretnél: három kis kavics, kőpor és némi homok. Ezt követően el kell döntened, merre indulsz először.

Throff Altemplomába?	Lapozz a **43**-ra.
A Kristálybányába?	Lapozz a **125**-re.
Ooze Alagútjaiba?	Lapozz a **149**-re.
A Kurutty Barlangokba?	Lapozz a **87**-re.

2.

A golyócskák lényegében kis tésztagombócok, melyek közepén rágós hús van. Tökéletes eledelek az utazók számára. Összesen 2 étkezésre elegendőt találsz a zsákban. Írd fel őket a *Kalandlapodra*, majd lapozz vissza a **73**-ra, és válassz valami mást.

3.

Előlépsz a barlangból, és felemeled a méhekkel teli üveget. Abban a pillanatban az összes Szarvasbéka megtorpan, rád pillant, és az izgató zümmögést hallatva éhesen nyáladzani kezd. A levegőbe hajítod az üveget, mely lusta ívet ír le, majd a medencébe zuhan. A Szarvasbékák azonnal rávetik magukat, és egymással verekedve kezdenek harcolni az ízletes csemegékért. A káoszt kihasználva te a fal mentén óvatosan az északi folyosó felé indulsz. Húzd le *Kalandlapodról* a méheket tartalmazó üvegcsét.

Sajnos azonban a csemegéből nincs túl sok. Egy dühödt Szarvasbéka kimászik a medencéből, majd a jussát követelve feléd indul. Lökdösődni kezdtek, de a dolog elég gyorsan elfajul, és míg fajtársai egymással verekednek, ez a példány téged készül elkalapálni a csemege reményében.

Szarvasbéka ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha két Harci Kör után *elmenekülnél* ellenfeled elől az északi folyosó felé, lapozz a **142**-re. Ha végzel ellenfeleddel, a többi Szarvasbéka abbahagyja a birkózást, és elborzadva nézi, hogy mit tettél társukkal – lapozz az **56**-ra.

4.

A jókora terem padlóját finom homokréteg borítja, mely félig beborítja az itt heverő, rozsdás bányászszerszámokat: ásókat, csáklyákat, vödröket és hasonlókat. Ha magadhoz akarsz venni egy keveset valamelyik varázslatodhoz, megteheted (írd fel a homokot a *Kalandlapodra*. Három járat indul innen tovább. Merre indulsz?

Délnek?	Lapozz a **82**-re.
Keletnek?	Lapozz a **105**-re.
Nyugatnak?	Lapozz a **76**-ra.

5.

A rövid járat egy kör alakú terembe torkollik, melyben egy zöld vizű föld alatti tó terül el. Nincs másik kijárat. A tóban apró, vak halakat látsz úszkálni különös, halványan ragyogó gömbök körül. Ezek mindegyike nagyjából ököl nagyságú, a külsejük fehér, áttetsző, a belső részük pedig sötétebb. Ha bele akarsz gázolni a vízbe, hogy közelebbről is megvizsgáld az egyik ilyen gömböt, lapozz a **110**-re. Ha inkább visszatérnél az elágazáshoz, lapozz a **142**-re.

6.

A könyvtár tulajdonképpen csak egy zsúfolt kis barlang. A falába polcokat vájtak, melyeket könyvekkel és tekercsekkel pakolták tele. Az itt található szövegek nagy része olvashatatlan számodra, és egyébként sem tudsz kiigazodni a kategorizáláson. Feltűnik azonban egy ősöreg kötet, amit egy olvasópolchoz láncoltak. Szivárványszínben pompázó pikkelyes hüllőbőr borítója van, ami a szélein már kicsit elfeketedett és megperzselődött.

A könyv címe *A Szalamandra Életciklusa*, szerzője Incendiare, a piromanta. Hamarosan rájössz, hogy minden le van benne írva, amire csak szükséged lehet. Ezek a lények az Elemi Tűz Síkjának őshonos lakói, de sikeresen berendezkedtek Titán melegebb szegleteiben is. Életük három jól elkülönülő szakaszból áll. Születésükkor kis, jobbára ártalmatlan, narancsszínű lárvák, ekkor hasonlítanak leginkább a mindenki által ismert, gyíkszerű névrokonaikhoz. Ezt követően veszik fel átmeneti alakjukat: egy sokkal nagyobb, kénsárga, nagyjából egy méteres hüllőformát. Különös kopoltyút növesztenek és képessé válnak tűzlehelésre. Felnőtten két méteres hüllő-humanoid keverékek, kegyetlenül intelligensek, harcban pedig leginkább fekete szigonnyal küzdenek, amikor épp nem tűzzel irtják ellenségeiket.

A Szalamandrákat a legtöbb természetfeletti lényhez hasonlóan vissza lehet űzni saját létsíkjukra, ehhez csupán valódi nevüket kell kiejteni. A könyv ezen oldalára valaki a következő mondatot firkálta: „Xaknak hívják a Kurutty Barlangok Szalamandráját?" Ez valóban fontos információ! Ha a jövőben bármikor lehetőséget kapsz rá, hogy kiejtsd ezt a nevet, adj 20-at annak a fejezetpontnak a számához, ahová lapoznod kellene, majd lapozz az így kapott pontra.

Ha még nem jártál a Belső Szentélyben, és most ellátogatnál oda, lapozz a **104**-re. Ha a Szent Tavat néznéd meg, lapozz a **71**-re. Ha távoznál a barlangból, lapozz a **100**-ra.

7.

Egy rövid séta után egy újabb elágazáshoz érkezel, melyek ismét csak a Szarvasbékák primitív rúnáival vannak díszítve. Merre indulsz tovább?

A négy függőleges vonallal jelzett úton?	Lapozz a **96**-ra.
A vonagló gyíkkal jelzett járaton?	Lapozz a **64**-re.
A koronás békával jelzett alagúton?	Lapozz a **188**-ra.

Ne feledd, hogy csak olyan helyre mehetsz, amit még nem látogattál meg – bármely rövid volt is ez a látogatás.

8.

A barlang megtelik a felszabadított rabok üdvrivalgásával. Nyersz 3 SZERENCSE pontot az itteni jó cselekedetedért. A bányászok ráadásul ajándékokkal halmoznak el, melyeket korábban rejtettek el idelenn. A következők közül bármit magadhoz vehetsz: három adag élelem, 14 Aranytallér és egy tekercs kötél. Utad további részében azonban nem tudnak segíteni, mivel még mindig nagyon sok rab dolgozik a Kristálybányák alsóbb szintjein, akiket ki kell szabadítaniuk. Miközben elkezdenek felfegyverkezni a Sötét Goblinok következő támadása ellen, búcsút intenek neked, te pedig elhagyod a bányát. Lapozz a **100**-ra.

9.

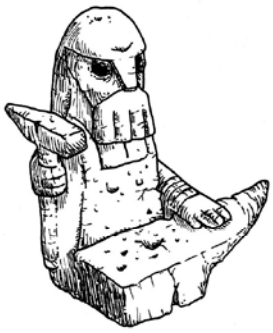
A keleti járat hamarosan egy mohával borított, téglafalú, négyzet alapú terembe torkollik. A helyiség felét egy hatalmas, kristálytiszta vizű medence foglalja el, melynek mélyén látod, hogy mozog valami. Hirtelen egy pikkelyes kéz nyúl ki a vízből, és szántja végig a padlót! Ha elmenekülsz innen, és északi irányba folytatod utadat, lapozz a **120**-ra. Ha maradsz, és szembeszállsz a lénnyel, bármi mászik is elő, lapozz a **40**-re.

10.

Mászás közben megcsúszik a kezed, és fájdalmas puffanás közepette a padlóra zuhansz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha ismét meg akarsz próbálkozni a kaptár megközelítésével, lapozz a **35**-re. Ha eleged van belőle, és az északi folyosón át továbbállnál, lapozz az **53**-ra.

11.

Őrült módjára kutatod át a dolgaidat a késed után kutatva, majd megpróbálod elvágni vele a köteleidet. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t az eredményhez jelenlegi szorult helyzeted miatt. Ha sikerül a próba, még az előtt sikerül átvágnod köteleidet, hogy ismeretlen foglyul ejtőd elérné a barlangot – lapozz a **32**-re. Ha nincs szerencséd, nem tudod időben kiszabadítani magad – lapozz a **134**-re.



12.

Throff Szent Tava egy jókora, természetes barlangban található, melynek falait és mennyezetét hullámos sziklák alkotják. Maga a medence sápadtzöld fényben pompázik, mintha megfagyott jáde réteg alkotná.

– A hitetlenek nem merülhetnek meg a Szent Tóban – jelenti ki Zhiamle. – Azonban, ha akarsz, vásárolhatsz egy üvegcsével a szentelt víz leparolt eszenciájából.

Kétféle bájitalból választhatsz. Ha valamelyiket megvennéd, húzd le a megfelelő mennyiségű Aranyat a *Kalandlapodról*. Mindkettőből csak egy üveg van, és mindkettő csupán egy kortynyit tartalmaz. Miután felhajtod, le kell majd húznod felszerelési tárgyaid közül. Bármikor megihatod az italokat, amikor nem harcolsz éppen.

Erő Itala (ára: 4 Aranytallér): ezt a bájitalt felhajtva visszaállíthatod ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Bugyabogyó-kivonatból készült, és kigyógyít mindenféle betegségből is.

Átváltozás Itala (ára: 6 Aranytallér): ezt a bájitalt elfogyasztva bármilyen olyan humanoid alakot magadra öltheted, ami méretben és testfelépítésben hasonlít hozzád. Remekül lehet használni, ha ellenséges lények közé akarsz behatolni, de mindenképp körültekintően kell alkalmazni, mivel csak rövid ideig fejti ki hatását.

Miután befejezted a vásárlást, el kell döntened, mitévő leszel. Ha még nem jártál a könyvtárban, és most betérnél, lapozz a **85**-re. Ha távoznál a templomból, lapozz a **100**-ra.

13.

A birkahal egy hatalmas hal, mely a Lumlé-tóban él. Húsa olyan omlós és ízletes, hogy mindazok, akik esznek belőle, reménytelenül beleszeretnek az ízébe, szinte függővé válnak. Neked jelenleg komolyabb feladatod van: meg kell találnod Verlang szobrát és ki kell jutnod a Kurutty Barlangokból, és ez segít erőt adni ahhoz, hogy – legalábbis egyelőre – legyőzd a szinte mindent elsöprő vágyat. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **73**-ra, és válassz valami mást.

14.

Amint fegyvert ragadsz, süvítő hang hallatszik. Az asztal lapja alól egy számszeríj lövedéke suhan elő, és áll bele a gyomrodba! Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól fintorogva a padlóra rogysz. Hagla felkel az asztal mögül – könnyező szemeiddel épp csak ki tudod venni a kezében lévő számszeríjat – és föléd lép.

– Mégis mit gondótál, bolod vagyok? – kérdi kárörvendően. – Hát hogyan tudnék itt, Daddu-Yadu közepén megélni anélkül, hogy ki ne rabónának? Nyilván meg kell tudnom magam védeni. A vesszőt egyébkínt a Fekete Lótusz pollenjével vontam be. Még kábé öt másodperced van. Négy. Három. Kettő. Egy…

Kalandod itt véget ér.

15.

– Egy pillanat – szólsz oda a Szarvasbéka őröknek, akik zavarukban megtorpannak. – Ajándékot hoztam…

Felemeled a méhekkel teli üveget. A két őr abban a pillanatban elhajítja fegyverét, és a méhek zümmögését hallva izgatottságában nyáladzani kezd.

– Egyszerű zarándok vagyok, aki a Béka Isten szentélyét kívánja meglátogatni – közlöd az őrökkel. – Ezeket a méheket ajánlom fel fizetség gyanánt.

– Nem látok ebben semmi kivetnivalót – mondja álmatagon az egyik őr, miközben kövér, rózsaszín nyelvével megnyalja a szája szélét.

– Én sem – vágja rá a másik, miközben éhesen liheg.

Átadod a Szarvasbéka őröknek a méhekkel teli üveget (húzd le a *Kalandlapodról*). A két alak azonnal vitázni kezd azon, hogyan osszák fel a zsákmányt egymás közt igazságosan, és már meg is feledkeztek rólad. Miközben magadban a lények ostobaságán kuncogsz, a barlang északi végéből induló folyosón át távozol. Lapozz a **74**-re.

16.

A bánya nem más, mint alacsony folyosók labirintusa, melyeket hordalékfával és bambusszal támasztottak ki. Ahogy elindulsz a járaton, hátad mögött egy jókora vasrács zuhan le, és eltorlaszolja a kijáratot. Ugyanekkor harang kongása üti meg a füledet, mely valahonnan a bánya mélyéről indul. Nagyjából ugyanekkor hallod meg a dobogó léptek visszhangját is – valakik futva közelednek feléd!

Ha észak felé kezdesz rohanni, lapozz a **33**-ra. Ha varázsolnál, válassz:

LÁP	TÜV	HOM
170	**158**	**184**

17.

A csata véget ér, te vagy a győztes! Merkúrió őszintén gratulál. – Igazi mester vagy! Még a nagy Merkúrión is túltettél! De rá fogsz jönni, hogy tudásod így is gyarapodott, mert Merkúrió nem csak mester, de mesterek tanítója is! – És valóban, mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉGED megnőtt 1 ponttal. Merkúrió még egyszer, utoljára tiszteleg előtted, majd dobbant egyet, és visszaugrik a medencébe. Elhagyod a termet, visszatérsz az elágazáshoz, és északnak indulsz. Lapozz a **120**-ra.

18.

Zared a következő, általa készített, kiásott vagy a Daddu-Yadu sötét alagútjainak és pöcegödreinek átkutatása közben talált tárgyakat tudja felajánlani élelmiszereidért cserébe. Minden tárgyat egy adag élelemért cserébe ad át neked.

Tüzes Víz: ezt az italt varázsláskor lehet felhasználni.

Tűz Itala: ez az ital a felére csökkenti le minden további MEL varázsige ÉLETERŐ-költségét.

Ragyogombatök: Zared ezen házi kotyvasztású italát elfogyasztva visszaállíthatod ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékükre. Azonban az italtól elég kótyagos is leszel, emiatt a kaland hátralevő részére 1-gyel le kell csökkentened ÜGYESSÉG pontjaidat is. Az ivótök csupán egy adagot tartalmaz a folyadékból, így amikor elfogyasztod, ne feledd majd el lehúzni azt a *Kalandlapodról*!

Döntsd el, hogy a fentiek közül mit szeretnél elcserélni, mindegyik után húzz le egy adag élelmet, és írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra* annak tulajdonságaival egyetemben. Ha most fel akarsz ajánlani egy élelmet Zared tudásáért cserébe is, lapozz a **81**-re. Ha nincs több élelmed vagy nem akarod áruba bocsájtani azokat, lapozz a **69**-re.

19.

A Homoki Tintahal elég ocsmány halált hal a homokos, és most már tintával átitatott talajon. Két folyosón indulhatsz tovább. Ha az északra tartó, valamivel szélesebb, saras talajú járaton indulnál el, lapozz az **55**-re. Ha nyugatnak tartanál egy keskenyebb résen át, lapozz a **70**-re.

20.

Leesel az egyik lyukba, és sikoltva zuhansz lefelé. Végül hangos csobbanás kíséretében egy irtózatosan büdös, émelyítő szagú tóba érkezel. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél a zuhanás közben. A szagból és a körülötted lévő, a felszínen békésen hullámzó Szarvasbéka-tetemek jelenlétéből arra a következtetésre jutsz, hogy a rettegett Kurutty Barlangokba érkeztél! Lapozz a **65**-re.

21.

Most, hogy a Belső Szentély őrzőjét csillogó porrá őrölted, szabadon kifoszthatod az Altemplomot. De hátrább az agarakkal! Nem Verlang Szobrát kellene felkutatnod ahelyett, hogy istened anyaistennőjének szentélyét dúlod fel? Vesztesz 2 SZERENCSE pontot az itteni cselekedeteid miatt!

Ha még nem tetted, és most felkeresnéd a Szent Tavat, lapozz a **71**-re. Ha Throff Könyvtárában néznél szét, lapozz a **6**-ra. Ha távoznál a templomból, lapozz a **100**-ra.

22.

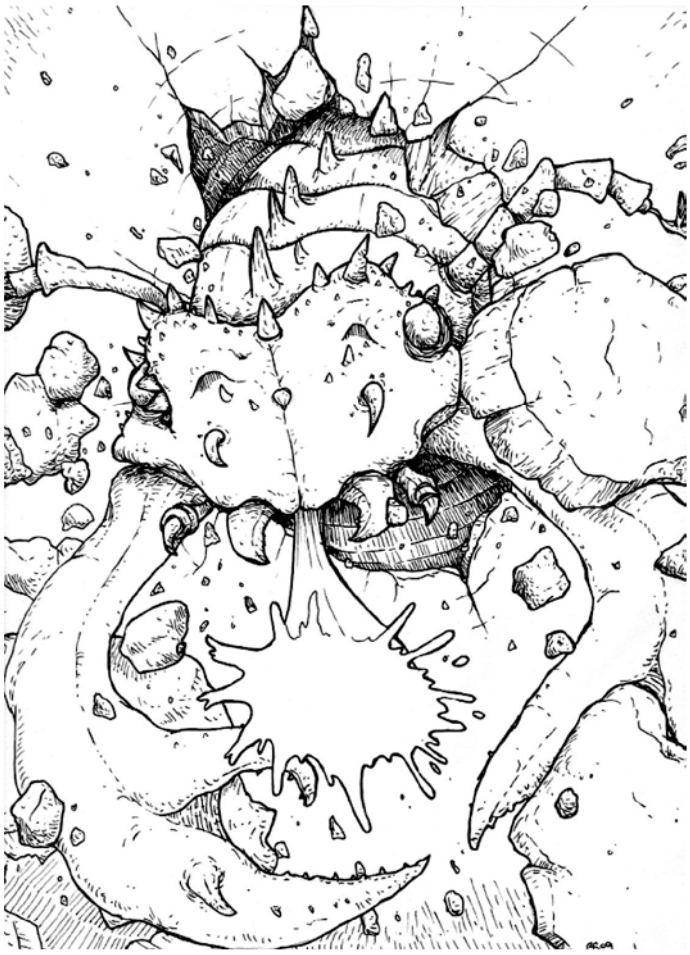
A flaska gyógyitalt tartalmaz, mely 2 ÉLETERŐ pontot gyógyít vissza, vagy annyit, hogy ÉLETERŐD 10-re emelkedjen – amelyik eredmény magasabb. Távozol a helyiségből, visszatérsz az elágazáshoz, majd észak felé folytatod utadat. Lapozz a **120**-ra.

23.

A ragyás sokaságból egy új hős lép elő, készen rá, hogy a Kurutty Barlangok Szarvasbékáinak becsületéért a véred ontsa.

Szarvasbéka	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz el*. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **90**-re.



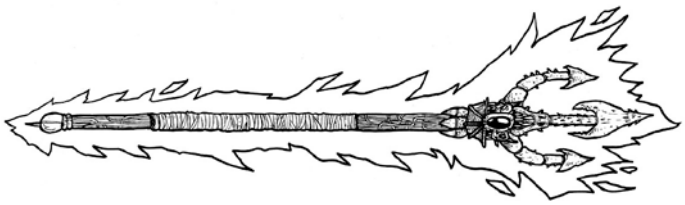
24.

Észak felé sétálsz a folyosón, amikor feltűnik, hogy a körülötted lévő falak elkezdenek hevesen remegni. Az egyik fal hirtelen, hangos recsegés-ropogás közepette kiszakad, és egy hatalmas, rovarszerű, tüskés páncélú, karmos bestia tör elő mögüle. Lépteid zaja felkeltette a Baddu-Bogár – Kakhabad egyik őshonos és rendkívül kegyetlen ragadozójának – figyelmét! A lény figyelmeztetés nélkül savat köp feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **101**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **135**-re.

25.

Végeztél a Tűz Elemi Síkjáról érkezett bestia utódaival. Hogy még alaposabb munkát végezz, az összes megmaradt tojást is szétrúgod. Elég undorító feladat, de ha meg akarsz róla bizonyosodni, hogy nem üti fel Daddu-Yaduban a fejét a Szalamandrák egy újabb nemzedéke, el kell végezned. Kapsz 2 SZERENCSE pontot ezért az eltökéltségért.

Tudod azonban, hogy mindez semmit nem ér, ha nem sikerül megtalálnod és elpusztítanod az eredeti példányt, ami az ittlétedért felelős. Távozol a barlangból, és visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a **7**-re.



26.

A futóhomokos helyiség végéből nyíló ajtó mögött egy újabb jókora terem nyílik, ennek közepén azonban egy nyugodt felszínű, fekete vizű medence terül el, melyet minden oldalról homokos part szegélyez. A barlang többi részét a legkülönfélébb föld alatti gombák – pöfetegek, galócák és hasonlók – népesítik be. Mielőtt bármit is tehetnél, meglepően fagyos szél kerekedik a semmiből, mely felveri körülötted a homokot. Az örvénylő szélben kavargó homokszemek a szemed előtt állnak össze először egy jókora oszloppá, majd egy emberszerű alakká alakulnak át. A parton egy két méter magas, kizárólag homokból felépülő humanoid áll. A Homokgólem megemeli ökölbe szorított kezeit, és fenyegető, vörösen izzó szemeivel téged bámulva megindul feléd!

Ha fegyverrel akarsz megküzdeni ezzel a mágikus őrrel, lapozz a **140**-re. Ha varázsolnál, válassz:

MEL	FÚJ	HOM
157	**191**	**179**

27.

Úgy tűnik, az alak komolyan örül, hogy nyélbe üthet veled valamiféle üzletet.

– Az itteni Goblinok nagy részének egy garasa sincs, amit el tudna kőteni – mondja, miközben közömbösen vállat von. – No, mit gondolsz ezekről a mágikus csecsebecsékről? Egy peches analanditó szereztem őket a sztyeppéken. Neki már nem lesz szüksége rájuk.

Ha az alábbiak bármelyike a birtokodban van, felajánlhatod Haglának eladásra a tárgy mellett található összegért cserébe.

Tárgy	*Ár*
Kristálybot	15 Aranytallér
Erő Itala	3 Aranytallér
Átváltozás Itala	5 Aranytallér
Kristályüvegcse	4 Aranytallér
Hauberk láncing	10 Aranytallér
Lánggyűrű	4 Aranytallér
Ragyogombatök	2 Aranytallér

Hagla az alábbi dolgokat árulja:

Tárgy	*Ár*
Kötél	4 Aranytallér
Kés	2 Aranytallér
Élelem	1 Aranytallér adagonként
Bombagyümölcs	2 Aranytallér
Viharkürt	4 Aranytallér
Tüzes Víz	5 Aranytallér
Papi sapka	4 Aranytallér

Az élelemtől eltekintve Hagla mindenből csak egyet tud eladni. A Bombagyümölcs megduplázza egy étkezés során visszanyert ÉLETERŐ pontjaid számát, amennyiben azt is elfogyasztod. A Viharkürt, a Tüzes Víz és a papi sapka varázsláskor jöhet jól.

Ha eldöntötted, mit adsz-veszel (és ennek megfelelően módosítottad *Kalandlapod* is), távozol innen. – Örü'tem a szerencsének – búcsúzik tőled a Svinn. Lapozz a **75**-re.

28.

A csata véget ér, Merkúrió a győztes! Gratulál a teljesítményedért. – Hát persze, hogy nem győztél! Ne érezd magad rosszul. Nem várható el, hogy győzz a nagy Merkúrió ellenében, de remekül küzdöttél. – Mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉGED 2 ponttal nő. A hal ismét tiszteleg előtted, dobbant egyet, majd visszaugrik a medencébe. Távozol a teremből, visszatérsz az elágazáshoz, majd északnak indulsz. Lapozz a **120**-ra.

29.

Vársz egy ideig, hátha felbukkan egy harmadik csökönyös szerzetes is a homályból, hogy leszóljon, de semmi nem történik. A papok tetemeit átkutatva 6 Aranytallérra bukkansz, és ha akarod, a könyvtáros Kristálybotját is magadhoz veheted. Ha harci kalapácsod helyett bármikor úgy döntesz, hogy ezt használod a csatában, 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet, lévén teljesen ismeretlen fegyverről van szó, azonban minden sikeres találattal 3 ÉLETERŐ pontot sebzel ellenfeleden.

Throff Altemploma föld alatti termek és barlangok igazi labirintusa, de több érdekesnek ígérkező helyszín felé vezető út neve is bele van vésve a sziklákba. Döntsd el, hogy a lentiek közül mely helyszíneket keresed fel.

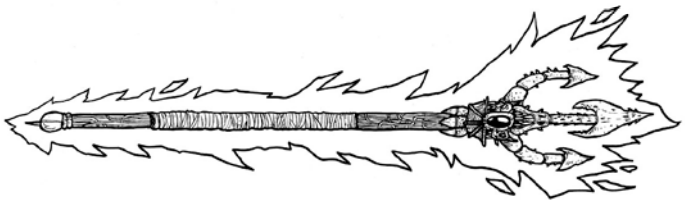
A Szent Tavat?	Lapozz a **71**-re.
A Belső Szentélyt?	Lapozz a **104**-re.
Throff Könyvtárát?	Lapozz a **6**-ra.
Egyiket sem, és inkább elhagyod ezt a helyet?	Lapozz a **100**-ra.

30.

Bár ellenfeleid elég lomhák és ügyetlenek, attól még nagyok és igen erősek. Ráadásul ezek ketten nem csupán mesterei az alabárdnak, még természetes fegyvereik is vannak: karmos ökleik, hosszú szarvaik és agyarakkal teli szájaik. Egy igen nehéz csata áll előtted.

Első Szarvasbéka Őr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8
Második Szarvasbéka Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz el*. Mindkét ellenfeled egyszerre támad rád. Ha sikerül mindkettővel végezned, lapozz a **102**-re.



31.

Óvatosan, derékig gázolva indulsz el a fekete tengervízzel elárasztott folyosón. A szemközti falon egy újabb folyosó bejáratát veszed észre. Próbálsz nem tudomást venni a körülötted terjengő dögszagról, miközben lassan, megfontoltan lépdelsz a vízben a kijáratig. Hirtelen buborékok törnek fel a felszínre. Odatartva a lámpásodat megpróbálsz átlátni a zavaros vízen. Ekkor pillantod meg az Óriás Kagylót, ami épp a lábadra készül rázáródni! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **83**-ra. Ha a próba sikertelen, lapozz a **128**-ra.

32.

Foglyul ejtőd egy Gremoll, egy hatalmas humanoid tarajos gőte, mely nagyjából két és fél méter magas. Nyálkás bőre beteges sárgászöld színben pompázik, melyet sötétebb csíkok díszítenek keresztbe, a hátán tüskés taréj fut végig, hosszú farka pedig türelmetlenül csapkod jobbra-balra a háta mögött. És ami még rosszabb, jókora aranyszínű szeme baljósan bámul rád. A bestia egy véres csontot tart a kezében bunkósbotként. Meg kell védened magad!

Gremoll	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Nem *menekülhetsz el* előle. Ha sikerül végezned a ragadozó fenevaddal, lapozz az **54**-re.

33.

Egy üres teremben találod magad, melyből négy folyosó indul tovább. A dél felé vezető járatot egy vasrács zárja el, így arra nem mehetsz tovább. Valahonnan a távolból harangkongás hallatszik, és a közelből Goblinok kiáltásai ütik meg a füledet. Merre indulsz tovább?

Északnak? Lapozz a **82**-re.
Nyugatnak? Lapozz az **59**-re.
Keletnek? Lapozz a **127**-re.

34.

Ahogy a folyosón haladsz előre, folyóvíz csobogásának hangja üti meg a füledet, és hamarosan elérsz egy barlangot, melyben egy föld alatti folyó hömpölyög. A túlparton túl egy újabb járat indul el északi irányba. Épp azon töprengsz, hogyan juthatnál át oda, amikor hirtelen érzed, hogy valami hatalmas dolog áll mögötted. Túl későn fordulsz meg. Hatalmas, nyirkos kezek ragadják meg a torkodat, és addig szorítják, amíg el nem veszted az eszméletedet…

Lapozz a **121**-re.

35.

Elég meredek és nehezen mászható az út a kaptárig. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha van nálad némi kötél, a dobott összegből levonhatsz 2-t. Ha sikerül a próba, odajutsz a kaptár közelébe – lapozz a **92**-re. Ha nem sikerül a próba, lapozz a **10**-re.

36.

Épp amikor már azt hiszed, sikerült annyira visszaverned a nyálkás Szarvasbékák hadát, hogy az északi folyosó felé iramodhass, egy újabb példány ugrik eléd. Izmos lábakon állva felkészül rá, hogy jókora karmaival felvágja a mellkasod. Védd magad!

Szarvasbéka ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz el*. Ha végzel ezzel a példánnyal is, lapozz a **23**-ra.

37.

Átadod Kasmantinak a két Aranytallért (ne feledd el lehúzni azokat *Kalandlapodról*). A férfi egy szivárványszínben pompázó pikkelyes hüllőbőr borítójú, ősöreg kötetet nyújt át, ami a szélein már kicsit elfeketedett és megperzselődött.

A könyv címe *A Szalamandra Életciklusa*, szerzője Incendiare, a piromanta. Hamarosan rájössz, hogy minden le van benne írva, amire csak szükséged lehet. Ezek a lények az Elemi Tűz Síkjának őshonos lakói, de sikeresen berendezkedtek Titán melegebb szegleteiben is. Életük három jól elkülönülő szakaszból áll. Születésükkor kis, jobbára ártalmatlan, narancsszínű lárvák, ekkor hasonlítanak leginkább a mindenki által ismert, gyékszerű névrokonaikhoz. Ezt követően veszik fel átmeneti alakjukat: egy sokkal nagyobb, kénsárga, nagyjából egy méteres hüllőformát. Különös kopoltyút növesztenek és képessé válnak tüzlehelésre. Felnőtten két méteres hüllő-humanoid keverékek, kegyetlenül intelligensek, harcban pedig leginkább fekete szigonnyal küzdenek, amikor épp nem tűzzel irtják ellenségeiket.

A Szalamandrákat a legtöbb természetfeletti lényhez hasonlóan vissza lehet űzni saját létsíkjukra, ehhez csupán valódi nevüket kell kiejteni. A könyv ezen oldalára valaki a következő mondatot firkálta: „Xaknak hívják a Kurutty Barlangok Szalamandráját?” Ez valóban fontos információ! Ha a jövőben bármikor lehetőséget kapsz rá, hogy kiejtsd ezt a nevet, adj 20-at annak a fejezetpontnak a számához, ahová lapoznod kellene, majd lapozz az így kapott pontra.

Visszaadod Kasmantinak a kötetet. Szeretnél valami másról is információkat szerezni? Ha igen, döntsd el, mely téma érdekel, de ne feledd, hogy az információ újabb 2 Aranytallérodba fog kerülni!

A Szarvasbékákról akarsz olvasni? Lapozz a **60**-ra.
Daddu-Yadu más lakóiról szeretnél többet megtudni? Lapozz a **94**-re.

Ha nem érdekel semmi más, vagy nincs elegendő pénzed, távozol innen. Ha még nem jártál a Szent Tónál, és most el akarsz oda látogatni, lapozz a **12**-re. Ha távoznál a templomból, lapozz a **100**-ra.

38.

A két és fél méter magas, hosszú karmú és vastag bőrű teremtmény igen komoly ellenfélnek ígérkezik. Küzdj meg vele!

Tarator ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

A fenevad karmos kezei a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoznak minden sikeres támadása után. Cserzett bőre miatt minden sikeres csapásod csak 1 ÉLETERŐ pontot sebez őrajta (kivéve ha Kristálybottal küzdesz, mely a szokásos 3 pontos sebesülését okozza). Ha az egyik, nyugati falból nyíló oldaljáraton át *elmenekülnél*, lapozz a **78**-ra. Ha sikerül legyőznöd a bestiát, lapozz a **91**-re.

39.

Ahogy előhúzod a fegyvered, a lény hangosan felüvölt, és rád ront. Meg kell küzdened a Dögnyúzóval, aki támadásképp hevesen csapkodja jobbra-balra a fejét, hogy csápjai megcsaphassanak. Ha ezek eltalálnak, a végükön lévő kegyetlen kis tüskék 3 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad a megszokott 2 helyett.

Dögnyúzó ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Ha *elmenekülnél* a bestia elől, vissza arra, ahonnét érkeztél, lapozz a **142**-re. Ha végzel vele, lapozz a **73**-ra.

40.

Ahogy előhúzod a fegyveredet, egy rendkívül bizarr alak emelkedik ki a medencéből. Egy emberméretű hal – vagy talán egy igen halszerű ember? – áll előtted, melynek testéről patakokban folyik a padlóra a víz. Igen különös, külhoni ruhát visel, térdig érő bakancsokat és egy csúcsos, tollas kalpagot. A teremtmény idegesen dobbant egyet a lábával, tiszteleg előtted a tőrkardjával, majd feléd indul. Mit teszel?

Rátámadsz? Lapozz a **95**-re.
Megpróbálsz beszélni vele? Lapozz a **138**-ra.

Ha egy varázslatot mondanál el, válassz:

TEL	LÁP	MEL
166	**199**	**147**

41.

Egy hatalmas barlangba érkezel, melyben egy páncélba öltözött Rinocérosz-Ember őrködik. Egyik kezében szöges ostort tart, amivel a körülötte álló rabszolgákat – embereket, Törpéket, Fekete Elfeket, Kattaembereket és egy-két Gnómot – noszogatja. A bányászok rongyos ruhát és lábbilincset viselnek, és kisebb csoportokba tömörülve fejtik ki a csillogó, átlátszó kristályereket csáklyáikkal és kalapácsaikkal. Ahogy belépsz, Sötét Gnómok kis csapata szalad ki az egyik oldalsó, a Rinocérosz-Ember mellett nyíló járatból.

– Ott van! – kiáltja az egyik, miközben feléd mutat. – Végezni a behatolóval!

Ha közelharcban akarod megvédeni magad, lapozz a **89**-re. Ha varázsolnál, válassz:

YOB	POP	TÜV
190	**174**	**156**

42.

Nem sikerül pont jó erősséggel nyomnod a láda fedelét nyitás közben. A csapda kiold, mire a láda tetejéből egy kis, mérgezett hegyű dárda röppen ki, és beleáll a mellkasodba. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Odabenn összesen 10 Aranytallért, egy Hauberk láncinget – amit gondosan becsomagoltak egy vízálló bőrerszénybe – és egy tekercset találsz, melyen ez olvasható:

Jövök neked 200 Aranytallérral. Ne neheztelj.

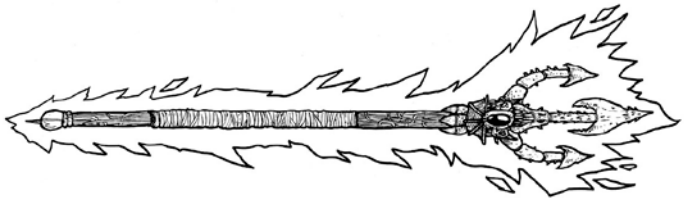
Szívélyes üdvözlettel:
Véres Fejsze kapitány

A fentiek közül jegyezd fel a *Kalandlapodra* azokat, amiket magaddal akarsz vinni. A láncing tökéletesen illik rád és remek védelmet ad a csatákban. Ha a továbbiakban ezt viselve harcolsz, 1-gyel mindig megnövelheted Támadóerődet. Ugyanakkor az elszenvedett sebesüléseket is képes tompítani. Valahányszor megsebesülsz, dobj egy kockával. Ha az eredmény 5–6, vérted felfog egy pontot a sebzésből (tehát ha 2 ÉLETERŐ pontot sebesültél volna, csak 1-et kell levonnod ÉLETERŐDBŐL). Ha az eredmény 1–4, a szokott sebesülést kell elszenvedned. Miután végzel itt, a köveken visszalépdelsz a tó túlpartjára, és nyugatra indulsz a járaton. Lapozz a **70**-re.

43.

A sziklaszirt déli részéről nyíló barlangok nagy részét téglákkal és betonnal durván befalazták. Az egyik szájára azonban egy jókora, kétszárnyú tölgyfaajtót szereltek, melyek eredetileg vörösen rikíthattak, a zord időjárás azonban mostanra megfakította. Az ajtó fölött lévő szemöldöksziklába Throff, a földistennő jelképeit és rúnáit vésték. Ha bekopogsz, lapozz a **79**-re. Ha varázsolni akarsz, válassz:

TEL	FÚJ	TÜV
176	**194**	**152**



44.

Az áfonyaleves egy krémszerű, sűrű, szürkés színű leves. Meleg és rendkívül laktató, de néha különös hatással van az emberekre. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5, nincs semmi egyéb hatása, ám ha 6-ost dobsz, az étektől allergiás leszel és az egész bőrödet ellepik a viszkető kis vörös kiütések. A kényelmetlenség miatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz vissza a **73**-ra, és válassz valami mást.

45.

A folyosó egy függőleges víznyelőnél ér véget, ami egyik irányban a felszín felé, másik irányban a mélybe vezet. Olyan hirtelen, hogy a szélén egy pillanatra meginogsz és komolyan eltöprengsz, mi várhat rád a mélyben, ha nem sikerül visszanyerned az egyensúlyod, és lezuhansz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a Baddu-Bogár elől menekülve jutottál ide, adj a dobott eredményhez 2-t. Ha sikerül a próba, lapozz a **103**-ra; ha elvéted, lapozz a **119**-re.

46.

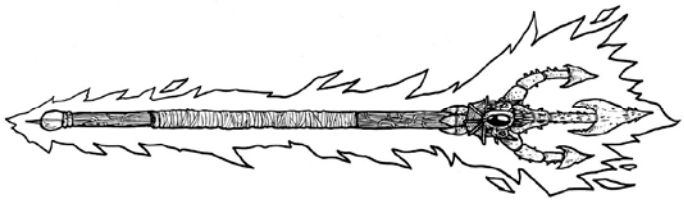
Őrült módjára próbálod szétfeszíteni nyers erővel a kezeidet tartó köteleket. Dobj négy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, sikerül elszakítanod a köteleket, még mielőtt ismeretlen foglyul ejtőd elérhetné a barlangot – lapozz a **32**-re. Ha az összeg nagyobb, mint jelenlegi ÉLETERŐD, nem sikerül idejében kiszabadítanod magad, és a lény megkötözve talál rád – lapozz a **134**-re.

47.

Bár elég sok a kapaszkodó, a mászás mégsem lesz egy könnyű feladat. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha van nálad egy tekercs kötél, csökkentsd a dobott összeget 2-vel. Ha sikerül a próba, eléred a kürtő tetejét, ami a Föld Vége Tengerpart egyik szirtjén nyílik – lapozz a **100**-ra. Ha nem vagy elég ügyes, megcsúszik a kezed, és lezuhansz a mélybe – lapozz a **119**-re, és ha használtad a kötelet, húzd le azt a *Kalandlapodról*.

48.

Most, hogy az Ork már nem áll az utadban, nyugodtan át tudod kutatni a termet. Az ostort nem szívesen vennéd el tőle, lévén fogalmad sincs, hogyan kell forgatni, a tetemet és a helyiséget átkutatva azonban rátalálsz 10 Aranytallérra. Ezen kívül találsz két étkezésre elegendő élelmet, öt kisebb széndarabot és egy viasszal lezárt kristályüvegcsét. Ha ezek közül bármit is magaddal akarsz vinni, jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Ezt követően elhagyod a helyet. Lapozz a **75**-re.

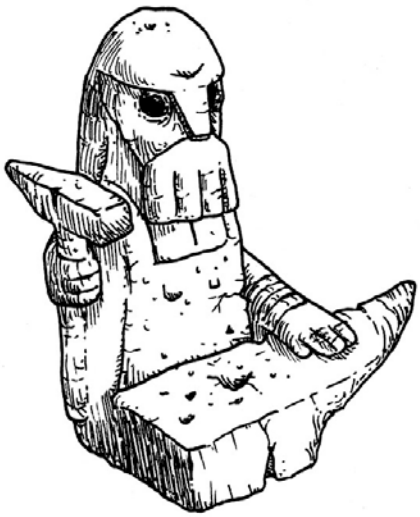


49.

– Véres pokol! – kiált fel Verrema. – Ti papok képtelenek vagytok csendben végiglopakodni az alagutakban? Csak végigcsörtettek rajta, aztán végeztek azzal, ami szembe jön veletek?

A nő az oldaladon harcol majd a következő csatában. Ha elfelejtetted volna, hogyan játszd le a harcot a nővel az oldaladon, lapozz a **108**-ra, de ne felejtsd el feljegyezni, hogy ezt követően a **64**-re kell visszalapoznod!

Most pedig lapozz a **64**-re, és játszd le a harcot.



50.

– Nem számít – sóhajt az alak. – Merkúrió jól tudja, milyen nincstelennek lenni. Így is tanítalak, pusztán a művészet szeretetéből. – Felajánl neked egy flaskát, melyet meghúzol. Azonnal erősebbnek érzed magad. ÉLETERŐD 2 ponttal nő, vagy pedig 10-re (amelyik érték a magasabb). Merkúrió tiszteleg, majd harcállást vesz fel. – Kipróbáljuk, mennyit érsz! – Küzdj meg vele.

Merkúrió	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

A harc akkor ér véget, amikor valamelyikőtök elszenvedi a harmadik sebesülését. Ha ellenfeled üt meg először háromszor, lapozz a **28**-ra; ha te őt, lapozz a **17**-re.

51.

Égett fa füstje árad feléd a folyosó túlsó végének irányából. Egy konyhaszerű helyiségbe érkeztél. Fűszerek, zöldségek és húsok hevernek az idebent álló asztalokon és lógnak a falakra rögzített kampókról. A barlang túlvégében egy tűzhely áll, a belőle felszálló füst nagy része egy, a plafonon levő nyíláson át távozik a szabadba. A tűz fölött egy jókora fekete kondér lóg, mely tele van valamilyen levessel, mellette pedig egy igen különös kinézetű lény áll. Nagyjából humanoid felépítésű (egy törzs, két láb), feje azonban remegő, szürke zselé, szemei pedig lazán lebegnek az „arca" előtt. Fejéről minden irányba számos hosszú csáp lóg, melyek a lény kezeiként funkcionálnak (rendes kezei ugyanis nincsenek). Az egyikben egy merőkanalat, a másikban hosszú fakanalat tart. Aggódva figyel téged, láthatóan arra vár, hogy te tedd meg az első lépést.

Ha meg akarsz küzdeni ezzel a különös teremtménnyel, lapozz a **39**-re. Ha varázsolnál, válassz:

POR	MEL	LÁP
155	**177**	**145**

Ha távoznál innen, és inkább visszatérnél az elágazáshoz, lapozz a **142**-re.

52.

A két Sötét Goblin abban a pillanatban, hogy felbukkansz a szirt oldalánál, feléd fordítja a lándzsáját, és hangos csatakiáltás kíséretében megrohamoz téged, Gyorsan fegyvert rántasz, hogy hárítsd a támadásukat.

Első Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Második Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5

A két bestia egyszerre támad rád. Ha *elmenekülnél* előlük, lapozz a **100**-ra. Ha sikerül végezned mindkét őrrel, gyorsan átkutatod őket. Összesen 3 Aranytallért találsz náluk, amiket magadhoz veszel. Lapozz a **75**-re.

53.

A járat egy elágazáshoz érkezik, egy sötét, csontokkal teleszórt folyosó indul keleti irányba. Ha ezen szeretnél továbbindulni, lapozz a **66**-ra. Ha továbbmennél északnak, lapozz a **24**-re.

54.

Gyorsan felkapod a dolgaidat, és elhagyod a Gremoll fészkét. A hosszú folyosón végigsietve egy rejtett nyíláson át a korábban látott folyó északi partján találod magad. A közeledben nyílik az az alagút, amit még a déli partról szúrtál ki, mielőtt fogságba estél volna. Egyértelmű, hogy a fenevad cipelt át a folyón, megspórolva neked az átkelést. Hirtelen különös, bömbölő kiáltásokat hallasz, melyek a folyóból jönnek! Tudod, hogy a Gremollok gyakran élnek kisebb csapatokban, így gyorsan belépsz a járatba, és észak felé indulsz. Lapozz a **7**-re.

55.

Az iszapos járat hamarosan egy hatalmas barlangüregbe nyílik, melynek közepén egy medencében valamilyen bugyogó nyálka van, mely orrfacsaró, kénes bűzzel tölti be a helyiséget. Kőlapok vezetnek át a medencén a túlpartra, ahol egy öreg faládát pillantasz meg. Balodon egy újabb járatot látsz, ami nyugat felé halad. Ha átvágsz a medencén, lapozz a **116**-ra. Ha inkább a nyugati folyosón indulsz el, lapozz a **70**-re.

56.

Vészjósló csend telepedik a barlangra. A meglepett Szarvasbékák tömegéből egy hatalmas példány mászik elő. Két és fél méter magas, majdnem ugyanilyen széles, és akkora szarvai vannak, mint egy bivalynak. A ragyás húsán éktelenkedő sebhelyekből arra következtetsz, egész életét kegyetlen küzdelmekkel töltötte. Igazán komoly harcnak nézel elébe!

Szarvasbéka Bajnok ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Nem *menekülhetsz el*. Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a **23**-ra.

57.

Kétségbeesetten csapkodsz a fegyvereddel, miközben próbálod kiszabadítani lábadat az Óriás Kagyló szorításából. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha egy harci kalapácsot használsz, adj 1-et a dobott értékhez, lévén az ütőfegyver nem igazán alkalmas erre a feladatra. Ha késsel próbálkozol, 2-vel csökkentheted az összeget, mivel kis méretének köszönhetően a Kagyló belsejéből tudsz operálni vele. Ha sikerül a próba, lapozz a **83**-ra. Ha nem sikerül, a bestia még jobban rászorít a lábadra. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Addig folytathatod a próbálkozást (újabb *Ügyességpróbákat* téve), amíg sikerrel nem jársz vagy meg nem halsz. Ha inkább egy varázslattal próbálkoznál, lapozz vissza a **128**-ra, és válassz egyet.

58.

Gyorsan felhajtod az Átváltozás Italát (húzd le a *Kalandlapodról*), majd te magad is egy Szarvasbékává változol. A két őr meglepetten megtorpan előtted. Úgy tűnik, nem valami eszes teremtmények.

– Hé tesó – brekegi az egyik zavarodottan. – Nem láttál erre valahol egy embert?

– De igen – válaszolod. – Elfutott mellettem, ki a barlangból. Ha siettek, még elkaphatjátok.

– Köszi tesó! – válaszolja az őr, majd társával együtt kirohannak a barlangból, majd le a tengerpartra.

Miközben magadban a teremtmények ostobaságán kuncogsz, elindulsz az üreg északi végéből induló folyosón, miközben az ital hatása kezd elmúlni. Lapozz a **74**-re.

59.

Egy sötét, törmelékes részhez érkezel, ahol több, varázslásra is alkalmas tárgyat veszel észre. A következők közül bármit magadhoz vehetsz: két kis kavics és némi kőpor. Merre indulsz tovább?

Északra? Lapozz a **111**-re.
Keletre? Lapozz a **33**-ra.

60.

Kifizeted Kasmantinak a 2 Aranytallért (ne feledd el lehúzni az összeget *Kalandlapodról*). A férfi átad neked egy nagy halom dohos tekercset, melyeket egy fekete zsineg tart össze.

A tekercsek írója egy ismeretlen alak, aki egyszerűen csak Szürke Mágusnak nevezi magát. *A Mocsári Bestiák Tudománya* – így hirdeti magát a papírköteg, mely Titán mocsarainak és lápjainak értelmes lakóiról ad alapos leírást. A Szarvasbékákról (akiket más szerzők Óriás Szarvasbékának neveznek) szóló rész kövér, békaszerű teremtményeknek írja le őket, amik akár két méteresre is képesek megnőni. Kezeik és lábaik karmokban végződnek, állkapcsukban hegyes fogak sorakoznak, koponyájukból pedig két hosszú, hegyes szarv türemkedik elő, melyekről a nevüket is kapták. Borzalmasan rusnya, ragyás pofájuk van, hátukon pedig bőrtaréj húzódik.

A Szarvasbékák mindent felfalnak, amire csak rá tudják tenni nyálkás mancsukat. Kedvenc eledelük azonban a méh. Ha a jövőben bármikor is elérhető közelségbe kerül hozzád egy méhkas, és úgy döntesz, hogy elkapnál néhány méhet, vonj le az éppen aktuális fejezetpont számából 20-at, és lapozz az így kapott pontra. Azt se feledd, hogy szükséged lesz valamilyen tárolóedényre. (A hátizsákod erre nem megfelelő!)

Más információkhoz is hozzájutsz, például megtudod, hogy az Óvilágon Gallantáriától Kakhabadig mindenhol fellelhetőek. A Daddu-Yad-i kolóniájuk egy kifejezetten nagy csoportnak ad otthont. Ami pedig még érdekesebb, az az, hogy életciklusuk nagyon hasonlít egyszerű kétéltű fajtársaikéhoz, azzal a különbséggel, hogy ebihal formájukban jóval nagyobbak, és rendkívül nagy étvágyú ragadozók.

Visszaadod a tekercseket Kasmantinak. Mi mást kívánsz tenni? Ha akarod, kérhetsz információkat valamelyik másik témáról is, de ez tovább 2 Aranytallérodba fog kerülni!

A Szalamandrákról akarsz olvasni? Lapozz a **37**-re.
Daddu-Yadu más lakóiról szeretnél többet megtudni? Lapozz a **94**-re.

Ha nem akarsz fizetni, vagy nincs ennyi pénzed, távozol a könyvtárból. Ha még nem jártál a Szent Tónál, és most tennél oda egy látogatást, lapozz a **12**-re. Ha távoznál a templomból, lapozz a **100**-ra.

61.

A folyosó egy tágas, jól felszerelt helyiségbe fut. A padlót Snattmacska-bőrből készített rongyszőnyegek borítják, a falakon trófeák – Baddu-Bogár, Tűzróka, Madárember és néhány Klattaember – sorakoznak.

A helyiségben egy megtermett, sebhelyes képű Ork lakik. Fekete, kivert bőrvértet visel, övéről egy szöges ostor lóg. Amint megpillant, felkiált. – Szent szalamandra! Hashakra, a gyémántimat jötté' ellopni! Maj' megmutatom neked, vagy ne legyen a növöm Morgul kaptány!

Ha meg akarsz küzdeni a bestiával, lapozz a **109**-re. Ha varázsolnál, válassz:

MEL	POR	LÁP
187	**168**	**154**

62.

Utolsó csapásoddal sikerül végezned a Skurashával, melynek petyhüdt teste lágyan, de egyre gyorsulva süllyed le a lyukba, míg el nem tűnik a szemed elől. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a győzelmedért. Két út vezet tovább. Ha a folyosó keleti falából nyíló résen át indulnál tovább, lapozz a **70**-re. Ha felmásznál a kürtőn, onnan pedig vissza a tengerpartra, lapozz a **47**-re.

63.

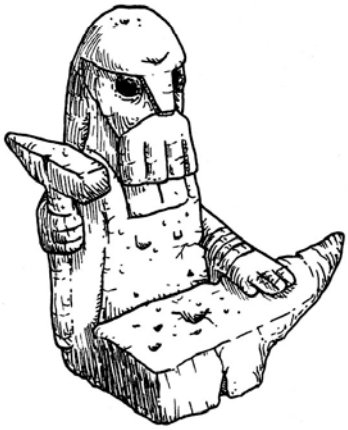
Ahogy magad mögött hagyod ellenfeled, és a kijárat felé kezdesz rohanni, az nem indul utánad, csupán szitkokat szór rád. – Ez az, te gyáva féreg! Menekülj csak! Anyád egy polip volt, apád meg tengeri uborkáktól bűzlött! – visítja. Visszatérsz az elágazáshoz, ahol észak felé indulsz tovább. Lapozz a **120**-ra.

64.*

A járat, melyen haladsz, fokozatosan melegedik. Végül egy sziklás, alacsony plafonú barlangba érkezel, mielőtt azonban alaposabban is körül tudnál nézni, egy nagy, kénsárga színű, hüllőszerű teremtmény ront rád tátott szájjal odabentről! A lény egy fiatal, ragadozó Szalamandra, mely főtt húsra éhezik – húsra, melyet saját tüzes leheletével készít el! Védd magad ettől a gyűlöletes ivadéktól!

Ifjú Szalamandra	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha *elmenekülnél* innen, vissza az elágazáshoz, lapozz a **7**-re. Ha a Szalamandra megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, a bestia lángba borított, és a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha végzel a lénnyel, lapozz a **141**-re.



65.

A Szarvasbékák latrinájának mocskában állsz. Ennél mocskosabb, utálatosabb helyre nem is kerülhettél volna. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a körülötted lévő fertőző mocsok miatt. És itt mégis van élet! A csigák, kukacok, patkányok, csótányok, giliszták, legyek és egyéb leírhatatlan, csápos teremtmények csak egy részét képezik az ürülékben fellelhető állatvilágnak.

És nagyobb lények is ólálkodnak itt! A jelenléted egy Nyálkaevőnek is feltűnik. A bestia kivonszolja puffadt testét a mocsokból, és izmos karjaival feléd nyúl. A feje tetején lévő rövid légző csövecskékből kénes gőzpamacsok törnek elő ütemesen, közben pedig nagyra tátja a száját, mely nyáladzik a friss hús reményében. Meg kell küzdened a bestiával.

Nyálkaevő	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 11

Ha *elmenekülnél* a latrina egyetlen kijáratán át, lapozz a **142**-re. Ha végzel a Nyálkaevővel, lapozz a **93**-ra.

66.

Végigsétálsz a rövid járaton, mely egy hatalmas üregben végződik. Ennek padlóját csupaszra rágott csontok – korábbi peches áldozatok maradványai – borítják. Az intő jelre előhúzod kardodat, épp jókor, ebben a pillanatban ugyanis egy hatalmas, szürkészöld bőrű, ragyás szörnyeteg lép elő az egyik oldalsó barlangból. A lény humanoidnak tűnik, de karmai borotvaélesek, pofájából pedig törött agyarak merednek elő. Apró, vörös szemek izzanak koponyája beesett szemgödreiben, és mikor észreveszi, hogy bátran állsz előtte, dühösen üvöltve megrohamoz. Egy Taratorral, egy Titán mélyéből szalasztott barlangi bestiával állsz szemben. Ha meg akarsz küzdeni vele, lapozz a **38**-ra. Ha inkább varázsolnál, válassz:

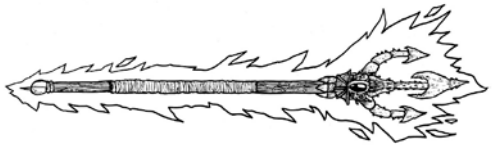
YOB	HOM	POR
175	**148**	**192**

67.

Előhúzod fegyvered, és megindulsz a csökönyös pap felé, aki a földre köp, és erősen megmarkolja a botját, mintha csak egy bunkósbotot tartana. – Hát legyen – vicsorogja. – Készülj fel rá, hogy szembenézz Throff dühével!

Alpap	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha úgy döntesz, hogy a csata során bármikor is *elmenekülsz*, lapozz a **100**-ra. Ha végzel a férfival, lapozz a **118**-ra.



68.

Egy sziklákkal teleszórt folyosóra érkezel. Legalábbis így gondolod, egészen addig, amíg az egyik nagyra nem tátja a száját, és a lábadba nem mélyeszti a fogát. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Újabb sziklák kezdenek el mozogni! Grannituszok közé keveredtél – kegyetlen kis föld alatti bestiák közé, melyeknek apró lábaik és szürke, kőhöz hasonlító páncéljuk van. Kettővel kell végezned, mielőtt el tudnál menekülni.

Első Grannitusz	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 3
Második Grannitusz	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 3

Egyszerre támadnak rád. A barlangnak ezen része tömve van ezekkel a kis bestiákkal, így akárhányszor visszatérsz, biztos lehetsz benne, hogy újabbakba fogsz belebotlani. Ha sikerül mindkét teremtménnyel végezned, el kell döntened, merre mész tovább.

Északra?	Lapozz a **105**-re.
Délre?	Lapozz a **127**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **82**-re.

69.

Búcsút intesz Zarednek, majd elkezded megmászni az Ooze Alagútjaiból kivezető víznyelőt.

– Várj, ifjú kalandor! – kiált utánad Zared. – Mindig van egy könnyebb út.

A férfi meghúz egy hosszú liánt, mire egy bambuszból és indákból összeeszkábált létra esik le a víznyelő tetejéről.

– Kezdek megöregedni – magyarázza a remete. – Már nem tudok úgy felszaladni a sziklán, ahogy a Mungik a fákra.

Megköszönöd az öreg segítségét, majd a létrát használva felmászol az akna tetejére. Hamarosan ismét a Föld Vége Tengerpart mellett találod magad, az egyik sziklaszirt tetején. Találsz egy keskeny ösvényt, mely visszavezet a tengerpartra. Lapozz a **100**-ra.

70.

A járat hamarosan egy kör alakú barlangterembe lyukad ki, melynek homokos talaja teljesen lapos és jellegtelen. Három igen hasonló folyosó fut be ide – épp olyanok, mint az, amin te is érkeztél –, az északi falon azonban feltűnik egy igen gyanús, árnyékba burkolózó, uszadékfából épített ajtó is. Elindulsz felé, és azonnal rájössz, hogy óriási hibát követtél el. A padló valójában egy remekül álcázott futóhomok-csapda, és te máris bokáig állsz benne. Gyorsan ki kell találnod, mit teszel. Ha egy kötelet használnál segítségül, lapozz a **136**-ra. Ha elmondanál egy varázsigét, válassz:

FÚJ	POR	HOM
153	**189**	**171**

Ha nincs köteled, és a fenti varázslatokat sem tudod elmondani, itt, Ooze Alagútjaiban ér a borzalmas vég, a futóhomok alatt.

71.

Throff Szent Tava egy nagy, természetes barlangban található, melynek falait és mennyezetét hullámzó sziklaformák díszítik. Maga a tó sápadtzöld színű állóvíz, mintha csak tiszta jádelapot látnál.

Rozoga kis fapad áll a közelben, melyen agyagkupakkal lezárt, különféle italokat és kenőcsöket tartalmazó üvegcsék sorakoznak. Ezek közül kettő tűnik kifejezetten hasznosnak. Bármelyiket magaddal viheted (ha így teszel, írd fel a *Kalandlapodra)*. Ne feledd, hogy mindkét üvegcsében egy kortyra elegendő folyadék van csak. Bármikor elfogyaszthatod ezeket, amikor éppen nem harcolsz.

Erő Itala: ezt a bájitalt felhajtva visszaállíthatod ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Bugyabogyó-kivonatból készült, és kigyógyít mindenféle betegségből is.

Átváltozás Itala: ezt a bájitalt elfogyasztva bármilyen olyan humanoid alakot magadra ölthetsz, ami méretben és testfelépítésben hasonlít hozzád. Remekül lehet használni, ha ellenséges lények közé akarsz behatolni, de mindenképp körültekintően kell alkalmazni, mivel csak rövid ideig fejti ki hatását.

Ha még nem jártál a Belső Szentélyben, és el akarsz oda is látogatni, lapozz a **104**-re. Ha Throff Könyvtár néznéd meg, lapozz a **6**-ra. Ha távoznál a barlangból, lapozz a **100**-ra.

72.

Tudod, hogy a méhek a Szarvasbékák kedvenc eledelei közé tartoznak. De vajon van nálad bármi, amibe be tudnád őket zárni? Ha van nálad egy lezárt kristályüveg, lapozz a **117**-re. Ha nincs, egyet sem tudsz elkapni közülük. Lapozz vissza a **92**-re, és folytasd az olvasást.

73.

Most, hogy megszabadultál az embertelen szakácstól, nyugodtan feltúrhatod a Szarvasbékák konyháját. Sajnos csupán 1 Aranytallérra sikerül rábukkannod (írd fel a *Kalandlapodra*). Másrészről rengeteg különféle élelmet találsz, melyek egy részét még fel is ismered. Mit szeretnél megkóstolni?

Egy tányérnyi áfonyalevest?	Lapozz a **44**-re.
Egy zsáknyi golyócskát?	Lapozz a **2**-re.
Egy tányérnyi gluszint és kenyeret?	Lapozz a **130**-ra.
Egy birkahalat?	Lapozz a **13**-ra.
Semmit, inkább távoznál innen?	Lapozz a **142**-re.

Ne feledd, hogy mindenből csak egyszer ehetsz!

74.

A folyosó, melyen haladsz, kétfelé ágazik el. A fő járat tovább halad észak felé, kelet felé pedig egy kisebb járat válik le. Mindkét út rendkívül nedves, a padlót kisebb tócsákban összegyűlt víz tarkítja. Ha észak felé mennél tovább, lapozz a **120**-ra; ha keletnek, lapozz a **9**-re.

75.

A Kristálybányák nem más, mint a Föld Vége Tengerpartnak és a Vanti-Bak Puszta felföldjének találkozásánál a domboldalba vájt alagutak rendszere. Három járat indul tovább a bejárattól, melyek fölé Ork- vagy Goblin-kezek girbegurba szövegeket véstek. Merre indulsz? Ne feledd, hogy olyan helyre nem térhetsz vissza, ahol korábban már jártál!

A „Főnök” feliratú járatba?	Lapozz a **61**-re.
A „Bányák” feliratú járatba?	Lapozz a **16**-ra.
A „Felszerelés” feliratú járatba?	Lapozz a **98**-ra.
Vissza a partra?	Lapozz a **100**-ra.

76.

A bánya ezen csendes és magányos részét rozsdás-narancs penész nőtte be. Úgy gondolod, teljesen ártalmatlan, lámpásod remegő fényében azonban úgy érzed, mintha lassan feléd közeledne. De az is lehet, hogy csak a képzeleted játszik veled… Sietve eldöntöd, melyik továbbvezető folyosón indulsz tovább.

A délin?	Lapozz a **111**-re.
A keletin?	Lapozz a **4**-re.

77.

Legyőzted a Kardhalat. Még egyszer, utoljára tiszteleg előtted, majd a földre rogyik. Amikor azonban a tetem elterül a talajon, alakja megváltozik. Fegyvere és ruhái eltűnnek, csupán egy közönséges hal marad a helyén. A helyiséget átkutatva nem találsz mást, csak egy ezüst flaskát. Ha felhajtod a tartalmát, lapozz a **22**-re. Ha itt hagyod, és visszatérsz az elágazáshoz, majd észak felé folytatod az utadat, lapozz a **120**-ra.

78.

Egy rövid, sötét, csontokkal borított padlójú járaton át haladsz nyugat felé, míg egy szélesebb, észak-déli irányú folyosóhoz nem érsz. Úgy gondolod, ha most délre indulsz, azzal visszajutnál a partra, ezért északnak fordulsz. Lapozz a **24**-re.

79.

A barlangnyíláshoz lépsz, és bekopogsz. Halkan csoszogó léptek hangzanak fel a túloldalról, majd egy kicsit befelé megnyílik az ajtó. A résen át egy kopasz, szakállas papot látsz, aki hosszú palástot visel. Egyik kezében egy kristálygombbal díszített botot tart, amit dárdaként fenyegetően feléd tart.

– Nincs látogatás, hitetlen! – brekegi. – Az Altemplom zárva.

Ha megpróbálod megvesztegetni, hogy mégis csak engedjen be, lapozz a **133**-ra. Ha rátámadsz a papra, lapozz a **67**-re. Ha inkább hagyod az öreget, és Daddu-Yadu egy másik részét keresnéd fel, lapozz a **100**-ra.

80.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült legyőznöd a bogarat – ezt az igen kemény ellenfelet. Látod, hogy a bestia az alagútfúrások során elég sok anyagot idehordott, ami hasznos lehet a varázslásokhoz. A következők közül bármit magaddal vihetsz: négy kis kavics, kőpor és némi homok. Ezt követően folytatod utadat az északi folyosón. Lapozz a **45**-re.

81.

Húzz le egy adag élelmet a *Kalandlapodról* (amit Zared mohón befal).

Elmondod a remetének, hogy Verlang szobrát jöttél visszaszerezni, illetve a Szalamandrával akarsz végezni, ami befészkelte magát a Békák Istenének szentélyébe. A férfi erre idegesen kuncogni kezd.

– Tiszteletreméltó az elszántságod, ifjú kalandozó, de szeretnék veled megosztani pár dolgot. Tudod, nem a Szalamandra a legnagyobb gond. Nemrégiben ezeket a barlangokat kutattam át, mint mindig, és régi leletek után kutattam. Ekkor akadtam rá egy rendkívüli szigonyra, egy ősi fegyverre, melyet nem érintett az idő vasfoga. Formája és készítése teljesen idegen volt számomra, egészen biztos voltam benne, hogy nem emberkéz alkotta. Megidéztem hát egy Szalamandrát – a szigonyok híres szakértőinek egyikét – a Tűz Síkjáról, hogy segítsen beazonosítani. A hálátlan bestia pedig megtörte az idéző köteléket, ellopta a szigonyt, és a Szarvasbékák termeibe menekült.

Azóta sikerült kiderítenem, hogy a fegyver maga valamilyen démoni értelemmel van átitatva, melynek forrása a Vermekben található. Talán egy valódi Démonhoz kapcsolódik, és ez segített a Szalamandrának megtörnie az idéző bűbáj béklyóját. Úgy vélem, te is egyet értesz velem abban, hogy ez igazán megdöbbentő. Remélem belátod hát, hogy nem csupán a Szalamandrával kell végezned, utána a szigonyt is meg kell semmisítened.

– Hogyan? – kérdezed némi hitetlenséggel a remetétől.

– Ó, ez igazán nem nehéz – válaszol Zared. – A Démon igen erőteljes, ám stílusa nem valami kiforrott. Valószínűleg elég lesz, ha fegyveres harcban felülkerekedsz a szigonyon. Annyi a trükk, hogy tisztában kell lenned vele, miután végzel a bestiával, rögtön utána el kell bánnod a fegyverével is.

Ez valóban fontos tudás! Ha végzel a Szalamandrával, ne az ott látható fejezetpontra lapozz tovább, hanem vonj le ebből az értékből 30-at, és az így kapott ponton folytasd az olvasást, hogy végezz a szigonnyal is.

Ha most fel akarsz ajánlani némi élelmet azon tárgyakért cserébe, melyeket Zared készített, lapozz a **18**-ra. Ha nincs több élelmed, vagy nem akarsz kereskedni vele, lapozz a **69**-re.

82.

Ezen központi barlang padlója eléggé veszedelmes és instabil, ráadásul tele van vermekkel és víznyelőkkel. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha nem sikerül a próba, azonnal lapozz a **20**-ra. Ha sikerül, átnavigálsz a veszélyek között. Melyik irányba indulsz tovább?

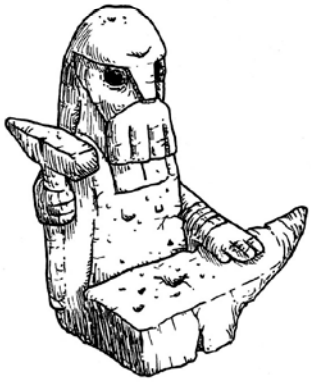
Északra?	Lapozz a **4**-re.
Délre?	Lapozz a **33**-ra.
Keletre?	Lapozz a **68**-ra.
Nyugatra?	Lapozz a **111**-re.

83.

Miután megszabadultál az Óriás Kagylótól, már gond nélkül eljutsz a következő alagútig. Ez már nincs elárasztva, a padlóját azonban nedves, narancsszínű homok borítja, a folyton változó talaj pedig eléggé megnehezíti a haladást. Hamarosan egy sima falú barlangba érkezel, melyből több folyosó is indul tovább. Mielőtt eldönthetnéd, merre folytatod utadat, egy rendkívül undorító bestia tör fel a homok felszínére, és kezd el feléd siklani, miközben számtalan testnyílásából csak úgy árad a gyűlölet. Egy Homoki Tintahal, egy csápos, izmos, ragadozó fenevad készül rád támadni. Védd magad!

Homoki Tintahal	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha a csata során *elmenekülnél* a nyugati falból nyíló járaton át, lapozz a **70**-re. Ha maradsz, és szembeszállsz vele, a csata során a nehéz talaj miatt a küzdelem során 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉG pontjaid számát. Ha sikerül legyőznöd ellenfeledet, lapozz a **19**-re.



84.

Ha szeretnél vívóórát venni Merkúriótól, lapozz a **113**-ra. Ha elutasítod az ajánlatot, mondván nyilván valamilyen tévedésről van szó, lapozz a **132**-re.

85.

Throff Könyvtárába számos, a sziklába vájt, üres helyiségen keresztül vezet az út.

– A papok többsége Klatta-Bak-i Sztyeppékre ment, hogy segítsenek újjáépíteni Shalla Templomát – mondja Zhiamle, miközben te az üres szobákat vizslatod. Csak én maradtam itt a vén Kasmantival, hogy tartsuk a frontot.

Hamarosan kiderül, hogy Kasmanti a főkönyvtáros – egy másik ősöreg pap, kinek szakálla még kíséródénél is hosszabb, és akinek botját egy különös, csillag alakú kristály díszíti. A könyvtár nem más, csak egy apró, zsúfolt barlang, melynek falába beugrókat vágtak, ezeket pedig könyvekkel és tekercsekkel töltötték fel, de még így is van jó pár kötet, ami a padlón hever.

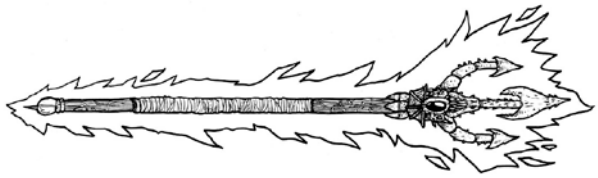
– Egy látogató, aki tudásra szomjazik! – szólítja meg Zhiamle a könyvtárost.

– Nem olcsó a szolgálat – válaszol morogva Kasmanti. – Tanácsonként két Aranytallér az ára.

Mely téma érdekel?

A Szarvasbékák?	Lapozz a **60**-ra.
A Szalamandrák?	Lapozz a **37**-re.
Daddu-Yadu egyéb lakói?	Lapozz a **94**-re.

Ha nem akarsz kérdezni semmiről, esetleg nincs elég pénzed, távoznod kell. Ha a Szent Tavat látogatnád meg, és még nem jártál arra, lapozz a **12**-re. Ha elhagynád a templomot, lapozz a **100**-ra.



86.

Miután végeztél az összes lakójával, alaposabban is átkutatod a helyiséget, remélve, hogy rátalálsz valami használhatóra – és közben óvatosan elkerülöd az ikrákat. Rengeteg hínárral benőtt csontra bukkansz – ezek egy része emberi –, így pontosan tudod, mivel táplálkoznak az utódok. A tó távolabbi részében egy rendkívüli leletre bukkansz. Egy Törpének látszó maradvány kezében egy harci kalapácsra lelsz, melynek kiváló, rozsdamentes állapotából arra következtetsz, hogy mágikus erővel bír! Írd fel *Kalandlapodra* az Elbűvölt Harci Kalapácsot. Ha ezt használod csatában, 1-gyel megnövelheted Támadóerődet. Hátránya azonban, hogy a Törpe istenekre oly jellemző dühöngés is átitatja, így ezt használva soha nem *menekülhetsz el* a harc elől. Elégedetten hagyod el a keltetőt, és visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a **142**-re.

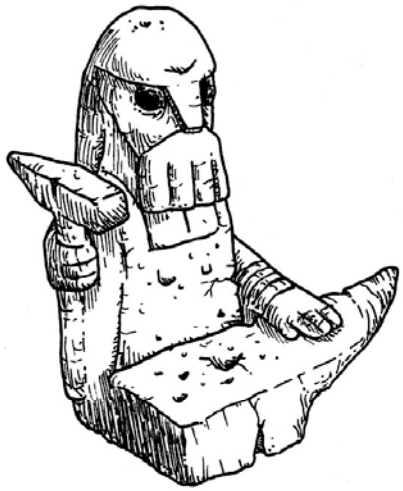
87.

A Kurutty Barlangok bejárata, mely egyben a Szarvasbékák odújának és Furlakknak, a Békák Istenének a szentélyét is magában foglalja, egy széles barlangnyílás, melyből gyomorforgató szagok áradnak. Sárga nyálka csöpög a falakról, miközben kis rákok és fekete ászkarákok sietnek el előled a sötétbe. Amint belépsz a járatba, mély, vészjósló hang zeng fel odabentről. – Betolakodó! Betolakodó! – Szarvasbéka őrök vettek észre!

Kettő már meg is indult feléd rendkívül erős hátsó lábaikon félig szaladva, félig ugrálva, kezükben pedig hatalmas, dupla pengés alabárdot lóbálva. Rendkívül visszataszító lények ezek, amik leginkább hatalmas, barnásszürke, ragyás bőrű békákra emlékeztetnek. Hátukon tüskés taréj fut végig, homlokukból pedig két szarv mered elő.

Ha meg akarsz küzdeni velük, lapozz a **30**-ra. Ha felajánlasz nekik egy üvegnyi méhet, lapozz a **15**-re. Ha meg akarod inni az Átváltozás Italát, lapozz az **58**-ra. Ha varázsolnál, válassz:

TÜV	TEL	FÚJ
143	**169**	**196**



88.

Beletelik egy kis időbe, mire sikerül összeszedned a kötelet, hogy egy újabb kísérletet tegyél. Eközben elég sokat mocorogsz, amitől csak még gyorsabban kezdesz süllyedni, ráadásul rendkívül megerőltető is a dolog – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az erőlködés miatt. Ha ismét megpróbálkozol egy dobással, lapozz a **136**-ra. Ha inkább varázsolnál, lapozz vissza a **70**-re, és válassz.

89.

Mikor a rabok meglátják, hogy egymagad szállsz szembe a négy smasszerrel, boldogan üvölteni kezdenek, amitől felpezsdül a véred. Sajnos ennél többet nem segíthetnek, mivel mindannyian egymáshoz vannak láncolva. Kemény harcnak nézel elébe!

Rinocérosz-Ember	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9
Első Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5
Második Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Harmadik Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Nem menekülhetsz el a küzdelemből. Párosával küzdj meg ellenfeleiddel. Ha sikerül mindőjükkel végezned, leemeled a halott Rinocérosz-Ember övén lógó kulcscsomót, és elkezded kiszabadítani a Kristálybánya rabszolgáit. Lapozz a **8**-ra.

90.

Amint végeztél az előző, ványadt bőrű Szarvasbékával, egy újabb példány veszi át a helyét. Felpüffedt toroklebenyéből különös, brekegő harci üvöltést hallat, miközben előmászik társai közül. Ismét az életedért küzdesz!

Szarvasbéka	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Nem *menekülhetsz el*. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **36**-ra.

91.

Legyőzted a Taratort! Nyersz 1 SZERENCSE pontot a győzelemért. A bestia fészkét – mely a fő barlangüreghez csatlakozó, alacsony odú – átkutatva csupán 3 Aranytallérra és egy óriás fogára sikerül rálelned. Ezeket felírhatod a *Kalandlapodra*. Két folyosó indul innen tovább a föld mélye felé. Ha a nyugatin indulnál el, lapozz a **78**-ra; ha az északin, lapozz a **70**-re.

92.

Eléred a kaptárat. A méhek körülzsongnak, de mivel mindkét kezeddel kapaszkodni vagy kénytelen, nem tudod megvédeni magad tőlük. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4 közé esik, ennyi ÉLETERŐ pontot vesztesz a csípéseik miatt. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, szerencséd van, és sikerül elkerülnöd, hogy összecsipkedjenek. A földre lököd a kast, majd visszamászol. Felvágod, és sikeresen összegyűjtesz egy étkezésre elegendő mézet. Ezt követően az észak felé induló folyosón át elhagyod a dühödt méhekkel teli, zümmögő barlangot. Lapozz az **53**-ra.

93.

A Nyálkaevő teteme egy csobbanás kíséretében visszaesik a pocsolyába, ahol tucatnyi apró élőlény veti rá magát azonnal. Azt már eldöntötted magadban, hogy ebben a borzalmas barlangban semmi hasznosra nem fogsz bukkanni, így elindulsz az innen kivezető egyetlen alagúton át. Mielőtt azonban ezt megtehetnéd, két dolog történt, melynek hatása egyáltalán nem elhanyagolható.

Először is minden nálad lévő élelem bemocskolódott. Húzd le őket a *Kalandlapodról*, ilyen formában ugyanis teljesen alkalmatlanok emberi fogyasztásra.

A másik, hogy az itteni baktériumoknak köszönhetően sikerült megfertőződnöd a Sorvasztó Kórral. A betegség hatása különösen olyankor fejti ki hatását, amikor megerőltető fizikai tevékenységet végzel, például harcolsz. Kalandod hátralevő részében minden csata végén vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, akár győztél, akár *elmenekültél* belőle. Jegyezd fel a kór részleteit a *Kalandlapodra*.

Most pedig távozol a Szarvasbékák latrinájából. Lapozz a **142**-re.

94.

Átnyújtod Kasmantinak a két Aranytallért (ne feledd lehúzni az összeget *Kalandlapodról*). A férfi egy elnyűtt borítójú, láthatóan sokat forgatott grimoárt nyújt át.

A *Daddu-Yadu népe* címet viselő művet Snattai Fenestra írta, és részletesen beszámol a Kurutty Barlangban és annak környékén lakhelyre lelt különféle népekről. Találsz fejezeteket Throf-imádó elmékről, mint például Colletusról, a Szent Emberről vagy Shalláról, a Proselytizerről és világiabb személyekről, például a Remete Shadrackról vagy a félelmetes Sztyeppei Dintaintáról.

Külön felkelti figyelmedet egy bölcs tudósról szóló rész, aki Hamaskisnak, a tudás istenének szentelte életét, és aki Ooze borzalmas Alagútjainak közepén vert tanyát. Ez a tudós, akit egyszerűen csak Zarednek hívnak, Daddu-Yadu titkainak kifürkészésére szentelte az életét: a lakókat, történelmet, kincseket és túlvilági tanokat kutatja. A könyv szerint egy óriás gombákkal teli barlangban él. Ha valaha rátalálsz egy ilyen helyre, és kapcsolatba kívánsz lépni a férfival, adj 50-et az aktuális fejezetpont számához, majd lapozz az így eredményül kapott pontra.

Visszaadod Kasmantinak a könyvet. Mit kívánsz tenni? Ha újabb téma kutatásába fognál, az további 2 Aranytallérodba fog kerülni.

A Szarvasbékákról kérdeznél? Lapozz a **60**-ra.
A Szalamandrákról akarsz többet megtudni? Lapozz a **37**-re.

Ha egyik téma sem érdekel, vagy ha nincs elegendő pénzed, kénytelen vagy távozni innen. Ha a Szent Tavat látogatnád meg, és még nem jártál ott, lapozz a **12**-re. Ha távoznál a templomból, lapozz a **100**-ra.

95.

A hal-lény komoran felkacag, amint meglendíted a fegyvered. – Védd magad, arrogáns teremtmény – sipítja vékony hangján. – Én, Merkúrió, a Kardhal, a penge mestere vagyok, mint azt hamarosan te is megtudod! – Küzdj meg vele.

Kardhal	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha *elmenekülnél* a Kardhal elől, lapozz a **63**-ra. Ha legyőzöd, lapozz a **77**-re.

96.

A folyosó egy kör alakú terembe torkollik, ami a Szarvasbékák börtöneként funkcionál. Kis, vasrácsokkal lezárt nyílások vezetnek innen több apró cellába, melyek többsége üresen áll. Őrnek nem látod nyomát.

Hirtelen hangos kiabálás hasít bele a csendbe. – Engedj ki! Engedj ki! – hangzik fel az egyik cellából. A rácsokon bepillantva egy Fekete Elf hajadont veszel észre, aki tüskés páncélt visel, a kezében lévő szablyával pedig a padlót csapkodja. Amikor megpillant, a rácshoz szalad, és eszelősen megrázza azt.

– Kérlek! Ki kell, hogy engedj innen! – könyörög neked. Pechedre az ajtót erős zár védi, és nincs nálad a kulcs. Ha varázsolni akarsz, válassz:

TÜV	POP	YOB
186	**150**	**193**

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz varázsolni, sorsára hagyod a nőt, és visszatérsz az elágazáshoz – lapozz a **7**-re.

97.

Sikerül pont elég erősen nyomnod a láda fedelét nyitás közben ahhoz, hogy ne oldódjon ki a csapda. Odabenn összesen 10 Aranytallért, egy Hauberk láncinget – amit gondosan becsomagoltak egy vízálló bőrerszénybe – és egy tekercset találsz, melyen ez olvasható:

Jövök neked 200 Aranytallérral. Ne neheztelj.

Szívélyes üdvözlettel:
Véres Fejsze kapitány

A fentiek közül jegyezd fel a *Kalandlapodra* azokat, amiket magaddal akarsz vinni. A láncing tökéletesen illik rád és remek védelmet ad a csatákban. Ha a továbbiakban ezt viselve harcolsz, 1-gyel mindig megnövelheted Támadóerődet. Ugyanakkor az elszenvedett sebesüléseket is képes tompítani. Valahányszor megsebesülsz, dobj egy kockával. Ha az eredmény 5–6, vérted felfog egy pontot a sebzésből (tehát ha 2 ÉLETERŐ pontot sebesültél volna, csak 1-et kell levonnod ÉLETERŐDBŐL). Ha az eredmény 1–4, a szokott sebesülést kell elszenvedned. Miután végzel itt, a köveken visszalépdelsz a tó túlpartjára, és nyugatra indulsz a járaton. Lapozz a **70**-re.

98.

A folyosó egy kisebb barlangba torkollik, mely a legkülönfélébb tárgyakkal van telezsúfolva: hasznos szerszámok, értékes csecsebecsék és haszontalan kacatok hevernek mindenfelé. Az üreg közepén, egy íróasztal mellett egy igen gorombának tűnő Ember-Ork ül: egy Svinn, valószínűleg Torrepaniból, a Shamutanti Dombok egyik kis falujából származik. Súlyos, kék köpenyt visel, és nem úgy tűnik, mintha fel lenne fegyverezve – bár az is igaz, hogy nem látod a kezeit, azokat ugyanis az ölében tartja, az íróasztal lapja alatt.

– Mi van, utazó? – kérdi. – Hívatlan Hagla vagyok, a Kristálybányák egyetlen hivatalos kereskedője, a Tátongó Karom klán megbízásából. Mit akarsz venni ezen a szép napon?

Ha szeretnél Haglával egyezkedni, lapozz a **27**-re. Ha inkább rátámadnál a kereskedőre, lapozz a **14**-re.

99.

– Csata, csata és csata! – motyogja magában Verrema. – Inkább a sereghez kellett volna csatlakoznom, aztán zsoldosnak állnom. Mi történt a lopakodással és a hátba támadással? Ezt szeretném én tudni!

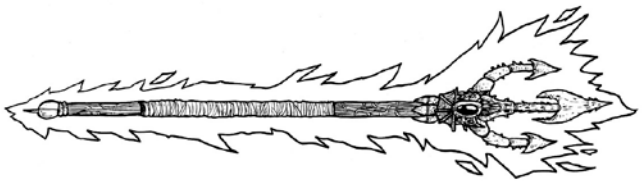
A nő az oldaladon harcol majd a következő csatában. Ha elfelejtetted volna, hogyan játszd le a harcot a nővel az oldaladon, lapozz a **108**-ra, de ne felejtsd el feljegyezni, hogy ezt követően a **114**-re kell visszalapoznod!

Most pedig lapozz a **114**-re, és játszd le a harcot.

100.

Ismét ott állsz a Föld Vége Tengerparton, és közben azon töprengsz, merre tovább. Miközben fel-alá mászkálsz, találsz néhány hasznos tárgyat, ami hasznos lehet a varázslataidhoz: három kis kavicsot, kőport és némi homokot. Ezek bármelyikét magadhoz veheted. Ezt követően viszont döntened kell. Ne feledd, hogy nem térhetsz vissza olyan helyre, ahol már jártál, bármennyire is rövid volt a látogatásod. Hová mész?

Throff Altemplomába?	Lapozz a **43**-ra.
A Kristálybányába?	Lapozz a **125**-re.
Ooze Alagútjaiba?	Lapozz a **149**-re.
A Kurutty Barlangokba?	Lapozz a **87**-re.



101.

A lény savas nyála elvét, a folyadék a mögötted lévő falat borítja be, ahol elkezdi marni a sziklát. A bogár közben kiemeli jókora, kitinpáncéllal védett testét a vackából, és feléd iramodik, hogy recés csáprágóival rád támadjon. Védd magad!

Baddu-Bogár ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ha a folyosón észak felé rohanva *elmenekülnél* a bogár elől, lapozz a **45**-re. A szokott módon küzdhetsz meg ellenfeleddel, kivéve hogy valahányszor eltalálod, dühében savat köp rád. Ilyenkor dobj egy kockával és az alábbi táblázat segítségével nézd meg, hogy milyen hatása van a plusz támadásnak.

Dobás	*Hatás*
1	A sav az arcodat találja el. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot.
2	A sav a fegyverforgató karod találja el. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot.
3	A sav a másik karod találja el. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.
4	A sav a lábad találja el. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.
5–6	A sav nem talál el.

Ha sikerül végezned a Baddu-Bogárral, lapozz a **80**-ra.

102.

Most, hogy végeztél mindkét őrrel, gyorsan átkutatod az őrhelyüket. Nem találsz sok érdekességet, csupán 2 Aranytallért és egy fél sült halat, mely egy étkezésre elegendő. Írd fel ezek közül a *Kalandlapodra* azt, amit magaddal akarsz vinni. Ezt követően a barlang északi végéből nyíló alagúton indulsz el, tovább a Kurutty Barlangok mélye felé. Lapozz a **74**-re.

103.

Sikerül visszanyerned az egyensúlyodat, és hatalmas megkönnyebbülésedre elkerülöd, hogy lezuhanj a sötét mélységbe. Néhány apró kavics esik le a lyukba a felső kürtőből. Felpillantasz, és elborzadsz a látványtól, ugyanis a lény, ami odafenn lebeg, vérfagyasztóan visszataszító és ocsmány! Leginkább egy óriási medúzához hasonlít: puffadt teste van, melyen számos éjfekete szem tekint le rád. Tucatnyi csápja van, melyek mindegyike valamilyen tüskében, fullánkban vagy kampóban végződik. Ez a borzadály egy Skurasha, mely jellemzően a Démonhercegek szolgálatában áll. Hogy mit keres itt ez a példány, csak találgatni lehet, de itt van, rád talált, és a zamatos húsodra pályázik! Meg kell küzdened vele.

Skurasha ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha a folyosó keleti falából induló egyik repedésen át *elmenekülnél*, lapozz a **70**-re. Ha a csata során bármikor 2-t dobsz a Támadóerőd megállapításakor, megcsúszol, és lezuhansz a lyukba – ekkor azonnal lapozz a **119**-re. Ha sikerül legyőznöd a bestiát, lapozz a **62**-re.

104.

Throff Belső Szentélye egy hatalmas barlangüreg, melyet rúnákkal telerótt kristályoszlopok tartanak, közepén egy óriási zöldkőből faragott oltárral. Ide nem hívő még nem tette be úgy a lábát, hogy aztán élve távozott volna. Ennek oka részben a válogatott papokban, részben pedig a hely saját, természetes védelmében keresendő.

Miközben tátott szájjal csodálod a szentély szépségét, az oltár mellett álló egyik magas, csillogó szobor hirtelen megelevenedik és előrelép, hogy végezzen a helyet megszentségtelenítő betolakodóval – veled! Egy Kristályharcossal állsz szemben! Ha varázsolni akarsz, válassz:

POP	MEL	YOB
178	**165**	**159**

Ha nem varázsolsz, harcolj!

Kristályharcos ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 13

Ha sarkon fordulnál, és *elmenekülnél* az Altemplomból, lapozz a **100**-ra. Harci kalapácsod tökéletes fegyver a Kristályharcossal szemben. Amennyiben már nincs nálad, úgy gyors halált halsz a szentélyben, hála a csillogó öklöknek, melyek kíméletlenül vernek péppé. Ha még megvan a fegyvered, és sikerül végezned az őrzővel, lapozz a **21**-re.

105.

A terem poros padlóján több bányász lábnyoma is látszik, akik nemrégiben járhattak errefelé. Enyhe szél fúj az északi járat irányából – ez lehet az egyik kijárat. Ha erre akarsz továbbindulni, lapozz a **41**-re. Ha nem, két másik, sötétebb járat közül kell választanod. Melyiken indulsz el?

A délin? Lapozz a **68**-ra.
A nyugatin? Lapozz a **4**-re.

106.

Még mielőtt elérhetnéd a folyosó végét, már megüti az orrodat a bűz, ami rád vár. Egy formátlan barlangba érkezel, ami a Szarvasbékák latrinájaként szolgál. A szag egyszerűen gyomorforgató. Sikerül ugyan leküzdened a hányingert, de így is vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A plafont lyukak pettyezik, melyek Daddu-Yadu pottyantós vécéinek nyílásai lehetnek. A helyet iszonytató mennyiségben borítja a mocsok: nyálka, sár, trágya és üledék. Ha megkockáztatod, hogy belépj a helyiségbe, lapozz a **65**-re. Ha inkább visszatérsz az elágazáshoz, lapozz a **142**-re.

107.

Végeztél a Kurutty Barlangok Szalamandrájával! De nem feleded a remete Zared figyelmeztetését sem. Épp időben perdülsz meg ahhoz, hogy megpillantsd, amint a fenevad szigonya felemelkedik a padlóról, és feléd száguld, mint valami fém fullánk. A fegyver szörnyen gyors, de elég csak néhányszor eltalálnod ahhoz, hogy megtörd a rá bocsátott bűbájt. Védd magad ismét, még egy utolsó alkalommal!

A Végzet Szigonya ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 4

Ebből a harcból nincs menekvés! Ha sikerül elpusztítanod a kegyetlen fegyvert, lapozz a **200**-ra.

108.

Legnagyobb megkönnyebbülésedre a Fekete Elfet láthatóan meggyőzi a történeted, és leereszti a fegyverét.

– Sajnálom – mondja. – Kezd üldözési mániám lenni. Gondolom tudod, hogy értem. Verrema vagyok, tolvaj, akarom mondani kalandozó. Legalábbis az voltam, amíg el nem fogtak a Szarvasbékák. Mi lenne, ha segítenék neked kijutni innen?

Verrema mostantól kezdve veled tart a kalandod végéig. Amíg melletted van, figyeld a fejezetpontok számait. Ha valamelyik mellett egy csillagot látsz, vonj le az adott pont számából 15-öt, és lapozz az így kapott fejezetpontra, hogy megtudd, mi mondanivalója van a nőnek. Ezen kívül csatlakozik hozzád minden csatádban is, amit a barlangban kell megvívnod. Mind ÜGYESSÉGE, mind pedig ÉLETEREJE 8-as. Amikor harcra kerül a sor, mindkettőtök nevében támadhatsz, és így akár kétszer is meg tudod sebezni ellenfeledet. Ha az visz be sikeres találatot ellened, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–3, téged sebesít meg, míg ha 4–6, akkor Verremát (ez érvényes a *menekülésekor* elszenvedett sebesülésekre is). Ha egyszerre több ellenfél ellen kell megküzdenetek, de egyesével, dönthetsz, hogy mindketten külön-külön küzdötök két bestiával vagy összefogtok, és közösen támadjátok mindig ugyanazt. Folyamatosan vezesd Verrema ÉLETEREJÉT, mert ha meghal, egyedül leszel kénytelen folytatni utadat (és természetesen elvesztek mindazon előnyöket, melyeket társasága jelentett). Ha akarsz, adhatsz neki élelmet vagy gyógyitalt, hogy így állítsd vissza erejét.

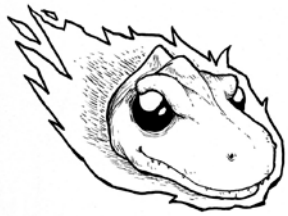
Most újdonsült társaddal egyetemben visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a **7**-re.

109.

A Nagy Ork ostorát csattogtatva közelít feléd. Úgy tűnik, a harc az egyik kedvenc sportja. Szabad kezével közben felkap egy handzsárt a falról. Küzdj meg Morgul kapitánnyal, a Kristálybányák felügyelőjével!

Morgul ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ellenfeled folyamatosan próbál mozgásképtelenné tenni az ostorával. Minden Harci Kör előtt dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, sikerül a karodra csavarnia az ostort, így a következő három Körben 3-mal le kell csökkentened a Támadóerődet – ennyi időbe telik, hogy kibogozd magad. Ha *menekülésre* adod a fejed – és nem vagy épp az ostorba csavarodva –, lapozz a **75**-re. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **48**-ra.



110.

Bemászol a medencébe, és felemeled az egyik gömböt. Lágy, zselészerű anyagból áll. A mélyére nézel, mintha csak egy kristálygömb lenne. Pechedre ez valójában egy Szarvasbéka-ikra, ami épp készül kikelni! A kezed hőjének köszönhetően a sötét belső rész – az ebihal, ami nagyjából akkora, mint a hüvelykujjad – kitekeredik, gyorsan kifúrja magát a burok külső rétegéig, és jól fejlett állkapcsainak segítségével nagyot harap az orrodba, majd eltűnik a vízben. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Túl későn döbbensz rá, hogy a Szarvasbékák keltető medencéjénél vagy, és hogy a körülötted lévő víz tömve van ragadozó, húsevő utódaikkal. Mintha csak egy jelre vártak volna, egy kar hosszúságú Gyilkos Ebihal beléd harap, és kiszakít egy darabot a térdedből. Vesztesz egy újabb ÉLETERŐ pontot. Erősen megmarkolod a fegyvered és felkészülsz rá, hogy megvédd magad a kegyetlen ikráktól. Egyesével küzdj meg velük.

Első Gyilkos Ebihal	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 2
Második Gyilkos Ebihal	ÜGYESSÉG 2	ÉLETERŐ 3
Harmadik Gyilkos Ebihal	ÜGYESSÉG 2	ÉLETERŐ 2
Negyedik Gyilkos Ebihal	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 3
Ötödik Gyilkos Ebihal	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 3

Ha *elmenekülnél* a keltetőből, vissza az elágazáshoz, lapozz a **142**-re. A csata során 2-vel le kell csökkentened Támadóerődet, mivel mozgásodat erősen gátolja a derékig érő víz. Ha sikerül az összes Ebihallal végezned, lapozz a **86**-ra.

111.

Három folyosó találkozik egy kövekkel teleszórt bányaalagútban, ahol egy omlás több peches bányásszal is végzett. A csontvázak között többek közt egy Óriását is megpillantod. Ha akarsz, a koponyájából ki tudsz szedni egy épen maradt fogat – ha így teszel, írd fel szerzeményed a *Kalandlapodra*. Melyik folyosón indulsz tovább?

Az északin?	Lapozz a **76**-ra.
A keletin?	Lapozz a **82**-re.
A délin?	Lapozz az **59**-re.

112.

A barlang közepén lévő fekete tavat a legkülönfélébb gombák szegélyezik, köztük számos óriási méretű is látható. A bejárati ajtót leszámítva csak egy víznyelőt látsz, mely felfelé a felszínre, lefelé pedig a mélybe vezet tovább. Nem sok kedved van visszafordulni az Alagutak felé, ezért inkább úgy döntesz, hogy felmászol az aknán. Lapozz a **47**-re.

113.

Kifizeted Merkúriónak a 2 Aranytallért (húzd le az összeget a *Kalandlapodról*). Felajánl neked egy flaskát, melyet meghúzol. Azonnal erősebbnek érzed magad. ÉLETERŐD 2 ponttal nő, vagy pedig 10-re (amelyik érték a magasabb). Merkúrió tiszteleg, majd harcállást vesz fel. – Kipróbáljuk, mennyit érsz! – Küzdj meg vele.

Merkúrió	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

A harc akkor ér véget, amikor valamelyikőtök elszenvedi a harmadik sebesülését. Ha ellenfeled üt meg először háromszor, lapozz a **28**-ra; ha te őt, lapozz a **17**-re.

114.*

Magasra emeled a fegyvered, és megrohamozod a szentélyben terpeszkedő Szalamandrát, miközben Verlang, a kovácsok istenének egyik csatakiáltását üvöltöd. A bestia erre válaszul nagyra tátja a száját, tüzet fúj a levegőbe, és nagy ívben megpörgeti maga körül a szigonyt, melynek kampós csúcsára készül felnyársalni téged. A küzdelem kezdetét veszi!

Szalamandra	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ez elől a csata elől nincs menekvés! Ellenfeled a szokásos szigonyos támadásán túl minden második Harci Körben tüzet köp rád. Ilyenkor *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, elkerülöd a lángoszlopot. Ha nincs szerencséd, telibe kap a csóva – vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha sikerül végezned Daddu-Yadu Szalamandrájával, lapozz a **137**-re.

115.

– Hazugság! Hazugság! Hazugság! – kiáltja a Fekete Elf, és felemelt szablyájával a kezében rád támad. – Te is csak egy újabb démon vagy, akit a kínzásomra küldtek! Pusztulj, te söpredék! – A szerencsétlen pára egyértelműen beleőrült a rabságba. Védd magad!

Fekete Elf Hajadon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Nem *menekülhetsz el* előle. Ha végzel vele, lapozz a **129**-re.

116.

Félúton jársz a köveken, amikor egy hatalmas, barna pikkelyű, hüllőszerű bestia emelkedik ki a nyálkás medencéből. Tüskés taréj fut végig a lény fejétől a gerince mentén egészen a farka végéig. Ahogy áttöri a folyadék felszínét, az orrfacsaró bűz tovább erősödik. A szörnyeteg fejéből bizarr, zöld színben ragyogó csápok törnek elő, melyek észlelő-nyúlványokként fordulnak feléd – talán ily módon érzékeli a bestia a betolakodókat. Ellenfeled kitátja hatalmas száját, melyben több sorban háromszög alakú, hegyes fogakat pillantasz meg, majd elkezdi beszívni a levegőt, és pár másodperc elteltével máris duplájára fúvódik fel. A rettegett Iszapsárkányok egyikével kerültél szembe. Ha el akarsz mondani egy varázsigét, válassz:

MEL	LÁP	POR
183	**167**	**198**

Ha fegyverrel támadnál rá, küzdj meg vele:

Iszapsárkány	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Ha a nyugati folyosón át *elmenekülnél* a szörnyeteg elől, lapozz a **70**-re. Ha harcolnál, nem a kis kövek jelentik az egyetlen problémát, az orrfacsaró bűz is erősen zavar a harcra összpontosításban, ezért a csata során 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET. Ha így is végzel ellenfeleddel, lapozz a **131**-re.

117.

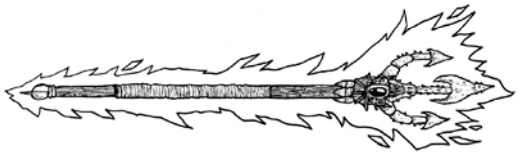
A kristályüvegcsét használva sikerül egy egyszerű trükkel elég sok méhet elkapnod: egyszerűen a kas kijárata elé helyezed az üveg száját, és megvárod, hogy a rovarok maguktól belerepüljenek, végül pedig visszazárod. Húzd le *Kalandlapodról* a kristályüveget, és írd fel a méhekkel teli kristályüveget. Lapozz vissza a **92**-re, és folytasd az olvasást.

118.

Amint végeztél a pappal, egy újabb, még vénebb alak csoszog elő a barlangtemplom mélyéről. A palástos szent ember szakálla igencsak hosszú, és a botja végén egy különös, csillag alakú kristály díszeleg, mely bíbor fénnyel ragyog. Látva társának holttestét, felkiált. – Én, Kasmanti, a Főkönyvtáros, meg fogom bosszulni társam végzetét! Tettedért csúnyán megfizetsz! – Azzal rád támad.

Főkönyvtáros	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Valahányszor elvesztesz egy Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz az öregember mágikus fegyverének ütésétől. Ha *elmenekülnél* az Altemplomból, lapozz a **100**-ra. Ha végzel Throff Főkönyvtárosával is, lapozz a **29**-re.



119.

A víznyelőbe esve sikítva zuhansz alá. Végül hangos csobbanás kíséretében egy rendkívül undorító vizű, bűzös tóba érkezel. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz becsapódáskor. A bűzből és a körülötted lévő, felfúvódott Szarvasbéka-tetemekből ítélve, melyek lágyan ringanak az érkezésed keltette hullámokon, úgy sejted, hogy a rettegett Kurutty Barlangokba jutottál! Lapozz a **65**-re.

120.

A folyosó észak felé halad, majd egy óriási csarnokba fut be, melyből fülsüketítő zengés, kiáltozás és dudálás árad ki. Ahogy bekukkantasz a sarkon, látod, hogy Szarvasbékák százai – kicsik, nagyok, kövérek és gebék – ugrálnak egy bűzlő sármedencébe. Soha nem tudnál ennyivel egyszerre megküzdeni. Vagy igen? A barlang túloldalán egy újabb alagutat pillantasz meg, ami továbbhalad észak felé. Hogyan akarsz ezen a hadon átjutni, hogy beljebb juss a Kurutty Barlangokba?

Ha megpróbálsz megküzdeni velük, lapozz az **56**-ra. Ha felajánlanál nekik egy üvegnyi méhet, lapozz a **3**-ra. Ha az Átváltozás Italát használnád, lapozz a **139**-re. Ha inkább varázsolnál, válassz:

HOM	TEL	FÚJ
161	**182**	**144**

121.

Egy kis barlangban térsz magadhoz, egy hosszú folyosó végében. A távolban enyhe kékes derengést látsz. Eléggé fáj a torkod és igen érzékeny is – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a fojtogatás miatt. Tárgyaid egyik oldaladon hevernek csinos kis halomba rakva, kezeidet pedig erős kötél fogja gúzsba, így képtelen vagy a varázslásra. A barlang közepén kis tábortűz ég, fölötte egy masszív nyárssal, mely elég erősnek tűnik ahhoz, hogy akár téged is megtartson. Hirtelen zajra leszel figyelmes, így felpillantasz. Egy hatalmas, nem emberi lény közeledik feléd a járatból. Ha van nálad egy kés, és megpróbálod azzal elvágni köteleidet, lapozz a **11**-re. Ha nincs, és puszta erőből próbálnál meg kiszabadulni, lapozz a **46**-ra. Ha inkább kivárod, hogy mi fog történni, lapozz a **134**-re.

122.

Ahogy ott fekszel, haldokolva a szentély padlóján, még sikerül elfordulnod, hogy lásd, milyen sors jutott Verremának, a Fekete Elfnek. Látod, ahogy megpróbál elfutni a teremből, a szigony azonban utána repül. Hangos sikolyt hallasz, majd egy másodikat és egy harmadikat. Az utolsó látvány, amit látsz, az az, hogy a fegyver visszatér a folyosóról, még több vérrel borítva, mint korábban, és egy kecses ívet leírva védtelen nyakadba csapódik… PUFF! Kalandod (Verremáéval együtt) véget ér.

123.

– Nem jó, nem jó, nem jó! – mondod a lénynek. – Ha rendesen meg akarsz főzni, fokhagymára lesz szükséged, méghozzá rengetegre.

– Valóban? – kérdi érdeklődően, majd a falhoz támaszt, hogy alaposabban ki tudjon hallgatni.

A lény egy Gremoll, egy hatalmas ragadozó tarajos gőte, és jelenleg eléggé el van keseredve. Megtudod tőle, hogy régebben igen nagy vadász hírében állt a Szarvasbékák között, de aztán megérkezett a Béka Isten termeibe a Szalamandra, és ezzel véget ért a karrierje.

– Átok Xakra és minden tettére! – mondja dühödten. Úgy tűnik, ez a Szalamandra neve. Ez igazán fontos információ! A természetfeletti lényekhez hasonlóan a Szalamandrákat is lehet száműzni oly módon, hogy kimondod a valódi nevüket. Ha a jövőben lehetőséged nyílik rá, hogy kimondd ezt a nevet, adj 20-at annak a fejezetpontnak a számához, ahová lapoznod kellene, majd lapozz az így kapott pontra.

A Gremollt eközben rendkívül kíváncsivá tetted az emberhús megfőzésével kapcsolatos „tudásoddal.” Elmondod neki, hogy menjen el a Szarvasbékák konyhájába, és szerezzen fokhagymát és egy csomó más fűszert, majd ünnepélyesen megígéred neki, hogy itt leszel, amikor visszatér. Természetesen amint eltűnik a lény a láthatárról, azonnal kioldozod magad a meglazított kötelekből. Lapozz az **54**-re.

124.

Egy kis, nedves levegőjű barlangban lépdelsz, melynek falát hamuszínű sós moszat borítja. A zümmögő zaj sokkal hangosabban hallatszik, szinte a saját gondolataidat sem hallod emiatt. Feltekintve jókora méheket veszel észre, amik a nyugati fal egyik repedésébe épített kaptáruk körül zsongnak. Az üreg szemközti falából egy alacsony járat indul tovább északi irányba. Ha meg akarod nézni a kaptárt, lapozz a **35**-re. Ha továbbmennél a folyosón, lapozz az **53**-ra.

125.

A Kristálybányák bejáratához egy meredek csapáson kell végigsétálnod sziklák és sárga fűcsomók között. Ahogy közeledsz a tetőhöz, hangokat hallasz, és azonnal megtorpansz. Óvatosan kikémlelve a fennsíkra két unatkozó Sötét Goblint pillantasz meg – alacsony, sápadt bőrű, nagy szemű lényeket, dárdákkal és pajzsokkal felszerelve –, akik egy közeli barlangbejárat két oldalán strázsálnak. Ha meg akarsz küzdeni velük, lapozz az **52**-re. Ha varázsolnál, válassz:

POP	TEL	FÚJ
163	**197**	**181**

126.

– Ez egyértelműen egy keltető – mondja Verrema, miközben a bakancsával megrúgja az egyik tojást. – Nem tudom, hogy van-e értelme itt maradni és végezni velük, elvégre egészen biztosan nincs kincs egyiknél sem. Másrészről a sok halott csecsemő Szalamandra azt jelenti, hogy később nem lesznek nagy, dühödt, felnőtt Szalamandrák, ugye?

Ebben a pillanatban körbevesznek titeket az éhező, frissen kikelt bestiák. – Túl korán szólaltam meg, mi? – mondja mogorván Verrema, miközben harcra készen felemeli szablyáját.

A nő az oldaladon harcol majd a következő csatában. Ha elfelejtetted volna, hogyan játszd le a harcot a nővel az oldaladon, lapozz a **108**-ra, de ne felejtsd el feljegyezni, hogy ezt követően a **141**-re kell visszalapoznod!

Most pedig lapozz a **141**-re, és játszd le a harcot.

127.

A kőpadlón rohanva majdnem felbuksz abban az aranypikkelyes kígyóban, ami a fal egyik repedéséből kúszott elő. A hüllő feláguskodik, és rád támad.

Aranykígyó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Nem menekülhetsz a hüllő elől. Ellenfeled harapása mérgező. Minden alkalommal, amikor eltalál téged, dobj egy kockával, hogy megtudd, pontosan hány ÉLETERŐ pontot vesztesz a marása miatt. Ha sikerül végezned a kígyóval, távozol innen. Ha már jártál itt, és végeztél a csúszómászóval, csak a tetemét találod itt, és háborítatlanul döntheted el, merre mész tovább.

Északra?	Lapozz a **68**-ra.
Nyugatra?	Lapozz a **33**-ra.

128.

Az Óriás Kagyló rázáródik a lábadra, csúnyán megzúzva azt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ráadásul csapdába is estél. Hogyan fogod kiszabadítani magad jókora ellenfeled fogásából? Ha fegyvert használnál ellene, lapozz az **57**-re. Ha varázsolnál, válassz:

YOB	POP	TÜV
164	**146**	**172**

129.

Ez egy értelmetlen csata volt, melyet sajnos nem tudtál elkerülni. A fegyver és a vért nem érdekel, azonban találsz a nő nyakában egy fém medált. Ha akarod, magadhoz veheted ezt a Szerencsemedált – bár előző gazdájának nem hozott hasznot. Ha így teszel, írd fel azt a *Kalandlapodra*, és jegyezd fel mellé, hogy amikor ezután *Szerencsepróbát* teszel, 1-et mindig levonhatsz a dobott értékből. Nehéz szívvel térsz vissza az elágazáshoz. Lapozz a **7**-re.

130.

A gluszin egy folyékony, sajtszerű ragacs, aminek íze és szaga is borzalmas. Kenyérrel fogyasztva azonban nem csak 2 ÉLETERŐ pontot állít vissza, de SZERENCSE pontjaidat is visszaállítja a *Kezdeti* értékükre. Lapozz vissza a **73**-ra, és válassz valami mást.

131.

Most, hogy végeztél az Iszapsárkánnyal, gond nélkül eljutsz a terem túlsó feléhez. A láda, melyet a távolból is láttál, egy jókora, masszív darab, tölgyfából készült és rozsdás vaspántok erősítik. Az elején egy bronztábla hirdeti: „Mogorva Kullion tulajdona" Nyitva van, sőt, a fedél résnyire fel is van emelve, azonban úgy látod, valamilyen kioldószerkezet van a hátsó forgópántokhoz rögzítve. Ha itt hagynád a ládát, visszamennél a köveken a tó túlsó partjára, és a nyugati járaton folytatnád az utadat, lapozz a **70**-re. Ha meg akarod próbálni semlegesíteni a csapdát, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **97**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **42**-re.

132.

– Botorság! – kiáltja. – Merkúrió sosem hibázik! Azt gondolhatod, nagy harcos vagy, de ha veszel egy órát a nagy Merkúriótól, még jobb leszel! – Ha akarsz fizetni, lapozz a **113**-ra. Ha eleged van ebből a nagyképű ficsúrból, és végezni akarsz vele, lapozz a **95**-re.

133.

Kinyitod az erszényed, és elkezdesz leszámlálni néhány Aranytallért. A pap szemei azonnal felcsillannak.

– Ne mondja senki, hogy Throff szolgája visszautasítja az utazók adományát – mondja. – Zhiamle a nevem, én vagyok az Alpap, és biztos vagyok benne, hogy meg fogunk tudni egyezni.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, mekkora adományért cserébe hajlandó Zhiamle beengedni a templomba. Ha korábban használtad a FÚJ vagy a POP varázslatok valamelyikét, további két kockával is dobnod kell, hogy megfizesd a károkat, amiket okoztál.

Ha nem tudsz ennyit fizetni, vagy nem vagy rá hajlandó, és megküzdenél a pappal, lapozz a **67**-re. Ha távozol innen, és máshol folytatod a kutatást, lapozz a **100**-ra.

Ha van elég pénzed és hajlandó is vagy fizetni, húzd le a megfelelő mennyiségű Aranytallért a *Kalandlapodról*. – Üdvözöllek Throff Altemplomában! – köszönt széles mosollyal Zhiamle. Ha Throff Könyvtárát akarod felkeresni, lapozz a **85**-re. Ha a Szent Tavat néznéd meg, lapozz a **12**-re.

134.

Egy hatalmas, gyíkszerű, tarajos teremtmény lép be a barlangba, megragadja a tűz fölött lévő nyársat, és elkezd hozzákötni, közben pedig részben saját magához, részben hozzád beszélve elmondja, hogyan fog végezni veled. – Először ropogósra sütöm az embert, míg szép fekete és ropogós nem lesz, de még mindig él. Utána levágom a lábait, és megeszem, aztán a nyelvemmel kiszívom a szemét. Aztán…

Egy pillanatra érzed, hogy szabaddá válnak a kezeid. Ha megragadod a fegyvered, és a lényre támadsz, lapozz a **32**-re. Ha inkább hagyod neki, hogy hozzákössön a nyárshoz, és közben megpróbálsz elbeszélgetni vele, lapozz a **123**-ra.

135.

A lény savas nyála telibe kapja a mellkasodat, ahol elkezdi szétmarni köpenyedet és páncélod, és hamarosan a húsodba mar. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A bogár közben kiemeli jókora, kitinpáncéllal védett testét a vackából, és feléd iramodik, hogy recés csáprágóival rád támadjon. Védd magad!

Baddu-Bogár	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

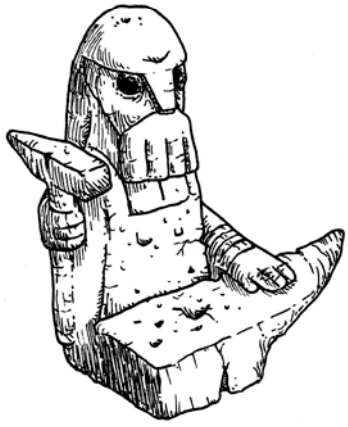
Ha a folyosón észak felé rohanva *elmenekülnél* a bogár elől, lapozz a **45**-re. A szokott módon küzdhetsz meg ellenfeleddel, kivéve, hogy valahányszor eltalálod, dühében savat köp rád. Ilyenkor dobj egy kockával és az alábbi táblázat segítségével nézd meg, hogy milyen hatása van a plusz támadásnak.

Dobás	*Hatás*
1	A sav az arcodat találja el. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot.
2	A sav a fegyverforgató karod találja el. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot.
3	A sav a másik karod találja el. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.
4	A sav a lábad találja el. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.
5–6	A sav nem talál el.

Ha sikerül végezned a Baddu-Bogárral, lapozz a **80**-ra.

136.

Bár lassan, de biztosan süllyedsz a végzeted felé, mégis lassan, megfontoltan veszed elő hátizsákodból a kötelet, és hurkolsz belőle egy lasszót. Ezután megpróbálod ráhajítani az északi falból nyíló ajtó kilincsére, remélve, hogy így ki tudod szabadítani magadat szorult helyzetedből. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha egy Hauberk láncinget viselsz, vagy cipelsz a zsákodban, adj az összeghez 2-t. Ha sikerül a próba, sikerrel jársz, kihúzod magad az ajtóhoz, kinyitod, és belépsz rajta – lapozz a **26**-ra. Ha nem sikerül a kísérlet, lapozz a **88**-ra.



137.*

Legyőzted a Kurutty Barlangok Szalamandráját! Az oltárhoz rohansz, hogy felkapd a szent szobrot. Sikerült visszaszerezned Verlang Szobrát! Küldetésed sikerrel teljesítetted.

Hirtelen és teljesen váratlanul kínzó fájdalom hasít a hátadba, mintha csak egy hatalmas, lángoló szigony szúrt volna le! És újra! És újra! Vér szivárog a hátadon tátongó sebekből, ahogy megfordulsz, hogy szembenézz ellenfeleddel, ami nem más, mint a Szalamandra szigonya, ami saját erejéből lebeg előtted a levegőben, mint valami szörnyű fémfullánk. A fegyver ismét lecsap rád, ez alkalommal a gyomrodba fúródik bele, életveszélyes sérüléseket okozva, te pedig a szobrot ölelve rogysz le a szentély véráztatta padlójára. Nincs kegyelem, a repülő szigony újra és újra lecsap, kegyelmet nem ismerve, míg végül szétmarcangolt tetemed olyan mozdulatlanná nem válik, mint a szobor, melynek megmentésére érkeztél...

Oly közel jutottál feladatod beteljesítéséhez, de sajnos nem elég felkészülten. Kalandod itt véget ér.

138.

A különös harcos Merkúrió, a Kardhal néven mutatkozik be, és elmondja, hogy a legendás elsüllyedt városnak, Atlantisznak a követe, jelenleg pedig halálra unja magát, ugyanis a Szalamandra Szentélyébe vár audienciára. – Én vagyok az óceán második legnagyobb pengemestere – mondja fennkölten. – Nyilván leckéért érkeztél. Az óradíjam 2 Aranytallér. – Ha nincs ennyi pénzed, lapozz az **50**-re. Ha van (akár hajlandó vagy fizetni neki, akár nem), lapozz a **84**-re.

139.

Felhajtod az Átváltozás Italát (húzd le a *Kalandlapodról*), és egy Szarvasbékává változtatod magad. Hevesen dobogó szívvel lépsz be a közbarlangba, de egyetlen lény sem méltat második pillantásra. Óvatosan átvágsz a medence sekélyebb részén, miközben nagyon ügyelsz rá, hogy egyik brekegő izomkolosszusba se ütközz bele a kijárat felé vezető úton. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a sikerért! Az északi járaton át végül sikeresen elhagyod a folyosót, épp akkor, amikor az ital hatása elkezd elmúlni. Lapozz a **142**-re.

140.

Anyagtalan, fokozatosan változó alakja miatt a fegyvered könnyedén átsuhan a Homokgólem testén, így minden sikeres csapásod csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz a szörnyetegnek. A bestia csapásai azonban erősek, mintha egy dörzspapírba csomagolt vasököl csapódna beléd, így te a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést szenveded el minden találat során.

Homokgólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Nem menekülhetsz el. Ha sikerül nullára, vagy az alá csökkentened a mágikus szörnyeteg ÉLETERŐ pontjait, megtöröd a varázsigét, mely mozgatja, ellenfeled pedig ártalmatlan homokkupaccá esik szét. Úgy döntesz, szétnézel a barlangban. Lapozz a **112**-re.

141.*

Most, hogy legyőzted az őrt, belépsz a barlangba. Úgy tűnik, valamilyen keltető vagy óvoda lehet. Különös, lüktető tojászsákok hevernek nagyobb kupacokban, melyek akkorák, mint az alkarod. Lágy, sárga fényt árasztanak magukból, belsejükben különös, fekete alakok ficánkolnak. Néhány tojás már kikelt, és hirtelen feltűnik, hogy jó néhány pár üveges, fekete szem mered rád minden irányból. Apró, narancsszínű, gyíkszerű, csillogó bőrű lények futnak elő a tojások közül, egyenesen feléd! Az újszülött Szalamandrák éhesek, és biztosak benne, hogy te vagy a következő vacsorájuk! Egyesével küzdj meg velük.

Első Szalamandra-ivadék	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 3
Második Szalamandra-ivadék	ÜGYESSÉG 2	ÉLETERŐ 3
Harmadik Szalamandra-ivadék	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 2
Negyedik Szalamandra-ivadék	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 4
Ötödik Szalamandra-ivadék	ÜGYESSÉG 3	ÉLETERŐ 3
Hatodik Szalamandra-ivadék	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 3

Ha *elmenekülnél*, és visszafutnál az elágazáshoz, lapozz a **7**-re. Ha maradsz, és végzel az összes Szalamandrával, lapozz a **25**-re.

142.

A folyosó, melyet követsz, több más járatot is keresztez. A Szarvasbékák többsége analfabéta, így nem jelölik táblák, hogy ezek hová tarthatnak, csupán néhány durva szimbólum, amiket a sziklába vájtak. Merre mész tovább?

A láng-szimbólumos járaton?	Lapozz az **51**-re.
A két koncentrikus körrel jelölt járaton?	Lapozz az **5**-re.
A félig teli félkörrel jelölt járaton?	Lapozz a **106**-ra.
A hullámvonalakkal jelölt járaton?	Lapozz a **34**-re.

Ne feledd, hogy nem térhetsz vissza oda, ahol már jártál azelőtt!

143.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, lapozz vissza a **87**-re, és válassz valami mást. Ha van, felhajtod (ne feledd el lehúzni a *Kalandlapodról*), majd elmondod a varázsigét. Azonnal érzed, hogy erő önti el tagjaidat, izmaid megduzzadnak. Előre lépsz, hogy elbánj ezekkel a nyamvadt Szarvasbéka őrökkel! Bár ellenfeleid elég lomhák és ügyetlenek, attól még nagyok és igen erősek. Ráadásul ezek ketten nem csupán mesterei az alabárdnak, még természetes fegyvereik is vannak: karmos ökleik, hosszú szarvaik és agyarakkal teli szájaik. Egy igen nehéz csata áll előtted. A varázsigének köszönhetően azonban a csata idejére 3-mal megnövelheted Támadóerődet.

Első Szarvasbéka Őr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8
Második Szarvasbéka Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz el*. Mindkét ellenfeled egyszerre támad rád. Ha sikerül mindkettővel végezned, lapozz a **102**-re.

144.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Viharkürt? Ha nincs, lapozz vissza a **120**-ra, és válassz valami mást. Ha van, belépsz a barlangba, elmondod a varázsigét, és belefújsz a hangszerbe. Erős szél kerekedik, ami felkap néhány véznább Szarvasbékát, és a falhoz löki őket, ahol csontjaikat törve kilehelik a lelküket. A túlélők azonban csupán tátott szájjal figyelnek. Újabb példányok másznak elő a barlang sötét beugróiból, hogy elesett társaik helyére álljanak. Súlyos hibát követtél el! Lapozz az **56**-ra.

145.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, lapozz vissza az **51**-re, és válassz valami mást. Ha van, a csuklódra helyezed, és elmondod a varázsigét. Az érme a kezedhez tapad, és érzed, hogy egy láthatatlan pajzs keletkezik a karodon. Most már plusz védelemmel küzdhetsz meg ezzel a különös teremtménnyel.

Ahogy elmondod a varázsigét, a lény hangosan felüvölt, és rád ront. Meg kell küzdened a Dögnyúzóval, aki támadásképp hevesen csapkodja jobbra-balra a fejét, hogy csápjai megcsaphassanak. Ha ezek eltalálnak, a végükön lévő kegyetlen kis tüskék 3 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad a megszokott 2 helyett. Mágikus pajzsodnak köszönhetően a csata során 2-vel csökkentheted ellenfeled Támadóerejét. Küzdj meg ellenfeleddel!

Dögnyúzó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha *elmenekülnél* a bestia elől, vissza arra, ahonnét érkeztél, lapozz a **142**-re. Ha végzel vele, lapozz a **73**-ra. Akárhogy is ér véget a csata, ne felejtsd el lehúzni *Kalandlapodról* a pénzérmét, melyből nem marad más, csak egy értéktelen fémdarab.

146.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kavics? Ha nincs, lapozz vissza a **128**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a vízbe hajítod a kavicsot, ahol egyenesen a Kagyló szájába süllyed. Tompa durranás hallatszik – vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot, mivel a robbanás a lábadat sem kíméli –, a felszín pedig ismét megtelik buborékokkal. Szerencsére a kagyló rosszabbul viselte a sokkot, eleresztett, te pedig ismét szabad vagy. Lapozz a **83**-ra.

147.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod egy lángoló tűzlabdát hoz létre a kezedben, melyet a hal-lény felé hajítasz. Az ige mellkason találja ellenfeledet, aki lángolva esik hátra. Bár szörnyű égési sérüléseket szenvedett el, mégsem hagyja el ajkát egyetlen jajszó sem. Lapozz a **77**-re.

148.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi homok? Ha nincs, lapozz vissza a **66**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a padlóra szórod azt magad elé (húzd le a *Kalandlapodról*). Ahogy az ige működésbe lép, a talaj bugyogni kezd, és hamarosan erős futóhomokká válik. A Tarator egyenesen belerohan és szinte azonnal csapdába esik – a súlya sebesen húzza le, a végzete felé. A bestia felüvölt dühében, hosszú, karmos kezeivel jobbra-balra kapálózik, de ezzel csak felgyorsítja az elkerülhetetlent. A bestia még utolsó lélegzetével is gyűlölködve hörög rád, a futóhomok azonban végül bevégzi feladatát, és eltűnik a szemed elől.

Legyőzted a Taratort! Nyersz 1 SZERENCSE pontot a győzelemért. A bestia fészkét – mely a fő barlangüreghez csatlakozó, alacsony odú – átkutatva csupán 3 Aranytallérra és egy óriás fogára sikerül rálelned. Ezeket felírhatod a *Kalandlapodra*. Két folyosó indul innen tovább a föld mélye felé. Az északi járatba azonban nem léphetsz be a futóhomok miatt, így kénytelen vagy a nyugatin továbbindulni. Lapozz a **78**-ra.

149.

Ooze Alagútjai lényegében egy folyosókkal összekötött barlangrendszer Daddu-Yadu északi szélénél, melynek bejárata a dombok lábánál nyílik. Maga a terület elég nedves, és úgy sejted, dagálykor az egészet ellepi a víz. Tengeri élőlények nyüzsögnek mindenfelé: jókora rákok csattogtatják rád fenyegetően az ollóikat, kagylók, csigák és kék tengeri csillagok kapaszkodnak a köveken. Sirályok rikácsolása tölti be a levegőt. Innen három út vezet tovább. Ha egy kisebb barlangfolyosón indulnál el, melyből különös, hümmögő hang hallatszik, lapozz a **124**-re. Ha egy jóval nagyobbon, mely előtt törött csontok és koponyák hevernek, lapozz a **66**-ra. Ha egy keskeny, félig elárasztott alagúton, lapozz a **31**-re.

150.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kavics? Ha nincs, lapozz vissza a **96**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, majd utasítod a Fekete Elfet, hogy hátráljon el az ajtótól. Hangos durranás hallatszik, ahogy a rácshoz vágod a kavicsot, mire a rostély kifordul a helyéből, és a padlóra dől. Ne feledd el lehúzni a kavicsot a *Kalandlapodról*!

A Fekete Elf kilép a cellájából, és megköszöni, hogy kimenekítetted. Szemei hirtelen riadtan összeszűkülnek, és rád emeli a fegyverét.

– Honnan tudjam, hogy megbízhatok-e benned? – kérdi.

Megpróbálod meggyőzni a hajadont, hogy nemes küldetésben jársz itt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerül a próba, lapozz a **108**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **115**-re.

151.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy óriás foga? Ha nincs, lapozz vissza a **188**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a földhöz vágod a fogat (húzd le a *Kalandlapodról*). Abban a pillanatban egy hatalmas, sötét hajú, bozontos Óriás jelenik meg előtted. Ráparancsolsz, hogy támadja meg a Szalamandrát. Teremtményed a következő harcértékekkel rendelkezik:

Óriás	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha teremtményed győz majd a csatában, kék füstfelhővé pukkanva eltűnik. Ha ő veszít, kénytelen leszel te magad végezni ellenfeleddel. Most pedig lapozz a **114**-re, és játszd le a harcot.

152.

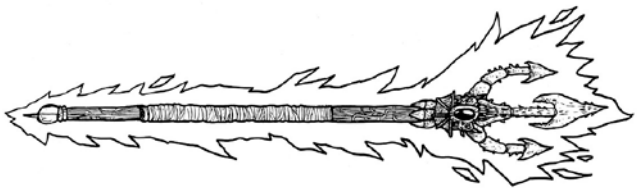
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, lapozz vissza a **43**-ra, és döntsd el, mit teszel. Ha van, felhajtod a folyadékot (húzd le a *Kalandlapodról*), és elmondod a varázsigét. Azonnal érzed, amint hatalmas erő önti el a testedet, izmaid megduzzadnak. Előrelépsz, és alkarból kiszakítod az egyik ajtószárnyat a nyílásból. Egy kopasz, szakállas papot pillantasz meg, aki közvetlenül az ajtó mögött állt. Palástot visel, és egy hosszú botot tart a kezében, melynek végét egy kis kristálygömb díszíti.

– Mégis mit jelentsen ez a felfordulás!? – rikolt rád.

Ha megpróbálod megvesztegetni az öreget, hogy beengedjen, lapozz a **133**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **67**-re. Ha inkább távozol innen, és Daddu-Yadu egy másik részén folytatod a kutatást, lapozz a **100**-ra.

153.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Viharkürt? Ha nincs, lapozz vissza a **70**-re, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és belefújsz. Azonnal hatalmas szélvihar kerekedik, ami elfújja a lábadtól a homokot. Magad mögé fordítod a kürtöt, és a löketet felhasználva sikerül átsuhannod a homok felszínén, egészen az északi falig. Gyorsan leporolod magad, majd az ajtón át belépsz a következő terembe. Lapozz a **26**-ra.



154.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, lapozz vissza a **61**-re, és válassz valami mást. Ha van, a csuklódra helyezed, és elmondod a varázsigét. Az érme a kezedhez ragad, és érzed, amint egy láthatatlan pajzs csatolódik rá. Most már plusz védelemmel felruházva szállhatsz szembe ellenfeleddel.

A Nagy Ork ostorát csattogtatva közeledik feléd, jól láthatóan nagyon élvezi a helyzetet. Szabad kezével közben felkap egy handzsárt a falról. Küzdj meg Morgul kapitánnyal, a Kristálybányák felügyelőjével! Pajzsodnak köszönhetően azonban minden Harci Körben levonhatsz 2-t az Ork Támadóerejéből.

Nagy Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ellenfeled folyamatosan próbál mozgásképtelenné tenni az ostorával. Minden Harci Kör előtt dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, sikerül a karodra csavarnia az ostort, így a következő három Körben 3-mal le kell csökkentened a Támadóerődet – ennyi időbe telik, hogy kibogozd magad a csapdából. Ha *elmenekülnél* előle – és épp nem vagy az ostorba csavarodva –, lapozz a **75**-re. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **48**-ra. Bárhogy is alakul a küzdelem, ne felejts el lehúzni 1 Aranytallért a *Kalandlapodról*!

155.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kőpor? Ha nincs, lapozz vissza az **51**-re, és válassz valami mást. Ha van, a lényre szórod, majd elmondod a varázsigét. A különös teremtmény másodperceken belül lelassul, bőre pedig sápadtszürke színt kezd felvenni. Túl későn döbben rá, mi történik vele, és hamarosan csak egy bizarr kőszobor marad belőle. Húzd le a *Kalandlapodról* a kőport, majd lapozz a **73**-ra.

156.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, lapozz vissza a **41**-re, és válassz valami mást. Ha van, felhajtod a tartalmát (húzd le az italt a *Kalandlapodról*), majd elmondod a varázsigét. Azonnal érzed, hogy erő önti el testedet, izmaid megduzzadnak. Mielőtt az őrök a közeledbe érhetnének, és rád támadhatnának, te puszta kézzel kezded széttépni a rabok láncait. A rongyos horda kalapácsaikkal és csáklyáikkal felfegyverkezve ront rá az őrökre. A csata rövid, de annál véresebb. A Rinocérosz-Ember esik el utolsónak. Legyőzői letépik az övén lógó kulcscsomót, és elkezdik kiszabadítani a még megbilincselt rabokat. Lapozz a **8**-ra.

157.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázsigéd hatására jókora tűzgolyó jelenik meg a kezedben, melyet az őr felé hajítasz. A lövedék mellkason kapja a Homokgólemet, és egy rövid időre lángba borítja a teremtményt. Mikor eloszlik a füst, elégedetten tapasztalod, hogy a hő hatására az ellenfeled testét alkotó homok teljesen megüvegesedett, most már csupán egy mozdulatlan üvegszoborral nézel farkasszemet. Odalépsz hozzá, meglököd, és amikor hozzácsapódik a talajt borító kavicsokhoz, ezernyi apró szilánkra törik szét. Legyőzted ezt a bestiát. Lapozz a **112**-re.

158.

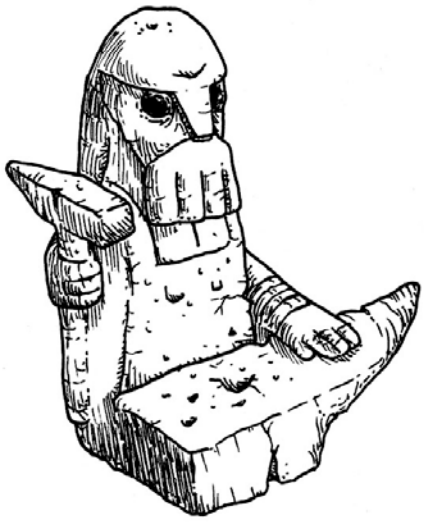
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, lapozz vissza a **16**-ra, és válassz valami mást. Ha van, felhajtod az italt (húzd le a *Kalandlapodról*), és elmondod a varázsigét. Azonnal érzed, hogy erő önti el tagjaidat, izmaid pedig megduzzadnak. Előrelépsz, kitéped a vasrácsot a helyéről, majd a padlóra hajítod a szétroncsolt fémmaradványt. A harangkongás kíséretében elhagyod a Kristálybányákat, mielőtt újabb Sötét Goblin csapatok bukkanhatnának fel. Lapozz a **100**-ra.

159.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy óriás fog? Ha nincs, lapozz vissza a **104**-re, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a földhöz vágod a fogat (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Egy kalapácsöklű, izmos Óriás jelenik meg előtted, hogy megküzdjön helyetted a Kristályharcossal. Játszd le a csatát!

Kristályharcos	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 13
Óriás	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha az Óriás győz, kék füstfelhő kíséretében eltűnik. Ha veszít, neked kell befejezned a csatát. Ha sarkon fordulnál, és *elmenekülnél* az Altemplomból, lapozz a **100**-ra. Harci kalapácsod tökéletes fegyver a Kristályharcossal szemben. Amennyiben már nincs nálad, úgy gyors halált halsz a szentélyben, hála a csillogó öklöknek, melyek kíméletlenül vernek péppé. Ha még megvan a fegyvered, és sikerül végezned az őrzővel, vagy az Óriás pusztítja el ellenfeledet, lapozz a **21**-re.



160.

Nincs ilyen varázsige! Lapozz vissza a **188**-ra, és válassz valami mást.

161.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad homok? Ha nincs, lapozz vissza a **120**-ra, és válassz valami mást. Ha van, belépsz a terembe, elmondod a varázsigét, és beleszórod a homokot a Szarvasbékák közös medencéjébe (ne feledd lehúzni a *Kalandlapodról*). Ahogy az ige hatni kezd, a medence bugyogni kezd, majd heves futóhomokká változik. A Szarvasbékák tömege csupán tátott szájjal bámul rád. A sár, a mocsok és a futóhomok ezen lények természetes élőhelye, és egy cseppet sem zavartatják magukat ezek miatt. Súlyos hibát követtél el! Lapozz az **56**-ra.

162.

– Zared! – kiáltod el magad a gombákkal teli barlangban. – Remete Zared!

– Jól van, jól van, nyughass már! – válaszol egy morgós hang. Egy igen különös kinézetű fickó jelenik meg, aki egy nagyobb óriásgomba-telep közepéről mászik ki.

Zared, a remete egy nevetségesen vézna vénember, aki teljesen csupasz, csupán irgalmatlanul hosszú, bokáig érő, hófehér szakálla takarja el az eltakarni valókat. Olyan régóta él idelenn, hogy olybá tűnik, mocskos bőrét termőföld alkotja, szakállában pedig kisebb gombatelepek kezdtek növekedni.

– Köszönöm neked, hogy megszabadítottál foglyul ejtőmtől – mondja Zared, látva, hogy elpusztítottad a Homokgólemet. – Legközelebb jobban meggondolom, hogy akarok-e Megelevenítő Mágiákkal kísérletezni. Van nálad némi élelem? Majd éhen veszem!

Zared szívesen felajánlja neked a segítségét némi élelemért cserébe. Ha a tudása érdekel, lapozz a **81**-re. Ha valamilyen általa készített tárgyat szeretnél, lapozz a **18**-ra. Ha nem akarsz neki élelmet adni, vagy neked sincsen, lapozz a **69**-re.

163.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad néhány kavics? Ha nincs, lapozz vissza a **125**-re, és válassz valami mást. Ha van, döntsd el, hányat használsz fel. Kimondod a varázslatot, majd a Goblinokra hajítod a köveket. Mindegyik kő után dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, eltalálod ellenfeledet, és 2 ÉLETERŐ pontot sebzel rajta (ha akarod, *Szerencsepróbát* is tehetsz, hogy tovább növeld a sebesülésüket). Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, a kavics célt tévesztett, és ártalmatlanul csapódik a talajba. Amint elvétesz két egymást követő dobást, vagy ha elfogynak a kavicsaid, a Sötét Goblinok összekapják magukat, és rád rontanak. Egyszerre kell megküzdened mindkettővel!

Első Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Második Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5

Ha úgy döntesz, *elmenekülsz*, lapozz a **100**-ra. Ha legyőzöd ellenfeleidet, átkutatod a tetemeket. Összesen 3 Aranytallért találsz, amit magadhoz vehetsz. Húzd le *Kalandlapodról* azokat a köveket, melyeket most felhasználtál, majd lapozz a **75**-re.

164.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy óriás foga? Ha nincs, lapozz vissza a **128**-ra, és válassz valami mást. Ha van, a vízbe hajítod, és elmondod a varázsigét, mire hangos csobbanással egy széles vállú, izmos Óriás jelenik meg melletted. Ráparancsolsz teremtményedre, hogy szabadítson ki a Kagyló fogságából. Az Óriás mindkét karjával benyúl a vízbe, majd pár percnyi dulakodást követően egy hangos reccsenés kíséretében sikeresen szétfeszíti túlméretezett ellenfeled héját. Miután végzett a feladatával, segítőd kék füstfelhő kíséretében eltűnik. Lapozz a **83**-ra.

165.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázsigét, ami egy tűzlabdát varázsol a kezedbe. Ezt nekivágod a megelevenedett szobornak. A mellkasán találod el ellenfeledet, a lövedék pedig lángba borítja az egész alakot. Mikor a füst eloszlik, szomorúan tapasztalod, hogy bár komoly sebesülést sikerült okoznod az őrzőn, nem sikerült elpusztítanod. Egykori csillogó teste most már fekete és repedésekkel teli, de attól még megállíthatatlanul közeledik feléd. Védd magad!

Kristályharcos	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha sarkon fordulnál, és *elmenekülnél* az Altemplomból, lapozz a **100**-ra. Harci kalapácsod tökéletes fegyver a Kristályharcossal szemben. Amennyiben már nincs nálad, úgy gyors halált halsz a szentélyben, hála a csillogó öklöknek, melyek kíméletlenül vernek péppé. Ha még megvan a fegyvered, és sikerül végezned az őrzővel, lapozz a **21**-re.

166.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kerek papi sapka? Ha nincs, lapozz vissza a **40**-re, és válassz valami mást. Ha van, a fejedre nyomod, elmondod a varázsigét, becsukod a szemed, és koncentrálni kezdesz a különös hal-ember teremtmény gondolataira. Idegen elméjét kifejezetten bonyolult értelmezni, de annyit sikerül kivenned, hogy bár rendkívül arrogáns és heves, bizonyosan nem gonosz. Ha beszélni akarsz vele, lapozz a **138**-ra. Ha rátámadnál, lapozz a **95**-re.

167.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, lapozz vissza a **116**-ra, és válassz valami mást. Ha van, a csuklódra helyezed, és elmondod a varázsigét. Az érme a kezedhez tapad és érzed, amint egy láthatatlan erőtér formálódik körülötte. Most már extra védelemmel felruházva küzdhetsz meg az Iszapsárkánnyal.

Ellenfeled a medence felszínén lépkedve egyenesen feléd tart, és próbál bekapni hatalmas, fogakkal teli szájába. Pajzsod miatt a soron következő csatában 2-vel megnövelheted Támadóerődet.

Iszapsárkány	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Ha a nyugati folyosón át *elmenekülnél* a szörnyeteg elől, lapozz a **70**-re. Ha harcolnál, nem a kis kövek jelentik az egyetlen problémát, az orrfacsaró bűz is erősen zavar a harcra összpontosításban, ezért a csata során 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET. Ha így is végzel ellenfeleddel, lapozz a **131**-re. Akárhogy is teszel, ne feledd el lehúzni *Kalandlapodról* az Aranytallért, melyből csupán egy értéktelen fémdarab marad.

168.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi kőpor? Ha nincs, lapozz vissza a **61**-re, és válassz valami mást. Ha van, az Orkra szórod azt, majd elmondod a varázsigét. Morgul mozdulatai másodpercről másodpercre lassulnak, bőre pedig kezd elszürkülni. Ellenfeled túl későn döbben rá, mi is történik vele – a Kristálybányák felügyelője hamarosan szoborrá változik, arcán a rettenet kifejezésével. Húzd le a *Kalandlapodról* a kőport.

Gyorsan átkutatod a szobát, melyben 3 Aranytallért, 2 adag élelmet, öt széndarabot és egy viasszal lezárt kristályüvegcsét találsz. Ezek közül bármit magadhoz vehetsz, majd távozol a helyiségből. Lapozz a **75**-re.

169.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kerek papi sapka? Ha nincs, lapozz vissza a **87**-re, és válassz valami mást. Ha van, a fejedre nyomod, majd elmondod a varázsigét, becsukod a szemed és koncentrálni kezdesz. Megpróbálod megállapítani, mire gondol a két Szarvasbéka őr. Elméjük mintha két széles, teljesen üres mocsárvíz lenne, melyet igen nehéz pontosan értelmezni. Jelenleg az az elsődleges céljuk, hogy végezzenek veled, de emellett egy másik, lentebb meghúzódó vágyat is tapasztalsz, egy kiolthatatlan éhséget ízletes méhekre – reményeik szerint olyanokra, amik még élnek és zümmögnek. Ha van nálad egy üvegnyi méh, és azt most át akarod adni az őröknek, lapozz a **15**-re. Ha nincs, más más választásod nem lévén, meg kell küzdened velük – lapozz a **30**-ra.

170.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, lapozz vissza a **16**-ra, és válassz valami mást. Ha van, a csuklódra helyezed, és varázsolsz. Az érme a kezedhez tapad, és érzed, amint egy láthatatlan pajzs formálódik a kezeden. A soron következő harcban plusz védelmed lesz, és 2-vel csökkentheted majd ellenfeleid Támadóerejét. Ne feledd, hogy ez a védelem csak a Kristálybányában vívott következő harcodra vonatkozik. Amint ez megtörténik, vagy ha elhagyod a bánya területét, a varázslat hatása elmúlik. Ezt követően a pénzérme közönséges fémdarabbá változik (húzd le a *Kalandlapodról*). Egyelőre észak felé indulsz, a bánya mélye felé. Lapozz a **33**-ra.

171.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi homok? Ha nincs, lapozz vissza a **70**-re, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és szétszórod a homokot a futóhomok tetején. Ahogy az ige megfogan, a padló elkezd bugyogni és hullámzani, és egy igen agresszív homokveremmé alakul. A továbbfejlesztett verzió összedolgozik az eredetivel és még gyorsabban kezdesz el süllyedni. Pár másodperc, és eltűnsz a felszínről. Ooze Alagútjaiban ér a borzalmas vég.

172.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, lapozz vissza a **128**-ra, és válassz valami mást. Ha van, felhajtod az italt (húzd le a *Kalandlapodról*), és elmondod a varázsigét. Azonnal érzed, hogy tested megtelik erővel, izmaid pedig megduzzadnak. Lehajolsz, kezeidet a víz alá dugod, megragadod a Kagyló héjait, és szétfeszíted azokat, kiszabadítva a lábadat. Lapozz a **83**-ra.

173.

– Ó, hogy az a kénköves ménkű csapna beléd! Már megint te vagy az? – kiált fel Verrema. – Hogy én hogy lehetek ennyire…

A Szalamandra felkacag. – Nahát, pap, csak nem csatlakoztál a renegát Fekete Elfhez? Később akartam befalni, de most, hogy ilyen kedvesen idehoztad őt, már érte sem kell mennem. Hálás vagyok, amiért megkíméltél ettől a fáradtságtól!

– Pofa be, gyík! – kiált rá a Fekete Elf hajadon. – Az egyetlen dolog, amit felfalsz, az a saját farkad lesz, amit majd a torkodba tömünk, miután apró darabokra szabdaltunk!

Úgy tűnik, ezek ketten már találkoztak! Lapozz vissza a **188**-ra, és döntsd el, hogyan akarsz megküzdeni a Szalamandrával.

174.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Vannak nálad kavicsok? Ha nincsenek, lapozz vissza a **41**-re, és válassz valami mást. Ha vannak, döntsd el, hányat akarsz használni, majd varázsolj. Egyesével hajíthatod őket ellenfeleidre. Mindegyik dobásnál *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, eltalálod kiválasztott ellenfeled, és 2-vel csökkentheted ÉLETERŐ pontjait (ha akarod, ilyenkor *próbára teheted* SZERENCSÉDET is, hogy még nagyobb sebet okozz). Ha elvéted a dobást, nem okozol neki sebesülést. Ha két egymást követő dobás is félre megy vagy ha elfogynak a kavicsaid, ellenfeleid rád vetik magukat, és kénytelen leszel közelharcban végezni velük.

Rinocérosz-Ember	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9
Első Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5
Második Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Harmadik Sötét Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

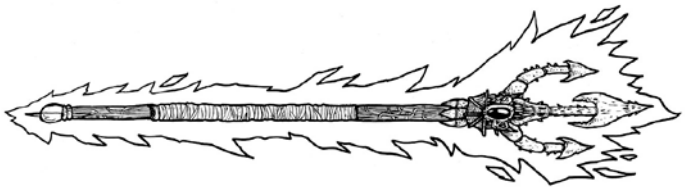
Nem *menekülhetsz el* ellenfeleid elől. Kettesével küzdj meg velük. Ha sikerül mindegyikükkel végezned, leemeled a halott Rinocérosz-Ember övén lévő kulcscsomót, és elkezded kiszabadítani a rabszolgákat. Lapozz a **8**-ra.

175.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy óriás fog? Ha nincs, lapozz vissza a **66**-ra, és válassz valami mást. Ha van (ez esetben ne feledd el lehúzni a *Kalandlapodról*), úgy a földre hajítod, és elmondod a varázsigét. Abban a pillanatban egy hatalmas, izmos, kalapácskarú Óriás jelenik meg, hogy megküzdjön helyetted az ellenfeleddel. A két és fél méter magas, hosszú karmú és vastag bőrű Tarator igen komoly ellenfélnek ígérkezik. Játszd le a csatát!

Tarator	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13
Óriás	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Amennyiben az Óriás győz, kék füstfelhő kíséretében köddé válik. Ha a teremtményed elveszti a csatát, te leszel kénytelen befejezni a harcot. A fenevad karmos kezei a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoznak minden sikeres támadása után. Cserzett bőre miatt minden sikeres csapásod csak 1 ÉLETERŐ pontot sebez őrajta (kivéve ha Kristálybottal küzdesz, mely a szokásos 3 pontos sebesülését okozza). Ha az egyik, nyugati falból nyíló oldaljáraton át *elmenekülnél*, lapozz a **78**-ra. Ha sikerül legyőznöd a bestiát, lapozz a **91**-re.



176.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad egy kerek papi sapka? Ha nincs, lapozz vissza a **43**-ra, és válassz valami mást. Ha van nálad sapka, varázsolsz, becsukod a szemedet, és koncentrálni kezdesz, hogy meghalld egy közelben lévő intelligens lény gondolatait. Azonnal megérzed egy vén pap jelenlétét, aki az ajtó túloldalán lapul. Pénz jár a fejében, egészen pontosan az, mennyi aranyat kérjen tőled azért, hogy beengedjen Throff Altemplomába. Ha a jövőben lehetőséged nyílik rá, hogy megvesztegesd a férfit, a megállapított összeget 2-vel csökkentheted (egészen 1-ig), hála a most megszerzett információknak. Úgy döntesz, bekopogsz az ajtón. Lapozz a **79**-re.

177.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod egy lángoló tűzgolyót teremt a kezedben, melyet a csápfejű lény felé hajítasz. A lövedék a fején találja el, a lökés hátrataszítja saját üstjébe, a lángok pedig azonnal végeznek vele. A teremtmény szétégett, elfeketedett teteme lassan elsüllyed a levesben, míg végül már csak a lábai lógnak ki belőle természetellenes szögben állva. Lapozz a **73**-ra.

178.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, lapozz vissza a **104**-re, és válassz valami mást. Ha van, döntsd el, hányat akarsz felhasználni, majd elmondod rájuk a varázsigét. Ezután elkezded a harcos felé dobálni a megbűvölt köveket. Mindegyik dobásnál *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha egy próba sikeres, úgy eltalálod ellenfeledet, és 2 ÉLETERŐ pontos sebet okozol neki (ha akarod, *Szerencsepróbával* az okozott sebet komolyabbá teheted). Ha elvétesz egy próbát, úgy nem találod el ellenfeledet. Ha két egymást követő próbát is elvétesz, vagy elfogynak a köveid, a Kristályharcos eléd lép, és rád támad, te pedig kénytelen vagy közelharcban megvédeni magad.

Kristályharcos ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 13

Ha sarkon fordulnál, és *elmenekülnél* az Altemplomból, lapozz a **100**-ra. Harci kalapácsod tökéletes fegyver a Kristályharcossal szemben. Amennyiben már nincs nálad, úgy gyors halált halsz a szentélyben, hála a csillogó öklöknek, melyek kíméletlenül vernek péppé. Ha még megvan a fegyvered, és sikerül végezned az őrzővel, lapozz a **21**-re. Egyik esetben se felejtsd el lehúzni a felhasznált kavicsokat a *Kalandlapodról*!

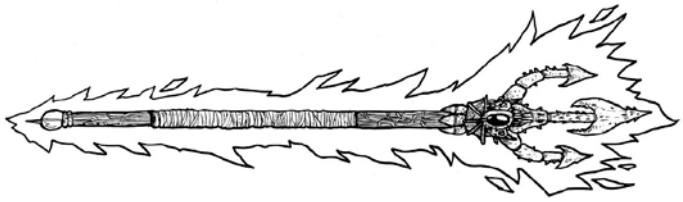
179.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi homok? Ha nincs, lapozz vissza a **26**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a Gólem lába elé szórod a homokot. Amint az ige hatni kezd, a padló bugyogó futóhomokká változik. Ellenfeled átsétál fölötte, de nem süllyed el, hanem valami egészen elképesztő dolog történik. Felszívja a laza homokszemeket, közben pedig egyre lomhábbá és nehezebbé válik. A bestia tovább tántorog feléd…

Mivel a mágikus futóhomok megváltoztatta a Homokgólem összetételét, könnyebbé vált az eltalálása és a fegyvered a szokásos sebesülést okozza neki. A mágikus bestia csapásai továbbra is erősek maradtak: mintha dörzspapírba csomagolt vasököl csapódna beléd, így a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozzák.

Homokgólem ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz el*. Ha sikerül nullára, vagy az alá csökkentened ellenfeled ÉLETEREJÉT, megtörik a varázslat, ami egyben tartja a testet, és a Gólem ártalmatlan homokhalommá omlik szét. Ezután úgy döntesz, hogy szétnézel a barlangban. Lapozz a **112**-re.



180.

– Xak! – kiáltasz a Szalamandrára. – Xak! Kimondtam az igaz neved, és a Tűz Síkjára száműzlek! Távozz innen, pokol ivadéka, és soha többé ne zargasd e földet!

A Szalamandra torkából mély, elnyújtott sikoly hangzik fel, de már késő! A tér és idő szövete szétnyílik a bestia mögött, és beszívja a fekete semmi. Xak, a Szalamandra, még mindig visítva visszatér otthonába, a Tűz Elemi Síkjára. A valóságon szakított repedés amilyen gyorsan keletkezett, olyan gyorsan be is záródik, megszűnik létezni, és nem hagy mást maga után, csak a hüllő szigonyát, mely ártalmatlanul koppan a szentély padlóján. Nyersz 1 SZERENCSE pontot az itt aratott győzelmedért. Lapozz a **137**-re.

181.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nálad van a Viharkürt? Ha nincs, lapozz vissza a **125**-re, és válassz valami mást. Ha nálad van, elmondod a varázsigét, és belefújsz a hangszerbe. Azonnal hatalmas szélvihar kerekedik, ami lesodorja mindkét Sötét Goblint a szirtről. A bestiák sikoltva zuhannak le a partra, ahol hamarosan szörnyethalnak. Most már biztonságban beléphetsz a Kristálybányákba. Lapozz a **75**-re.

182.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kerek papi sapka? Ha nincs, lapozz vissza a **120**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, a fejedre nyomod a sapkát, becsukod a szemed, és koncentrálni kezdesz, megpróbálva kideríteni, mire gondolhatnak a Szarvasbékák. Az elméjük leginkább a széles mocsárvíz-medencéhez hasonlatos, amit elég nehéz jól olvasnod. A legkülönbözőbb problémáik vannak, melyek mindegyike közönséges kétéltű-probléma, ám ezek alatt egy közös vágyat is látsz, vágyódást az ízletes, zamatos, lehetőleg még élő és zizegő méhekre. Ha vannak nálad palackba zárt méhek, és a Szarvasbékáknak akarod ezeket adni, lapozz a **3**-ra. Ha nincs, csak egy lehetőséged maradt: hogy megküzdj velük – lapozz az **56**-ra.

183.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Az Iszapsárkány felé hajítod a kezedben megjelenő tűzgolyót, ami fejbe találja ellenfeledet és lángba borítja. Ellenfeled azonnal kileheli a lelkét, szénné égett, élettelen teteme pedig visszacsobban a medencébe, és lassan elsüllyed az iszapos folyadékban. Lapozz a **131**-re.

184.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi homok? Ha nincs, lapozz vissza a **16**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a vasrács körül a földre szórod a homokot (ne feledd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Amint a varázslat hatni kezd, a föld bugyogni kezd, és lassan átváltozik futóhomokká. A rács kicsúszik a falba vájt vájatából, szépen, lassan elkezd süllyedni, majd kisvártatva eltűnik a szemed elől. A harangkongás kíséretében elhagyod a Kristálybányákat, mielőtt újabb Sötét Goblin csapatok bukkanhatnának fel. Lapozz a **100**-ra.

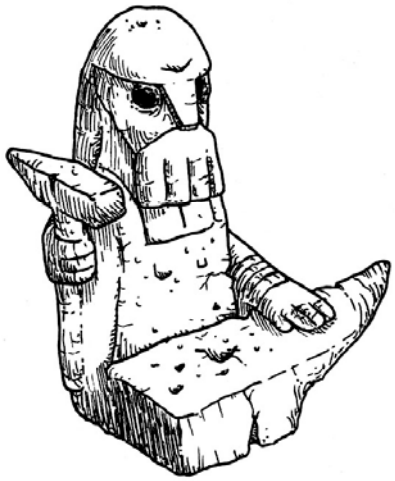
185.

– Nos, pap – szólít meg Verrema, a Fekete Elf, aki Furlakk szentélyének hátsó, sötét beugróit kutatja át –, nyugodtan lepihenhetsz itt egy kicsit, hogy összeszedd magad, de rábukkantam egy titkos lépcsősorra, ami kivezet innen, szóval ha nem gond, én meggyújtanám azt a jelzőfényt. Kivéve ha úgy érzed, van kedved csatlakozni hozzám.

Azonnal odarohansz a nőhöz, hogy megtudd, igazat beszél-e. És valóban, egy faragott dísztábla mögött egy rozoga vaslépcsősor indul felfelé szűk spirálban, a szirt legtetejére. Még a napfény is felsejlik a fokokon túl, az akna rejtett bejárata felett. Verremával azonnal elkezditek megmászni a fokokat.

Nem sokkal később, nevetségesen sok lépcsőfokkal a hátatok mögött, mindketten ott álltok a Föld Vége Tengerpart egyik hatalmas, csipkézett szirtjének tetején. Egy tábortűz körül guggolva melegítitek a kezeiteket, miközben a sötét vizet kémlelitek egy közeledő hajó fel-le hintázó lámpásának fénye után kutatva. Sirályok siklanak és rikoltoznak felettetek az erős, sós tengeri szélben, ami felborzolja a ruháitokat és a fűszálakat. A nap már lement Kakhabad határában, a tenger felett ragyogó, bársonyos éjszakai ég ezernyi csillogó csillaggal ragyog. Tudod, hogy itt a történetednek és a kalandodnak is véglegesen...

VÉGE!



186.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, lapozz vissza a **96**-ra, és válassz valami mást. Ha van, felhajtod (húzd le a *Kalandlapodról*), és elmondod a varázsigét. Azonnal érzed, ahogy erő önti el a tested, izmaid pedig megduzzadnak. Előrelépsz, kitéped a helyéről a vaskaput, és a padlóra hajítod a fémrudakat.

A Fekete Elf kilép a cellájából, és megköszöni, hogy kimenekítetted. Szemei hirtelen riadtan összeszűkülnek, és rád emeli a fegyverét.

– Honnan tudjam, hogy megbízhatok-e benned? – kérdi.

Megpróbálod meggyőzni a hajadont, hogy nemes küldetésben jársz itt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerül a próba, lapozz a **108**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **115**-re.

187.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod lángoló tűzgolyót idéz meg a kezedben, melyet az Ork felé hajítasz. Telibe kapod a bestia mellkasát, a becsapódás ereje pedig nekivágja a falnak. Ellenfeledből csak egy megégett, élettelen tetem marad, mely vidáman füstölögve a padlóra rogyik. Legyőzted Morgul kapitányt, a Kristálybányák felügyelőjét. Lapozz a **48**-ra.

188.*

Követed a széles folyosót, ami egy hatalmas terembe nyílik. Ez nem lehet más, mint a Kétéltűek Urának, Furlakknak, a Béka Istennek a szentélye. Egy hatalmas szobor áll itt, mely Szarvasbéka-álruhában mutatja a mindenhatót, aki egy koponyákkal megrakott oltár fölött tekint le baljóslatúan. A bolthajtásos plafont hatalmas oszlopok tartják, ezeket pedig Szarvasbékák és agyaras démonok vésetei díszítik. Mindenfelé égő gyertyákat és füstölőket látsz, a levegő olyan sűrű az édes tömjén szagától, hogy könnyezni kezdesz.

És igen! Megpillantod! Az oltár lábánál ott hever Verlang egyszerű, dísztelen, mégis megszentelt Szobra, egy szakállas, sisakos kovács, kezében egy kalapáccsal, ölében egy üllővel. Előrelépsz, de ebben a pillanatban felhangzik egy ősi, gonoszságtól csöpögő, mennydörgésszerű hang, amitől földbe gyökerezik a lábad.

– Ne olyan gyorsan! – A hang gazdája nem más, mint Daddu-Yadu Szalamandrája, aki ekkor tűnik fel a szentélyben. A bestia három méter magas, hátsó lábain jár, hosszú farka van, bőre fekete, sárga és vörös színekben pompázik, és az egész teste lángol. Hatalmas, sötét szemek merednek rád az ék alakú fejről, kezében pedig egy égő szigonyt tart, melyről egyértelműen látszik, hogy messze földön kovácsolhatták.

– Gratulálok, kovács, nem sokaknak sikerült volna ilyen messzire eljutniuk – mondja lekicsinylően a lény. – Most azonban nem egy Szarvasbékával vagy Gremollal állsz szemben. Hanem velem, és attól tartok, nem engedhetem, hogy megszerezd a szobrot. Az én népem készítette azt évezredekkel ezelőtt, Verlang parancsára, mielőtt ti, emberek elloptátok volna tőlünk. És most visszaviszem Bronzvárosba, az őt megillető helyre.

– Ez istenkáromlás! – kiáltod a Szalamandrának. – A szobor a miénk, és vissza fogom szerezni!

– Nos, kovács – szól csendben a Szalamandra, miközben hosszú, rózsaszín nyelvével megnyalja a szemhéját –, akkor gyere és vedd el.

Ha fegyverrel akarsz megküzdeni Daddu-Yadu Szalamandrájával, lapozz a **114**-re. Ha varázsolnál, válassz:

XAK	LÁP	YOB
160	**195**	**151**

189.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi kőpor? Ha nincs, lapozz vissza a **70**-re, és válassz valami mást. Ha van, a futóhomokra hajítod a kőport, és elmondod a varázsigét. De semmi nem történik! Ez a varázsige csak élőlények ellen hatásos. Húzd le a *Kalandlapodról* a kőport, azután lapozz vissza a **70**-re, és válassz ismét.

190.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy óriásfog? Ha nincs, lapozz vissza a **41**-re, és válassz valami mást. Ha van, a földre hajítod, és elmondod a varázsigét, mire egy jókora, bozontos, fekete hajú Óriás jelenik meg előtted. Ráparancsolsz, hogy szabadítsa ki a foglyokat. Meg is kezdi a feladatát, ám az érkező Sötét Goblinok megzavarják. A már szabad rabok azonban szembeszállnak a három támadóval, és hamarosan heves csata alakul ki a két csapat között. Az Óriás folytatja a feladatát, ám ismét megzavarják – ezúttal a mogorva Rinocérosz-Ember. Játszd le kettejük között a csatát.

Rinocérosz-Ember	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9
Óriás	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha az Óriásod győz, kék füstpamacs közepette eltűnik. Ha elveszíti a csatát, neked kell befejezned, és most nem *menekülhetsz el*. Ha sikerül leterítenetek a Rinocérosz-Embert, megállapítod, hogy a rabok elintézték a Sötét Goblinokat. Leemeled a smaszszer övén lévő kulcscsomót, és nekiállsz, hogy kiszabadítsd a többi bányászt. Lapozz a **8**-ra.

191.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Viharkürt? Ha nincs, lapozz vissza a **26**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét és belefújsz a kürtbe. Abban a pillanatban hatalmas szélvihar kerekedik, mely szétfújja a Homokgólemet, elterítve homokszemeit az egész barlangban. Legyőzted ezt a mágikus bestiát. Lapozz a **112**-re.

192.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi kőpor? Ha nincs, lapozz vissza a **66**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a közeledő bestiára szórod a kőport (húzd le a *Kalandlapodról*). Néhány másodperc elteltével látod, ahogy a fenevad mozgása lelassul, bőre pedig kezd halványszürke színt ölteni. Túl későn döbben rá, mi is történik vele és Ooze Alagútjainak borzalmas veszedelme pillanatokon belül egy vicsorgó, kihívó arcú szoborrá változik.

Legyőzted a Taratort! Nyersz 1 SZERENCSE pontot a győzelemért. A bestia fészkét – mely a fő barlangüreghez csatlakozó, alacsony odú – átkutatva csupán 3 Aranytallérra és egy óriás fogára sikerül rálelned. Ezeket felírhatod a *Kalandlapodra*. Két folyosó indul innen tovább a föld mélye felé. Ha a nyugatin akarsz továbbindulni, lapozz a **78**-ra; ha az északin, lapozz a **70**-re.

193.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy óriás fog? Ha nincs, lapozz vissza a **96**-ra, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, és a földhöz vágod a fogat (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Egy széles vállú, izmos karú, fekete, kócos hajú Óriás jelenik meg melletted a szűk fogdában. Ráparancsolsz, hogy szabadítsa ki a foglyot a cellából. Teremtményed megragadja a vasrácsokat, és letépi őket a pántjairól, az alaktalan ajtót pedig a talajra hajítja. Feladata végeztével kékes ködbe burkolózva eltűnik.

A Fekete Elf kilép a cellájából, és megköszöni, hogy kimenekítetted. Szemei hirtelen riadtan összeszűkülnek, és rád emeli a fegyverét.

– Honnan tudjam, hogy megbízhatok-e benned? – kérdi gyanakodva.

Megpróbálod meggyőzni a hajadont, hogy nemes küldetésben jársz itt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerül a próba, lapozz a **108**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **115**-re.

194.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Viharkürt? Ha nincs, lapozz vissza a **43**-ra, és válassz valami mást. Ha nálad van, elmondod a varázsigét, és belefújsz egy nagyot. Azonnal hatalmas vihar kerekedik, mely a bejárati ajtó mindkét szárnyát leszakítja a sarokvasakról. A kopasz, szakállas pap, aki az ajtó túloldalán állt, rendkívül meglepődik. Az alak palástot visel, kezében pedig egy hosszú botot tart, melynek végét egy kristálygömb díszíti.

– Mégis mit jelentsen ez!? – üvölti rád.

Ha megpróbálod megvesztegetni az alakot, hogy beengedjen, lapozz a **133**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **67**-re. Ha úgy döntesz, inkább távozol innen, és Daddu-Yadu egy másik részén folytatod a kutatást, lapozz a **100**-ra.

195.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, lapozz vissza a **188**-ra, és válassz valami mást. Ha van, a csuklódra helyezed, és elmondod a varázsigét. Az érme a kezedre tapad, és érzed, amint egy láthatatlan erőtér formálódik körülötte. Most már extra védelemmel felszerelkezve küzdhetsz meg a Szalamandrával. A pajzsnak köszönhetően 2-vel csökkentheted majd ellenfeled Támadóerejét. A harc után ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról* az érmét, mivel abból a varázslat elmúltával csupán egy értéktelen fémdarab marad. Most pedig lapozz a **114**-re, és harcolj!

196.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Viharkürt? Ha nincs, lapozz a **87**-re, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázslatot, majd belefújsz a kürtbe. Azonnal erős szélvihar kerekedik, mely a falhoz csapja az egyik Szarvasbékát. Az őr beveri a fejét a sziklába, majd élettelenül a talajra zuttyan. A másik őr idegesen megnyalja a szája szélét, de attól még folytatja a támadást. Bár ellenfeled lassú és ügyetlen, ám nagy és rendkívül erős is. Ráadásul nem csak mesterien forgatja alabárdját, még természetes fegyverei is vannak: karmos öklei, görbe szarvai és agyarakkal teli szája. Kemény csatának nézel elébe!

Szarvasbéka Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz el*. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **102**-re.

197.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kerek papi sapka? Ha nincs, lapozz vissza a **125**-re, és válassz valami mást. Ha van, elmondod a varázsigét, behunyod a szemed, és koncentrálsz, hogy megtudd, miféle gondolatok járhatnak a két Sötét Goblin ostoba elméiben – már ha képesek egyáltalán a gondolkodásra! Megtudod, hogy unatkoznak, éhesek, és rettegnek a „főnöktől", egy jókora Orktól, aki itt a bányában lakik. Megtudsz még egy igen fontos dolgot, ami nagyon mélyen bevésődött az elméjükbe: aki sértetlenül akar átjutni a bányán, annak először balra kell fordulnia, azután az óramutató járásának megfelelően kell folytatnia az útját. Kinyitod a szemed. A Sötét Goblinok még mindig nem vettek észre. Lapozz vissza a **125**-re, és válassz valami mást.

198.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad némi kőpor? Ha nincs, lapozz vissza a **116**-ra, és válassz valami mást. Ha van, ellenfeledre hajítod a kőport, és elmondod a varázsigét. A bestia mozgása szinte azonnal nehézkesebbé és lassabbá válik, bőre pedig sápadt szürke színt ölt. Kétségbeesetten próbál kapálózni, de semmi értelme, hamarosan teljesen kővé válik. Az Iszapsárkány kőszobra sebesen süllyedni kezd a medencében, és hamarosan teljesen eltűnik a szemed elől. Húzd le a *Kalandlapodról* a kőport, majd lapozz a **131**-re.

199.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, lapozz vissza a **40**-re, és válassz valami mást. Ha van, a csuklódra helyezed, és elmondod a varázsigét. Az érme a kezedhez ragad és érzed, ahogy egy láthatatlan erőtér keletkezik a karodon. Most már készen állsz, hogy extra védelmeddel felszerelkezve megküzdj a hal-teremtménnyel.

A lény a varázsigét látva mogorván felkacag. – Egy varázsló! Védd hát magad, bűbájos – sipítja vékony hangján. – Én, Merkúrió, a Kardhal, a penge mestere vagyok, mint azt hamarosan te is megtudod! – Pajzsodnak köszönhetően 2-vel lecsökkentheted ellenfeled Támadóerejét. Küzdj meg vele.

Kardhal	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

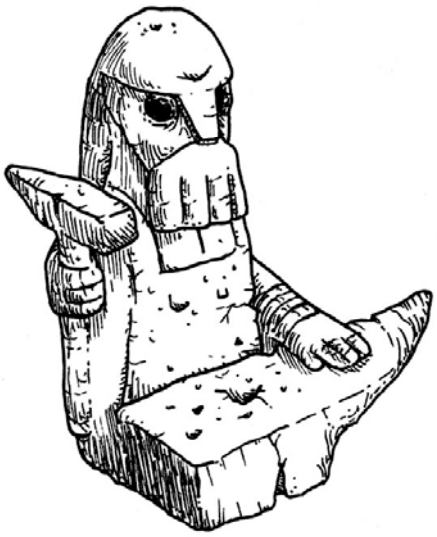
Ha *elmenekülnél* a Kardhal elől, lapozz a **63**-ra. Ha legyőzöd, lapozz a **77**-re. Akárhogy is döntesz, ne feledd el lehúzni az elhasznált Aranytallért, melyből a varázslat elmúltával csupán egy értéktelen fémdarab marad.

200.*

Végre sikerült teljesítened a küldetést, melyet Gulanti, a Rézkő Barlangok Főpapja bízott rád. Előrelépsz, megragadod Verlang megszentelt Szobrát, rended legféltettebb kincsét, és óvatosan a hátizsákodba helyezed. Sikerült végezned a barlangba befészkelt Szalamandrával és démoni szigony társával is. Bele fog telni némi időbe – ha ez valaha is megtörténik –, hogy a Kurutty Barlangokat lakó Szarvasbékák ismét megszerezzék a hatalmat a vidék fölött. Szép munka, gratulálunk! Itteni tetteiddel egyszersmind bebiztosítottad gyors előrelépésedet Verlang papjainak ranglétráján – nem mintha olyan sok lett volna hátra!

Ami a Daddu-Leybe való visszatérésedet illeti, még emlékszel Unzana, az *Iskolahal* kapitány utolsó szavaira. El kell hagynod a barlangot, felmásznod a legmagasabb szirtre, és jelzőfényt gyújtanod. A hajó ekkor vissza fog térni, és fel fog venni a partról, majd biztonságba hajózik mindannyiótokkal. A barlang elhagyása persze problémás lehet. Fáradt és kimerült vagy, ráadásul Szarvasbékák egész serege áll közted és a kijárat között. Akár kijutsz a Kurutty Barlangokból, hogy meggyújtsd a jelzőfényeket, és biztonságba juss, akár nem, ez már egy másik történet. Először mindenképp érdemes lenne lepihenned egy kicsit itt, a Szalamandra Szentélyében...

VÉGE?



ELKÉSZÜLT!

Zagor Legendája

Trilógia-díszdobozzal

és egy

Zagor-minifigurával!

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

A gonosz, mely sosem pusztul el!

Zagor! A Tűzhegy gonosz varázslójának már puszta neve is rettegéssel tölti el mindazok szívét, aki meghallja azt. A mágus, akit száműztek Titán földjéről, és aki Argent kastélyában, Amarillia földjén egy Démonná változott, lassan, de biztosan nyeri vissza hatalmát.
Hatalmas az ereje, így végezni kell vele. Több kalandozó is vállalkozik erre a tettre – Anvar, az erős barbár, Braxus, a harcos, Pecök, a Törpe és Sallazar, a varázsló – de csak egyikük kaphatja meg a feladatot. Vajon TE leszel az?

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

* a figurát készítette: www.vargamuhely.com

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1.	Halállabirintus	1989
2.	A Tüzhegy 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 Tüzhegybe	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 Tüzhegy 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
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland Játék Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

A következő Zagor.hu játékfüzet várhatóan 2014. márciusában készül el:

3 kalandjáték:

A Mungik Aranya

A Kirajzottak Csontjai

Menekülés a mágus elől

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

A fáraó temploma

Régész vagy, aki az elmúlt éved nagy részét Terratakamen fáraó mesés piramisának felkutatásának szentelted. Egész Egyiptomban csak a Rettegés Királyaként emlegetik ezt az uralkodót, mivel zsarnoksága alatt nem egy ártatlan ember vesztette életét. Az egyik felderítő repülés alkalmával megpillantod a helyet, melyet keresel, pechedre azonban röviddel ezután lezuhansz. A roncsokból kikászálódva úgy döntesz, nem várod meg itt a segítséget, hanem magadban felderíted a rejtett völgyet, mely magadra vonta a figyelmét.

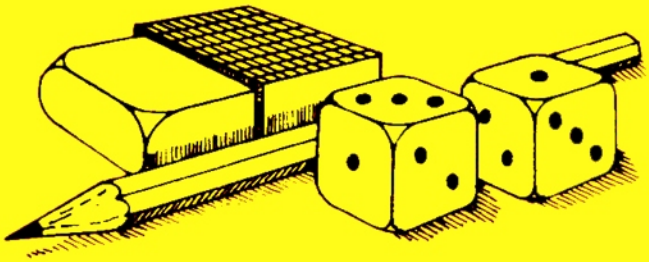
A Throngard Erőd

Be kell bizonyítanod, hogy méltó vagy rá, hogy lovaggá üssenek. Ki kell szabadítanod hűberuradat, Sir Falfaxot az erődből, melybe bebörtönözték.

A szalamandra szentélye

A Brekegő barlangokban élő Szarvasbékák elrabolták Verlang megszentelt bálványát. TE a Rézkőbányában dolgozó pap-kovácsok egyike vagy. Hű kalapácsoddal, és a fejedben zsongó varázslatokkal felfegyverkezve kell behatolnod a visszataszító kétéltűek lakhelyére, hogy visszaszerezd a szobrot a Szalamandra Szentélyéből. Készen állsz rá?

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



A megoldás a TE kezedben van!