7.SZÁM / 2014 MÁRCIUS

# KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

2 KALAND
1 FÜZETBEN
A főhős itt is
Te vagy!

A MUNGIK ARANYA

A KIRAJZOTTAK CSONTJAI

# KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

ZAGOR.HU

A művek eredeti címei
*In Search of the Mungies' Gold*
*(Fighting Fantazine 4)*

*Bones of the Banished*
*(Fighting Fantazine 5)*

Fordította
*FireFoX*

Elrendezés és kiegészítés
*runner, FireFoX, Hullgrim*
*és vatos-kalandora*

Borító illusztráció
*Martin McKenna*
*(Legend of Zagor)*

Borító szerkesztés
*runner*

Text © Warren McGuire, 2010
Text © Brett Schofield, 2011
Hungarian |ż| Zagor.hu, 2014

# TARTALOM

A Mungik Aranya
4

Négy dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...
36

A Kirajzottak Csontjai
37

# A MUNGIK ARANYA

**Írta: Warren McGuire**
**Illusztráció: Alexander Ballingall**

***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, 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 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

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személlyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdhetsz meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy egy Harci Körben minden támadód külön támadást hajt végre ellened, neked azonban el kell döntened, hogy melyikükkel veszed fel a harcot. A kiválasztott ellenféllel a szokott módon harcolj. Az összes többi ellen is meg kell határoznod a Támadóerődet, ám ha ekkor a te Támadóerőd a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivédted a támadását. Azonban ha a te Támadóerőd a kisebb, ellenfeled a szokásos módon okozott sebesülést neked.

## 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.

# KALANDLAP

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

| FELSZERELÉSI TÁRGYAK: |
|---|
| |

| SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK: | |
|---|---|
| CÉLZÁS | |
| MÁSZÁS | |
| KÉZÜGYESSÉG | |
| UGRÁS | |
| MEGFIGYELÉS | |
| FUTÁS | |
| LOPAKODÁS | |
| ÚSZÁS | |

| JEGYZETEK: |
|---|
| |

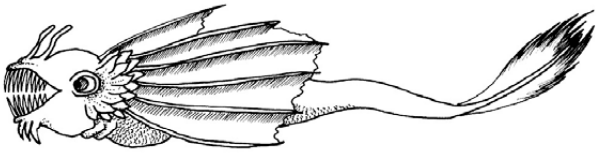
A SZERENCSE használata csatában

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!



HÁBORGATÁS

Ez az érték azt határozza meg, mennyire vonod magadra mások figyelmét a kalandod során – mind zajongásod, szagod és felbukkanásod miatt. HÁBORGATÁS pontjaid 0-ról indulnak, utad során azonban folyamatosan növekedni fognak és lassan rá fogsz jönni, miféle cselekedetek azok, amik a leginkább szerepet játszanak ebben. Lesznek alkalmak, amikor a szöveg felszólít, hogy végezz *Háborgatás-próbát*. Ilyenkor két kockával kell dobnod. Ha az összegük magasabb, mint HÁBORGATÁS pontjaid száma, sikerült elkerülnöd valakinek vagy valaminek a figyelmét, és nyugodtan folytathatod tovább az utadat. Ha az összeg ugyanannyi vagy kisebb, mint HÁBORGATÁS értéked, az erdő egyik lakója felfigyelt a jelenlétedre. Ha ez történik, úgy – hacsak a szöveg kifejezetten másképp nem rendelkezik – dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a lent található Találkozások Táblázatával, hogy megtudd, pontosan mi történik. Kövesd a kapott utasításokat – csak akkor folytathatod a kalandozást, ha életben maradsz. Ráadásul, hacsak a szöveg másképp nem rendelkezik, 1 pontot hozzá kell adnod HÁBORGATÁS értékedhez a csetepaté által keltett zaj miatt.

**Dobás Találkozás**

**2** Egy nagy, dühös és pechedre veszett *Nagy Majom* (ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 11) ront elő az aljnövényzetből, és támad rád. Ha akár csak egyszer is megsebezett, a csata után *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, nem fertőződtél meg. Ha nincs szerencséd, elkaptad a kórt, hamarosan elkezd habzani a szád és megzavarodsz. Kalandod lényegében véget ér.

**3** Egy *Óriás Erdei Pók* (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 6) ugrik rád a lombok közül, és próbál elfogyasztani ebéd gyanánt. Ellenfeled harapása halálos – minden sikeresen bevitt találata 3 ÉLETERŐ pontos sebzést okoz.

**4** *Fojtófű* közé keveredtél (ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 10), ami megpróbál rád tekeredni és megfojtani, hogy aztán a testnedveiddel locsolhassa magát. Az első olyan alkalommal, amikor ellenfeled eltalál, csak rád tekeredik, ezt követően azonban minden Harci Körben 1 ÉLETERŐ pontos sebet okoz, akár eltalál, akár nem, egészen addig, amíg egyikőtök meg nem hal.

**5** *Óriás Piócák* (ÜGYESSÉG 6, ÉLETERŐ 7, egy ellenfélként küzdj meg velük) próbálnak rád tapadni és kiszívni a véredet. Minden sikeres találatukkor egy újabb lény tapad rád, és kezd el táplálkozni belőled – ekkor csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést szenvedsz el. A csata végeztével már gond nélkül le tudod szedni magadról a rád tapadt példányokat, feltéve, hogy van fegyvered. Ha fegyvertelen vagy, kénytelen vagy egyesével letépni őket magadról, vagy megvárni, amíg befejezték a lakmározást, ezért minden rád tapadt Pióca után újabb 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. A lények ráadásul alvadás gátló anyagot fecskendeznek a sebedbe, ami miatt egy ideig még vérezni fogsz. Ha akár csak egy bestia is rád akaszkodott a harc során, meg kell növelned 1 ponttal a HÁBORGATÁS-értékedet, mivel a vér szaga más lényeket is a közeledbe vonzhat.

**6** Sikerült megzavarnod két *Óriásdenevér* (ÜGYESSÉG 5, ÉLETERŐ 6) pihenését. A páratlan Harci Körökben mindig az első, míg páros Körökben a második bestia támad rád, így mindig felváltva kell megküzdened velük.

**7** Egy csapatnyi *Majom* dühödik fel, amiért behatoltál az erdejükbe, és rád támadnak. Mindegyik lény ÜGYESSÉGE 4, ÉLETEREJE 2. Dobj két kockával, hogy megtudd, összesen hány bestia vetette rád magát. Egyszerre kell mindegyikkel megküzdened, kicsiny méretük miatt azonban mindegyik példány csak 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést tud okozni, ha eltalál.

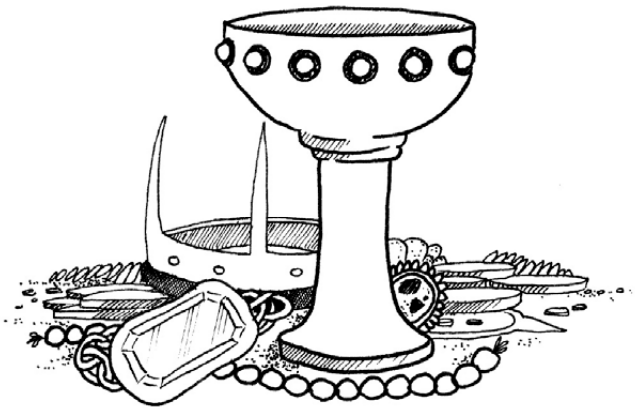
**8** Egy *Kuvik* (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 5) csap le rád, és próbálja meg kivájni a szemeidet. Mivel a madár teljesen némán csap le rád, az első sebzést ő viszi be neked, éles karmaival végigszántva a koponyádon – automatikusan vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, még mielőtt a csata megkezdődhetne.

**9** Két *Erdei Goblinba* (ÜGYESSÉG 5, ÉLETERŐ 5) botlasz bele, akik egyszerre vetik rád magukat. Amint sikerül végezned az egyikkel, társa azonnal kereket old, és sikoltva veti be magát a dzsungel mélyébe (ezért egy extra ponttal kell megnövelned HÁBORGATÁS értékedet).

**10** Egy *Óriáskígyó* (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 8) csap le rád az egyik lelógó ágról. Amint ellenfelednek sikerül két egymást követő Harci Körben is eltalálnia téged, köréd tekeredik és innentől kezdve minden Körben 1 extra ÉLETERŐ pontos sebet ejt rajtad, akár eltalál, akár nem, egészen addig, amíg valamelyikőtök ki nem leheli a lelkét.

**11** Egy bozontos *Mohamedve* (ÜGYESSÉG 9, ÉLETERŐ 8) ágaskodik fel a földet borító aljnövényzet takarásából, feldühödve, amiért megzavartad a pihenését. Ha van nálad némi élelem, *próbára teheted a* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, az élelmet elhajítva a bestia utána indul, és harc nélkül folytathatod utadat (ez esetben HÁBORGATÁS pontjaid számát sem kell módosítanod). Ha nincs szerencséd, nincs élelmed vagy nem akarod azzal lépre csalni a bestiát, meg kell küzdened vele.

**12** Egy kegyetlen *Vérfarkas* (ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 9) tör elő az egyik bokorból, és támad rád. Ha akár csak egyszer is eltalált a csata folyamán, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, ép bőrrel megúszod a kalandot, azonban ha nincs szerencséd, elkapod a likantrópia szörnyű betegségét: hamarosan keserves kínok között kezdesz vergődni, miközben a kór átveszi az uralmat a tested fölött, és kalandod lényegében véget ér.

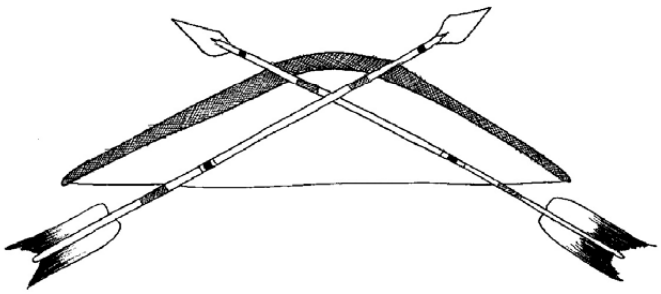


**Speciális Képességek**

Kalandod elején három Speciális Képességet is választanod kell az alábbi listáról:

- *Célzás*: különösen jó vagy célbadobásban és lőfegyverek használatában.
- *Mászás*: mesteri módon tudsz fákat, épületeket, sziklafalakat és hasonló képződményeket megmászni.
- *Kézügyesség*: remekül tudsz összetett vagy nehézkes mozdulatokat végrehajtani.
- *Ugrás*: mind vízszintes, mind pedig függőleges irányba kivételesen nagyokat tudsz ugrani.
- *Megfigyelés*: nagyon jó megfigyelő vagy, könnyedén észreveszel olyan apró részleteket vagy jeleket, amik a legtöbb embernek elkerülnék a figyelmét.
- *Futás*: gyorsabban és hosszabb ideig tudsz futni, mint a legtöbb ember.
- *Lopakodás*: rendkívül hangtalanul és könnyedén tudsz haladni, ha akarsz, és kisebb eséllyel vonod magadra bárki vagy bármi figyelmét. Valahányszor *Háborgatás-próbát* kell tenned, először *tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET. Amennyiben ez a próba sikerül, a *Háborgatás-próba* során dobott értéket csökkentheted 1-gyel (mivel a sikeres lopakodásnak köszönhetően kisebb eséllyel akad rád valami ellenséges). Ha nem sikerül az *Ügyességpróba*, a szokott módon kell elvégezned a *Háborgatás-próbát*.
- *Úszás*: remek úszó vagy mind álló-, mind pedig folyóvízben, és hosszabban tudod visszatartani a levegődet, mint a legtöbben.

A Speciális Képességeid különféle előnyöket biztosítanak majd a megfelelő helyzetekben, jellemzően amikor *Ügyességpróbát* kell tenned. Nem minden Speciális Képesség ugyanolyan hasznos, és attól függően, milyen útvonalon haladsz, más és más Képességekre lehet majd szükséged.



## 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.

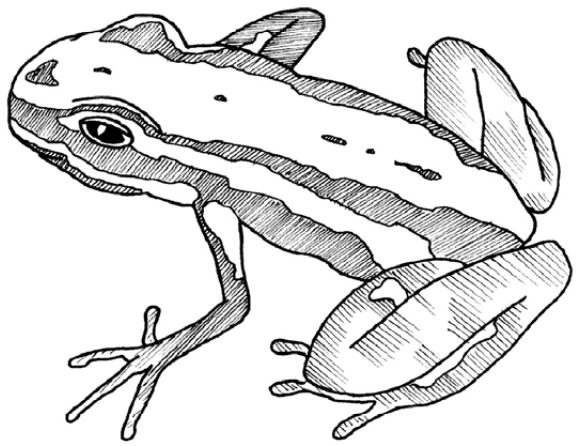
### ÉLETERŐ

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 és Arany**

Kalandodat egy karddal, egy bőrvérttel és egy hátizsákkal kezded, melyben élelmedet és Aranytallérjaidat tartod.

## *Háttértörténet*

Nehéz idők járnak Kharéra…

A Lumlé tóban egy rendkívül ízletes, új csemegét fedeztek fel, a Birkahalat. A pletykák szerint mindazok, akik belekóstoltak ebbe az ínyencségbe, minden más étekről megfeledkeztek, és csak ezt a mennyei húst akarják fogyasztani. A hal folyamatosan drágul, mostanra már aranyárban mérik. Az egyszerű ember számára megfizethetetlen eledel ez, de mindig vannak olyanok, akik hajlandóak megfizetni az összeget. Hirtelen mindenki kivetette hálóját ezekre a példányokra, hogy megcsinálja a szerencséjét. Hogy megakadályozza a város káoszba dőlését – legalábbis ezt a látszatot igyekezve fenntartani –, Garin Alderay, a Kereskedők Céhének vezetője új javaslattal állt elő. Az elképzelés szerint a Lumlé tóban mostantól kezdve csak olyanok halászhatnának, akik rendelkeznek egy ehhez szükséges engedéllyel, amit természetesen a Kereskedők Céhe állíthatna ki. Kharé lakói azonnal felfortyantak a javaslatra, a dokkokban kitört lázadás hamarosan elérte a város északi részében lévő, Vörösszemek lakta gettókat, mely mindig örömmel fogadta az ehhez hasonló zavargásokat. Kharé nemesei minden korábbinál tehetetlenebbnek bizonyultak a béketeremtésre. Egyesek egyenesen úgy vélik, pont ez volt a célja Alderaynek, hogy a fejetlenséget kihasználva magához ragadhassa a Birkahal-kereskedelem irányítását, és ezzel a vezető erők közé emelkedhessen. És úgy tűnik, a terv bevált, ugyanis többen is látni vélték a város Első Főnemesének, a gaz Lord Sansasnak a hajóját, amint az a Lumlé tó felé tart – hogy Birkahal keresésének reményében, vagy Alderay orgyilkosai elől menekülve, senki nem tudja.

Hogy a helyzet még tovább romoljon, egy másik pletyka is felütötte a fejét, miszerint a Főmágus elrabolta Analandból a legendás Királyok Koronáját, és Kakhabad urának kiáltotta ki magát. Kharé lakóinak nagy része soha nem hallott még az alakról e hírek előtt; akik igen, azok is csak valami másodrangú, nagyzolási mániában szenvedő kis varázslócskának gondolták. Ez az analandiak közelgő inváziójának rémével együtt eléggé felkorbácsolta a kedélyeket. Ilyen körülmények között bukkansz fel ismét a városban, úgy gondolva, hogy ezeket a vészterhes időket kihasználva megcsinálod a magad szerencséjét. Egy esős, sötét éjszaka térsz be az időjárás és a kijárási tilalom fenyegető rémei elől Az Utazó Pihenője nevezetű kis kocsmába, mely a nagy Jabaji folyó partjánál áll. Ahogy leülsz a nagyteremben és hallgatod a helyiek pletykálásait, több különös történet is megüti a füledet, ezek közül azonban egy sem olyan különös vagy érdekfeszítő, mint a Mungik Aranyának legendája.

## A Mungik Aranyának Legendája

Senki nem tudja pontosan, kitől származik a monda. A Mungik majomszerű, békés természetű lények, akik a Kakhabad nyugati részén és a szomszédos Mauristatiában elterülő erdőkben élnek. Valószínűleg soha nem tűntek volna fel senkinek, ha nem imádnák annyira az aranyat. A lényeket olyannyira vonzza ez a nemesfém, hogy minden lehetőséget megragadnak rá, hogy megkönnyítsék tőle az utazókat. Ehhez ráadásul még csak meg sem kell magukat erőltetniük különösebben, mivel rendkívül hajlékonyak és ügyesek, könnyedén be tudnak mászni ablakokon, vagy el tudnak csenni pénzes erszényeket, hogy megkaparintsák rajongásuk tárgyát.

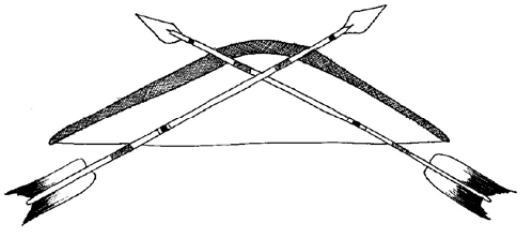
Hogy miért vonzza őket ennyire az arany, senki nem tudja, és azt is homály övezi, mihez kezdenek az így összeharácsolt vagyonnal. Rengeteg történet szól az általuk halmokba összehordott kincsekről, melyeket Kakhabad közeli dzsungeleiben, dombjai-ban vagy kietlen pusztáiban őriznek. Ez a legenda hajtotta Jan van Harackot, a híres brice-i kalandozót, hogy harcos kompániájával nekivágjon az útnak, és eljusson a Lumlé tó túloldalára, ahol a Mungik legnagyobb kolóniája él. Céljuk az volt, hogy felderítsék a Felhősipkás hegység ködbe borult erdejeit és dzsungeleit. Kharé lakói és a halászok is félik ezt a területet, melyet mindenféle veszedelmes bestia és gonosz szellem lakik. Heteken át nem érkezett hír Harackról, egy napon azonban egy kis csónak sodródott vissza a Lumlé Kapun át, melyben Harack és két harcostársa hevert, félholtan. Nem sikerült kincsekkel megrakva visszatérniük, de hatalmas kincsekről számoltak be, melyeket az erdő közepén, a Felhősipkás Hegység fenyegető csúcsainak árnyékában, egy Gandaki nevű helyen láttak. Épp ahogy megközelítették volna a mesés vagyont, Mungik és más majmok támadtak rájuk dühösen, többüket is megölve. Azokat, akik sikeresen megmenekültek az első rajtaütés elől, a dzsungelben élő többi vadállat tizedelte meg, míg végül csak ők hárman maradtak életben, hogy beszámolhassanak a velük történtekről. Sajnálatos módon egy héten belül mindhárman kimúltak a dzsungelláz következtében, így semmi többet nem sikerült megtudni a Mungik Aranyanyáról. Kharé lakói nem tudták, mihez kezdjenek. Vajon tényleg rátalált Harack a kincsekre, vagy az egész csak egy kitalált történet volt, amivel bukását akarta leplezni? Visszatérése óta számtalan bátor, vagy inkább botor kalandozó is nekivágott az útnak, hogy rátaláljon Gandakira és a Mungik Aranyára, de egyikük sem tért vissza, hogy beszámoljon a történtekről. Kakhabad nyugati dzsungelei továbbra is feltérképezetlenek, Kharé lakói pedig mítosznak és bolondok aranyának könyvelték el a sztorit.

Talán te is bolond vagy, de a Mungik Aranya nem tűnik olyasvalaminek, ami mellett csak úgy, egy vállrándítással elmehetnél. Miután búcsút intesz beszélgetőtársaidnak, jobbra-balra forgolódva töltöd a következő éjszakát. Egyszerűen képtelen vagy kiverni a fejedből a vadonban rejtőző hatalmas vagyont, ami csak egy bátor emberre vár, hogy rátaláljon. Másnap reggel első dolgod, hogy felkeresd egy régi barátod, Jilanit, aki egy halász, és aki már többször is jó szolgálatot tett neked azzal, hogy a környéken fuvarozott. Ha van bárki is, aki hajlandó lenne átvinni téged a Lumlé tavon, az ő lesz. Mint mindig, most is a hálói mellett találod a dokkoknál, a város nyugati végében, nem messze a Lumlé Kaputól, melyen át gyönyörű kilátás nyílik mind a hatalmas tóra, mind pedig Mauristatia vad földjére. Meghívod a férfit egy kupa sörre az egyik közeli fogadóba invitálva, és közben beszámolsz neki a terveidről.

– A Mungik Aranya, mi? – mondja, miután végighallgatott. – Ez már valami. Ugye tisztában vagy vele, hogy valószínűleg kitaláció az egész?

– Igen, de ha senki nem kel a keresésére, soha nem fogjuk megtudni, mi az igazság – válaszolod. Megkérded tőle, hajlandó lenne-e elvinni téged a tó túlpartjára, majd megvárni téged, miközben te átkutatod az erdőt Gandaki és a rejtett arany után.

– Mennyit ajánlasz? – kérdi felcsillanó szemmel. Mivel csak 60 Aranytallér van nálad, a felét nekiadod, és megígéred, hogy a dzsungelben szerzett vagyon fele is az övé lehet, amikor visszatérsz (írd fel a megmaradt 30 Aranytallért a *Kalandlapodra*). Egyikőtök sem beszél arról, mi történik, ha üres kézzel, netán sehogy sem térsz vissza. Jilani a tenyerébe köp, és egy férfias kézrázással megpecsételitek az egyezséget, majd megállapodtok abban, hogy két óra múlva találkoztok a dokkoknál. Ezután a férfi elsiet, hogy felkészüljön az útra, téged pedig magadra hagy, hogy addig nyugodtan bejárhasd Kharé utcáit, és végiggondold, micsoda kalandba vágtál is bele…



**1.**

Mielőtt találkoznod kellene Jilanival a dokkoknál, van még annyi időd, hogy ellátogass Kharé egyik közelebbi piacára. Ha így tennél, lapozz a **180**-ra. Ha nem akarod az idődet vesztegetni, és egyből a dokkok felé vennéd az irányt, lapozz a **146**-ra.

**2.**

A favágó lassan lenyugszik, és közli, hogy ha kint hagyod a fegyveredet, szívesen megvendégel és elbeszélget veled. A kérése elfogadható, így eleget teszel neki. Megkínál némi élelemmel (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot), majd az utadról kezd érdeklődni. Nem vagy biztos benne, hogy megoszthatod-e vele az igazat. Ha az erdőben leselkedő veszélyekről akarod kérdezni, lapozz a **81**-re. Ha a Mungik Aranyáról, lapozz a **67**-re.

**3.**

Kharé említésére a férfi csak dadog, aztán hirtelen úgy dönt, nagyon érdekli a környező növényzet, és azt kezdi el vizsgálni. Ha rá akarsz támadni, lapozz a **126**-ra. Ha itt hagyod, és folytatod utadat, lapozz a **18**-ra.

**4.**

Ahogy a Bűzös Borz felé közelítesz, a bestia mélyen felmordul, majd mellső lábaira nehezedik, a levegőbe emelve hátsó felét. Orrfacsaró folyadékot spriccel az egyik fa törzsére, amitől hirtelen gyomorforgató szag tölti el a tisztást. Ha akarsz, most rálőhetsz a bestiára. Ezt követően közelharcban kell megvívnod ellenfeleddel (Az elviselhetetlen szagok miatt azonban 1-gyel le kell csökkentened a Támadóerődet!).

| | | |
|---|---|---|
| *Bűzös Borz* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 5 |

Ha végzel a bestiával, adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Trófeaként magadhoz veheted támadód egyik mancsát – nem egyszer láttad már ezeket Kharé patikáiban a polcokon, így könnyen lehet, hogy még hasznodra lesz. Összeszedsz ezen kívül három ép Jubalani gyümölcsöt is, melyek mindegyike egy adag élelemnek számít. Ha most folytatod utadat az ösvényen, lapozz a **129**-re. Ha megpróbálod kivágni a borz bűzmirigyeit, amikről úgy hallottad, hogy rendkívül keresett és drága termékek, lapozz a **43**-ra.

**5.**

Minden erődet beleadod az ugrásba, de így is éppen csak sikerül átszelned a szakadékot. A túloldalon sikerül megkapaszkodnod a gyökerekben, ezzel megakadályozva, hogy lezuhanj a mélybe. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Egy pillanatra megállsz, hogy mély levegőt vegyél. Körbenézel, de tudod, hogy nincs sok választásod, kénytelen vagy ismét bevetni magad a fák közé. Amint ezt tennéd, felkel a hold, kísérteties fénybe borítva a rengeteget. *Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha nem sikerül, küzdj meg a lénnyel, ami felfigyelt rád. Ha sikerült a próba, vagy ha túlélted a találkozást, olyan gyorsan folytatod az utadat, ahogy csak tudod. Az erdő egyre sűrűbbé és ellenségesebbé válik körülötted. Ha jobbra fordulsz, egy kúszóliánokkal teli terület felé, lapozz a **161**-re. Ha balra, egy sziklás kiszögellés irányába, lapozz a **181**-re.

**6.**

Óvatosan kimászol mohaágyadból, és kikukucskálsz a fatörzsek mögül, hogy megtudd, mi okozza a zajokat. Először nem látsz semmit, aztán feltűnik egy sötét valami, ami egyenesen feléd tart. Hirtelen egy szempár tekint vissza rád, amit a leghangosabb és legijesztőbb üvöltés kísér, amit valaha is hallottál! Kis híján összecsinálod magad, úgy megriadsz a Jib-Jib (merthogy ez az a jószág, ami feléd rohant) figyelmeztető ordításától. Az apró teremtmény ezután eliszkol a közeledből. Adj 1-et a HÁBORGATÁS pontjaidhoz. A lény hangja végigvisszhangzik az egész erdőben: madarak kezdenek el csiripelni, és a lombkorona egyéb lakói is visítozásba kezdenek. Valahol messze mély morgás hasít bele az éjszakába. Úgy érzed, bölcs dolog lenne mielőbb eliszkolni innen – ennyit a dzsungelben töltött éjszakáról! Lapozz a **151**-re.

**7.**

Felnyársalni egy Mantikórt, ami szárnyaival csapkodva, farkával döfködve próbál ledobni a hátáról, nos nyugodtan kijelenthetjük, hogy ez egy nem mindennapi helyzet! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a CÉLZÁS vagy a KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességek egyikével, vonj le 1-et a dobásból, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha elvéted a próbát, a fenevad a válladba mélyeszti fullánkját (vesztesz 1 ÜGYESSÉG, és egy kockadobásnak megfelelő ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **163**-ra.

Ha sikerül a próba, megforgatod fegyvered a Mantikór hátában. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, a találat nem végzetes: ha harcra kerül a sor, vonj majd le az ÜGYESSÉGÉBŐL 1-et, az ÉLETEREJÉBŐL pedig 3-at. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A bestia felüvölt alattad, és megrázza magát. Lapozz a **163**-ra.

Ha az eredmény 3–4, sikerül kettévágnod a fenevad gerincét, épp a farka fölött, amitől az azonnal a földre rogyik. Ha harcra kerül a sor, ne felejts el 3-at levonni ÜGYESSÉGÉBŐL, 5-öt pedig ÉLETEREJÉBŐL. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. A bestia felüvölt alattad. Lapozz a **163**-ra.

Ha 5-öst vagy 6-ost dobtál, lapozz a **61**-re.

**8.**

– Veszélyes hely az erdő. Ha túl akarod élni, helyén kell, hogy legyen az eszed. Kígyók! Nagyon oda kell rájuk figyelni. És a majmok is bizonyára hamarosan a nyomodba szegődnek. Próbálj a lehető legkevesebb zajt csapni, és akkor talán – de csak talán! – nyugton hagynak. A Pajzsos Hajadonokat pedig kerüld, mint a pestist. Nem viselik el a magadfajtákat ezen a vidéken, és ha rád teszik a kezüket, gyakorlatilag halott vagy. Engem azért hagynak békében, mert már túl vén vagyok, nem lehetek hasznukra. És ez még csak nem is a legrosszabb. A legrosszabb a Gaggagi folyónál vár, ahol a pletykák szerint a Mungik őrzik összeharácsolt kincseiket. – A vénember hirtelen elhallgat. Motyog valamit a bajsza alatt, miközben mászkálni kezd a teremben. Úgy tűnik, ideje távoznod. Visszatérsz a legutóbb látott elágazáshoz, és a másik ösvényen mész tovább. Lapozz a **121**-re.

**9.**

Hirtelen megpillantod. Kibukkansz az erdőből, és olyan látvány tárul eléd, amit soha nem fogsz elfelejteni. Egy kitátott szájú majom formájára faragott barlangnyílás tátong előtted, mely mintha örökké sikoltana, a torkában pedig, a bejárat közelében, hatalmas aranyhalom hever, mely igézően csillog a lenyugvó nap fényében. Érmék, serlegek, karperecek, nyakláncok, szobrocskák és számtalan más kincs hever előtted: a Mungik Aranya csak rád vár, hogy magadhoz vedd!

Mindenféle óvatosságról megfeledkezve sietsz a szájhoz, de amint a közelébe ersz, mély, vérfagyasztó morgás harsan fel a barlang mélyéről. Mielőtt visszanyerhetnéd a lélekjelenléted, egy óriási Mantikór mászik elő odabentről, és ismét elüvölti magát. A hangjától inadba száll a bátorságod (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot), a fenevad pedig fenyegetően megáll a halom mellett. Emberszerű szemével körbenéz, hogy megtudja, ki zavarta meg szentélye nyugalmát, végül rád emeli halált ígérő tekintetét. Morogni kezd, és felkészül a támadásra. Ha megelőzöd, lapozz a **76**-ra. Ha a legközelebbi fa felé szaladsz, remélve, hogy így megszabadulsz a közvetlen veszedelemtől, lapozz a **48**-ra.

**10.**

Jilani eltávolodik az alakoktól, és hamarosan már a kiáltásaikat sem halljátok. A szél nemsokára megfordul, és onnantól kezdve sebesen suhantok a Kharé jelentette biztonságba. Ahogy leszáll az éjszaka, a távolban megpillantjátok a város kikötőjét. Fekete pára száll fel belőle az ég felé, bíborszínű falai vörösen tündökölnek a lemenő nap fényében. Sikerült rátalálnod a Mungik Aranyára, és bár üres kézzel tértél vissza, de életben maradtál. Egy nap talán majd bosszút állhatsz Sansason, most azonban hálás vagy azért, hogy lélegezhetsz.

**11.**

Most, hogy az ágak között vagy, már csak meg kellene találnod az egyik állatot a lombkoronában gazdagon burjánzó broméliák, rothadó levelek és mohák között. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le 1-et az eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, megpillantasz egy békát – lapozz a **82**-re. Ha nem sikerül, nem találsz egyetlen példányt sem. Ha most visszatérnél a Boszorkányhoz, és közölnéd vele, hogy elbuktál a feladat végrehajtásában, lapozz a **138**-ra. Ha egyszerűen csak folytatnád utadat, lapozz a **160**-ra.

**12.**

Az ösvény lefelé vezet tovább egy sűrű, fákkal benőtt völgyben. Menet közben apró, szúnyogszerű rovarok felhője lep el, amik összevissza szurkálnak (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Miközben kezeiddel csapkodsz, meggyorsítod lépteidet, hogy mielőbb kijuss a vérszívók területéről. *Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha nem sikerül, küzdj meg a lénnyel, ami felfigyelt rád. Ha sikerült a próba, vagy ha túlélted a találkozást, folytatod az utadat, ami néhány kilométerrel távolabb elágazik. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikeres a próba, lapozz a **38**-ra. Ha elvéted, el kell döntened, merre indulsz tovább. Ha a bal oldali csapáson haladnál tovább, lapozz az **55**-re; ha a jobb oldalin, lapozz a **93**-ra.

**13.**

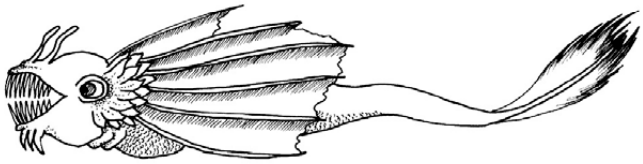
Hirtelen valami fejbe kólint a magasból. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egy Lidércmajom talált rád, ami a Pengefa halálos, éles levelével a kezében szállt alá a lombkoronából. Meg kell küzdened vele, de a sötét miatt 2-vel csökkentened kell Támadóerődet (ellenfeled pedig kiváló éjjellátással bír).

| | | |
|---|---|---|
| *Lidércmajom* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Ha legyőzöd a bestiát, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **52**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **30**-ra.

**14.**

A kanyargó ösvény széles levelű fák erdejébe vezet. Félhomályban haladsz a fojtogató és forró levegőben. Indák és kacsok lógnak le a mohás ágakról, madarak csiripelnek, bogarak zümmögnek a lombkorona felől. Az ösvény sűrű aljnövényzeten vág át, miközben lágyan lejt egy folyó felé, melyen egy ősöreg, porladozó kőhíd ível át. A túloldalon aztán ismét emelkedni kezd az út, tovább kanyarogva az ezeréves fák göcsörtös törzsei között. Miközben egy különösen torz kinézetű példány felé közelítesz, látod, hogy hatalmas, tüskés, sárga termések lógnak róla, melyek egy része már leesett a tövéhez. Egy Jubalani fa előtt állsz, melynek gyümölcse ritka ínyencség! A gyümölcsök egy része feltörve hever előtted, hogy az eséstől nyíltak fel, vagy valamelyik állat műve, nem tudod eldönteni. Nagy, barna magokat látsz a puha húsban. Ha megállsz, és összeszedsz néhányat a termések közül, lapozz a **108**-ra. Ha nem akarsz hosszan időzni itt, lapozz a **129**-re.



**15.**

Miközben próbálsz nem remegni ebben a kulcsfontosságú pillanatban, előhúzod íjadat, és a húrjára illesztesz egy nyílvesszőt. Nálad van a Boszorkány mérge? Ha igen, és még nem tetted volna, most rákenheted a nyílhegyre. (Ne feledkezz meg az *Ügyességpróbáról*!)

Ezek után megpróbálod meglőni a Mantikórt. Bár igen nagy méretű, dühödten mászkál fel-alá, így elég nehéz célpontot nyújt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a CÉLZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **150**-re. Ha elvéted, a nyílvessző elsuhan a fenevad tollas szárnyai felett, és a földbe csapódik. El kell döntened, mit teszel. Ha megvárod, mit lép ellenfeled, lapozz a **103**-ra. Ha a hátára ugrasz, lapozz a **42**-re. Ha lemászol a fáról, és rátámadsz, lapozz a **76**-ra. Ha ismét rálősz, lapozz a **115**-re.

**16.**

Az őrült férfi, aki legyengült az ütéseid súlya alatt, elhátrál tőled, és közben nyökögve liheg. Hirtelen felpillant, és ismét felordít. – Majmok! Majmok! Majmok! Áááááááááá! – Ezután a nádasba szalad, és derékig süllyedve elakad. Egy ideig még folytatja a sikítozást – adj 1-et a HÁBORGATÁS pontjaidhoz –, végül azonban lenyugszik, és a korábbi ordítozása csendes zokogásba fullad. Nem tudsz mit tenni szerencsétlen páráért, így sorsára hagyod, és az erdő felé indulsz. Lapozz a **140**-re.

**17.**

Elkapod a békát, és sikeresen bezárod az üvegcsébe, amit a banyától kaptál (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Ha most visszatérsz zsákmányoddal a Boszorkány házához, lapozz a **149**-re. Ha meg akarod tartani, és folytatod a nyomozást a Mungik Aranya után, lapozz a **160**-ra.

**18.**

Miközben az úton haladsz, balról hirtelen fegyvercsattogás és sikítás hangjai ütik meg a füledet. Ha meg akarod tudni, mi a zavar oka, lapozz az **54**-re. Ha nem foglalkozol vele, lapozz a **142**-re.

**19.**

Felemeled a kezeidet, remélve, hogy ezzel elejét tudod venni az esetleges újabb ütéseknek, és elmondod az öregembernek, hogy nem jelentesz veszélyt számára. Ennek ellenére az alak egy újabbat sóz rád (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), majd motyogni kezd magában. – Azt majd meglátjuk, azt majd meglátjuk. – Belép a barlangjába, és int, hogy kövesd. Ehhez össze kell görnyedned, és egészen addig a vaksötétben vagy kénytelen mászni és tapogatózni, míg vendéglátód meg nem gyújt egy kis gyertyát a barlang túlsó felében. A félhomályban egy kis, alig bútorozott helyiséget látsz. Az öregember leül a padlóra, és int, hogy te is cselekedj eszerint. Elmondása szerint remeteéletet él itt, hogy megszabaduljon a világ minden bűnétől, megtisztítva lelkét. Elnézésedet kéri, amiért korábban úgy rád támadt, majd megkérdi, van-e nálad némi élelem. Ha nem tudod, vagy nem akarod megkínálni, a férfi megkér, hogy távozz a barlangjából, hacsak nem akarsz szembenézni dühével. Ha rátámadsz, lapozz a **175**-re. Ha távoznál, visszatérnél az elágazáshoz, és a másik ösvényen folytatnád utadat, lapozz a **121**-re.

Ha megkínálod, hajlandó elbeszélgetni veled. Ha a Mungik Aranyáról kérdeznéd, lapozz a **171**-re; ha az erdőben leselkedő veszélyekről, lapozz a **8**-ra.

**20.**

A szobor iszonyatos felfordulást kelt a megmaradt lények között – sikolyok és üvöltések töltik be az egész erdőt (adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz). Úgy tűnik, a Mungik összevesztek azon, melyiküké legyen a zsákmány. Egy riasztó perc elteltével a megmaradt lények egymással verekedve visszahátrálnak az erdőbe. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most már nyugodtan tudod folytatni az utadat az áhított kincs felé. Lapozz a **9**-re.

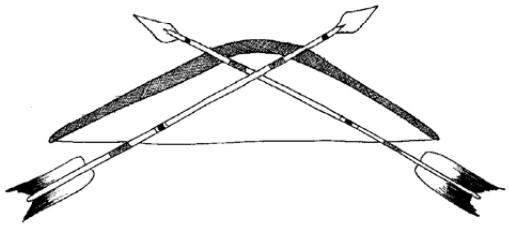
**21.**

Körbenézel az ösvény körül, remélve, hogy találsz valami alvásra alkalmas helyet, ahol rejtve maradhatsz a kíváncsi tekintetek elől. Találsz is végül egy mély, mohás üreget, ami két ledőlt fatörzs között rejtőzik, és ami megfelelőnek tűnik. Miközben azonban alaposabban is megvizsgálod a környéket, valami apró dolog suhan ki az egyik törzsből. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egy Őrgyík harap beléd, amit megzavartál a pihenésben (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot, az állat harapása ugyanis enyhén mérgező). Ha szerencséd van, a hüllő elvétett. Akárhogy is, a kis állat elmenekül, te pedig végre vízszintesbe tudod helyezni fáradt tagjaidat.

Az éjszaka közepén a közelben felhangzó motoszkálásra és szimatolásra riadsz fel. Ha meg akarod tudni, mi kelti ezeket a hangokat, lapozz a **6**-ra. Ha mozdulatlanul heversz tovább, remélve, hogy a zaj gazdája – bármi legyen is az – továbbáll, lapozz a **183**-ra.

**22.**

Megcsúszol az algákon, és elesel. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, belezuhansz a sebes folyóba, ami magával ragad, és ízzé-porrá töröd minden porcikádat a vízfelszín alatt megbúvó éles köveken – kalandod itt véget ér. Ha szerencséd van, fájdalmasan landolsz egy fatörzsön (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de az Isteneknek hála nem esel le róla. Lapozz a **74**-re.



**23.**

Feltűnik, hogy a lombkoronából több vörösen izzó szempár is kinézett magának. Miközben az úton haladsz, folyamatosan követnek. Hirtelen az egyik szempár feléd lendül! Egy Lidércmajom az, ami a karjai és lábai között húzódó bőrredők segítségével siklik a levegőben, kezében pedig egy Pengefa halálos, éles levelét szorongatja. Meg kell küzdened vele, de a sötét miatt 2-vel csökkentened kell Támadóerődet (ellenfeled pedig kiváló éjjellátással bír).

| | | |
|---|---|---|
| *Lidércmajom* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Ha legyőzted a bestiát, utána *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **52**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **30**-ra.

**24.**

Balra fordulva letérsz az ösvényről, és leereszkedsz a domb oldalán, majd becélzod az út szemközti felét, és arrafelé indulsz el. A haladást tüskebokrok és hasonló növények akadályozzák, amikkel szabályosan meg kell küzdened minden méternyi előrejutásért. Hamarosan karcolások és csípések tucatjai borítják be a bőrödet (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ráadásul az irányt is egyre nehezebben tudod tartani. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le 1-et az eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikeres a próba, végül sikerül átverekedned magad az aljnövényzeten, és a hasadék túlsó felén ismét rátérsz az útra. Ha nem sikerül, egyre feszültebbé válsz, a testedet borító vágások és horzsolások megsokszorozódnak, bolyongás közben pedig néhány pióca is rád akaszkodik. A szerencsétlenkedés közepette elég nagy zajt sikerül csapnod, mire végül sikerül ismét csatlakoznod a korábban látott ösvényhez. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és kapsz 1 HÁBORGATÁS pontot. Lapozz a **85**-re.

**25.**

Ahogy előhúzod a tekercset, Duzzadó Hold szomorúan rád tekint. – Dhumbaji! – kiáltja, és egy szempillantás alatt eltűnik egy sűrű füstfelhőben. Döbbenten és egy kicsit riadtan folytatod utadat. Lapozz a **18**-ra.

**26.**

Nem tudod pontosan, hogyan fogsz rátalálni Jilanira. A stég egy sekély öbölre tekint rá, melynek mindkét oldalát lágyan lengő nádas keríti be. Lumlé tavának vize szürke, melyet folyamatosan korbácsol a keleti szél. Úgy döntesz, kisétálsz a stég végére. Amint az öreg, csontszínű deszkáin visszhangot vernek a lépteid, látod, amint egy kis hajó úszik elő a nádasból az öböl bal oldalán. Jilani az, aki a boldogságtól eltelve vadul integet neked. Rendkívül boldog vagy, amiért ismét megpillantod régi barátodat, így gyorsan odasietsz a stég hajóhoz közelebbi végéhez, és segítesz kikötni. – Életben vagy! – kiált boldogan, de aztán egyből el is keseredik. – De nem találtál rá az Aranyra. Az egekre mondom, talán nem is létezik. – Ekkor beszámolsz a férfinak a kalandodról, Sansas lopásáról, mire tucatnyi átkot szór Kharé Első Főnemesének fejére. Ezután megkérdezed tőle, honnan tudta, hol keressen. – Innen egy kicsivel északabbra várakoztam éppen. Amikor felkelt a nap, megláttam, amint délebbre egy kis hajó hagyja el a nádast, és elindul a tavon. Nem sokkal később ugyanitt észrevettem, hogy egy csapat varjú is felrebbent, ezért úgy döntöttem, szétnézek, mi riaszthatta meg őket. A biztonság kedvéért a nádasban maradtam. Mikor láttam egy alak közeledtét – mivel nem hittem, hogy te leszel az –, elrejtőztem, hogy kivárhassam, ki lesz az. – A férfi annak ellenére is őszintén boldognak tűnik, hogy egy fillér nélkül tértél vissza, ami miatt az ő markát sem üti semmi jutalom.

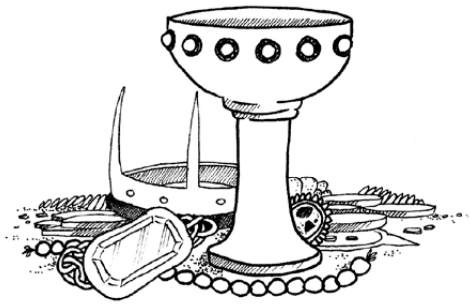
Közben felkészíti a hajót a Kharéba vezető visszaútra, és beüzemeli a halsütőt is. Elég sok hal a horgára akadt, amíg te távol voltál, így miközben kelet felé fordítja a ladikot, jól belakmároztok. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **64**-re.

**27.**

Mit mondasz nekik, mi a jelszó?

| | |
|---|---|
| Valashka? | Lapozz a **111**-re. |
| Valaksha? | Lapozz a **125**-re. |
| Valaskha? | Lapozz a **199**-re. |

Ha inkább rájuk támadnál, lapozz a **32**-re. Ha megadnád magad, lapozz a **73**-ra.



**28.**

*Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha sikerrel jársz, lapozz a **132**-re. Ha elvéted, lapozz a **87**-re.

**29.**

Az egyetlen esélyed az, ha az egész éjszakát a meneküléssel töltöd az erdőben. Miközben szaladsz, hallod, hogy más lények is követnek a bokrok és egyéb növények között, és időnként emberibb, máskor vadállatibb üvöltések is felhangzanak. Egyszer még egy nyílvesszőt is hallani vélsz, amint elsuhan a füled mellett, de hogy neked szánták-e a lövedéket vagy sem, azt nem tudod eldönteni. Az erdőből csupán elmosódott gyökerek és ágak rémisztő foltjait látod, saras lejtőit és mohával borított szikláit észleled. Hamarosan vágások és karcolások borítják be bőröd egész felületét, miközben a feketeségbe borult aljnövényzeten át rohanva botladozol, remélve, hogy megmenekülhetsz a Mungik bosszújától, melynek te is oka voltál, és ami egyszer már kihúzott szorult helyzetedből (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Folyamatosan próbálod a lejtőket keresni, remélve, hogy így egyre közelebb jutsz majd a tóparthoz és a végső menedékhez.

Hirtelen eltűnik körülötted az erdő, és egy mély szakadék szélén találod magad. Kis híján belezuhansz, de még időben sikerül visszanyerned az egyensúlyodat. A csillagos ég alatt látod, amint az erdő a meglehetősen keskeny szurdok túloldalán folytatódik, melyet van esélyed átugornod. Ha jól hallod, odalenn, jó mélyen egy gyors patak folyik. Miközben próbálod végiggondolni a lehetőségeidet, a hátad mögött az erdőből kurjantások és mély, zengő üvöltések hangzanak fel. Úgy tűnik, Mauristatia erdejeinek többi lakója is csatlakozott a Mungik hajtóvadászatához. Egyszer csak egy szívszaggató, vérfagyasztó, emberi sikítás hasít a levegőbe, amitől azonnal döntésre jutsz: ha túl akarod élni az éjszakát, át kell ugranod a szakadékon!

Egy gyors pillantást vetsz a szakadék beláthatatlan mélye felé, majd elhátrálsz a szélétől, és nekifutsz. A szurdok szélesebb, mint szeretnéd, így minden erődet bele kell adnod, ha sikerrel akarsz járni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel az UGRÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et az eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz az **5**-re; ha elvéted, lapozz a **94**-re.

**30.**

Két újabb Lidércmajom siklik alá a magasból, és támad rád. Egyesével kell megküzdened velük. A sötét miatt továbbra is le kell vonnod 2-t a Támadóerődből.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Lidércmajom* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |
| *Második Lidércmajom* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |

Ha legyőzöd a lényeket, az éjszaka hátralevő részében éberen figyelsz, és rendkívül megkönnyebbülsz, amikor elkezd felkelni a nap. Mivel egész este nem aludtál, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **127**-re.

**31.**

Ahogy továbbmész, a hang ismét megszólal, ez alkalommal nem messze a hátad mögött. – Mia neveeed? Iggen őrülök találkozásodnak. Nagggyon jóóó. – Ha továbbra sem foglalkozol a hanggal, lapozz a **37**-re. Ha megállsz, és hallgatózni kezdesz, lapozz a **182**-re.

**32.**

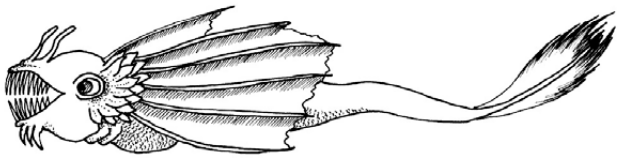
Lumlé öt Pajzsos Hajadona felemeli lándzsáját, és rád támad. Egyszerre mindig hármukkal kell harcolnod (tehát amint megölöd az első három valamelyikét, a negyedik azonnal elfoglalja elhullott társa helyét). Ha végzel négyükkel, az ötödik elmenekül.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |
| *Második Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |
| *Harmadik Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |
| *Negyedik Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 7 |
| *Ötödik Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |

Ha túléled a csatát, adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Ha akarod, magadhoz veheted egyikük lándzsáját (a saját fegyvered ekkor itt kell hagynod) és pajzsát is. Ez utóbbi hasznodra válhat a harcban, megvédhet ugyanis a sebesülésektől. Valahányszor eltalálnak, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, 1-gyel lecsökkentheted az elszenvedett sebesülést. Lapozz a **162**-re.

**33.**

A Boszorkány hangosan kacag, miközben te a sötétbe boruló erdő felé rohansz. Lapozz a **93**-ra.



**34.**

Ahogy elhagyod az Elfek táborhelyét, hirtelen érzed, amint valaki erőteljesen megtaszít, amitől a földre esel (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ahogy felnézel, látod, hogy a három alak bekerített, és előre szegezett késekkel állnak feletted. – Nos, nem akarsz nekünk ajándékozni valamit? – kérdi az egyikük. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Rájuk támadsz? (Ha így teszel, az első Harci Körben 1-gyel le kell majd csökkentened Támadóerődet, mivel éppen ekkor tápászkodsz fel a földről.) | Lapozz a **78**-ra. |
| Felajánlasz nekik valamit a zsákodból? | Lapozz a **118**-ra. |

**35.**

Sansas két segítője is átugrik hozzátok. Épp az utolsó pillanatban, ekkor ugyanis végleg elsüllyed a roncsuk. A nemes ekkor gonosz vigyorral az arcán előhúz a köpenyéből egy dobótőrt, és Jilani torkába döfi. Ahogy barátod a vízbe esik, a másik két haramia is előránt egy-egy tőrt, melyek eddig az öveikben voltak elrejtve, és együttes erővel rád támadnak. Gyorsan legyűrnek, és kilöknek a ladikból. Hangos csobbanással érkezel a tó vizébe, és mire ismét felbukkansz, már csak azt látod, hogy ellenségeid jót röhögve szorult helyzeteden elhajóznak magadra hagyva. Még ha nagyon szerencsés is vagy, és nagyon jó úszó, akkor sem valószínű, hogy sokáig életben maradnál.

**36.**

Megragadod a kis szőrpamacsot, és olyan messzire hajítod, amilyen messze csak tudod. Ahogy ezt teszed, a lény olyan iszonyatos hangerővel bődül el, amilyet még életedben nem hallottál. A Jib-Jib (ugyanis ez nyugodott eddig rajtad) sikoltozva rohan végig az aljnövényzetben, mintha csak rá készülne szakadni az ég. Körülötted a madarak hangos csiripelésbe, a lombkorona egyéb lakói pedig rikoltásba kezdenek. Adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Úgy érzed, ideje távoznod erről a helyről, mielőtt veszedelmesebb teremtmények is erre tévednének, hogy megvizsgálják, mi a felfordulás oka. Lapozz a **127**-re.

**37.**

Váratlanul egy hatalmas súly zuhan rád a magasból. Egy zöld bundájú, hatalmas karú, éles karmú és hegyes agyarú bestia döntött le a lábadról. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A soron következő összecsapás első két Harci Körében csökkentsd 1-gyel Támadóerődet, ennyi ideig tart ugyanis feltápászkodnod a földről.

| | | |
|---|---|---|
| *Csompánz* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

Ha nyersz, adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz, majd lapozz a **41**-re.

**38.**

Az alkonyatban sötétbe boruló erdőben két kis madarat, két hangyász ökörszemet pillantasz meg, amint a bal oldali ösvényen ugrálva követnek néhány hangyát. Ha ezen az úton akarsz elindulni, lapozz az **55**-re. Ha a jobb oldali ösvényen, lapozz a **93**-ra.

**39.**

A hangok egyre hangosabbá válnak, majd mikor már elég közel érsz a forrásukhoz, hirtelen elnémulnak. Az utolsó kanyart bevéve három Fekete Elfet pillantasz meg, akik egy Bagnya fa tövében ülnek egy kis tábortűz mellett, melyen egy kis kondér áll. Fajtájukra jellemző módon rongyos ruhákat és csontékszereket viselnek. Hosszú hajuk okkersárga színben tündöklik, be van fonva, gyöngyökkel és tűkkel van ékesítve. Mindannyiuk övén egy-egy tőrt látsz, egyiküknél pedig egy íj és néhány nyílvessző is van. Miközben arra várnak, hogy elkészüljön az eledelük, néhány kődarabbal játszanak valami számodra ismeretlen játékot. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Rájuk támadsz? | Lapozz a **78**-ra. |
| Beszédbe próbálsz elegyedni velük? | Lapozz a **184**-re. |
| Nem foglalkozol velük, csak folytatod az utadat? | Lapozz a **92**-re. |

**40.**

Körülötted minden irányból emberek és majmok sikolyát viszi feléd a szél, de szinte semmit nem látsz az egyre mélyülő sötétben. Váratlanul két Mungi üt rajtad, akik a fák lombjai közül ugranak rád. Egyszerre kell megküzdened mindkettejükkel, a meglepetésszerű támadás és a sötét miatt pedig 2-vel csökkentened kell a Támadóerődet a küzdelem idejére.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Mungi* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 4 |
| *Második Mungi* | ÜGYESSÉG 5 | ÉLETERŐ 4 |

Ha végzel ellenfeleiddel, lapozz a **29**-re.

**41.**

Most, hogy túlélted a veszedelmes Csompánz támadását, továbbmész az úton. Mélyen a ködös erdő belsejében jársz már, és érzed, hogy a Mungik Aranya sem lehet igazán messze. Nemsokára az erdő ritkulni kezd, és a délutáni, ragyogó nap fényében sétálsz. Egy földhányás tetejére érve a Felhősipkás Hegység csodálatos csúcsainak látványa tárul a szemed elé. Smaragdzöld erdőség húzódik egészen a hegyek lábáig. Az ösvény, melyen haladsz, kettéágazik. Mindkettő egy alacsonyabb, kopasz domb felé tart, ám míg a bal oldali szinte szabályos kört formál, a jobb oldalin mély barázdák szántanak végig. Ha balra indulsz el, lapozz a **133**-ra; ha jobbra, lapozz a **28**-ra.

**42.**

Ha nálad van a Boszorkány pépje, most használhatod, mielőtt a vakmerő ugrásba kezdenél. Ne feledkezz meg az *Ügyességpróbáról* sem! Ezek után megkísérled a veszélyes ugrást. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel az UGRÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **65**-re; ha elvéted, lapozz a **163**-ra.

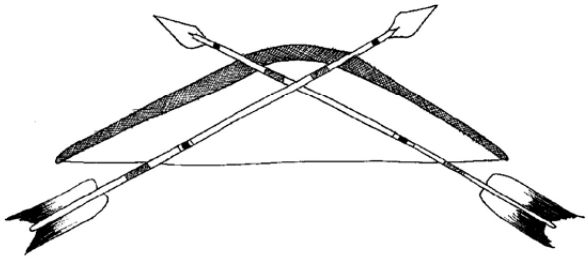
**43.**

A bűzmirigyek a Bűzös Borz rövidke farka alatt vannak. Ám pechedre az állatból áradó bűznek is ez a forrása, így többször is kis híján elhányod magad, mire sikerül megtalálnod (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). A mirigy eltávolítása elég bonyolult műveletnek bizonyul, még így is, hogy a bestia már kimúlt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha nem rendelkezel a KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességgel, adj 1-et a dobáshoz, míg ha rendelkezel vele, vonj le 1-et az eredményből. Ha sikerül a próba, lapozz a **60**-ra; ha nem sikerül, lapozz a **143**-ra.

**44.**

Ahogy közeledsz a zaj forrásához, az megszűnik. Dobj egy kockával, majd az eredményt vesd össze a Találkozások Táblázatával, hogy megtudd, milyen lénybe botlottál bele, majd játszd le az ütközetet.

Ha még életben vagy, el kell döntened, merre indulsz tovább. Ha a jobbról hallatszódó, csobogó patakot ígérő zaj irányába indulnál el, lapozz a **181**-re. Ha balra, egy szentjánosbogár-raj felé mennél, lapozz a **136**-ra.



**45.**

Az ösvény átvág az erdőn, egyenesen a Felhősipkás Hegység lábánál elterülő egyik domb irányába. A rengeteg elkezd ritkulni, a talaj pedig egyre szárazabbá és sziklásabbá válik.

Hamarosan egy széles tisztáshoz érkezel. Ahogy megállsz, hogy kifújd magad a késő délutáni napsütésben, a zümmögő rovarok között, Mungik bukkannak fel az erdőből, és körbevesznek. Annyi lény áll körülötted, amennyit az előző fejezetponton dobtál. Mostantól kezdve folyamatosan jegyezd a számukat. A lények izgatottan kuruttyolnak egymás közt. Van nálad bármi, amit oda tudnál nekik ajándékozni, hogy eltereld a figyelmüket, miközben kitörsz a gyűrűjükből? Ha van nálad néhány Ragyogó Kvézál faroktoll, lapozz a **102**-re; ha nincsen, lapozz a **88**-ra.

**46.**

Némi élelmet adsz a Pajzsos Hajadonnak, aki bár éhesen befalja, továbbra is gyanakodva méreget. Húzz le egy adagot a *Kalandlapodról*. Amikor végzett az evéssel, máris sokkal jobban néz ki. Felül, és ellenőrzi a lábára tekert kötést. Megpróbál mondani valamit, de nem beszéli valami jól a nyelvedet, így csak zagyvaságot hallasz belőle. Egy kifejezést ismételget újra meg újra, ami leginkább úgy hangzik, mint „jel, Valashka." Miután a párbeszéd sehová nem vezet, úgy döntesz, magára hagyod, és visszatérsz az ösvényre, hogy tovább folytasd a Mungik Aranyának keresését. Lapozz a **142**-re.

**47.**

Sansas süllyedő csónakja mellé kormányozza a ladikotokat Jilani, nagyon ügyelve rá, hogy még véletlenül se érjenek össze, nehogy ugyanarra a sorsra jussatok ti is. – Nos, akkor hogy legyen? – kérdi kifürkészhetetlen tekintettel Sansas. Ha először az aranyat adatod át velük, lapozz a **84**-re. Ha hagyod, hogy mindhárman átkeljenek a hajótokba, lapozz a **106**-ra. Ha csak Sansast engeded átszállni, majd a társaival rakatod át a kincseket, lapozz a **91**-re.

**48.**

Mielőtt a Mantikór rád támadhatna, a legközelebbi fához, egy magas Pangóhoz rohansz. Sajnos nincs sok időd a mászásra, a fenevad ugyanis szorosan a nyomodban lohol. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a FUTÁS vagy MÁSZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **114**-re; ha elvéted, lapozz a **135**-re.

**49.**

Egész biztos vagy benne, hogy ez az alak ugyanaz, aki a Mungit vezette végig Kharé utcáin. Az állatnak most nyomát sem látod. Hogyan kerülhetett ide, és vajon mit csinál?

Ha nem foglalkozol a férfival, és folytatod az utadat, lapozz a **18**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **126**-ra. Ha beszédbe elegyednél vele, lapozz az **57**-re.

**50.**

Hogyan próbálod megszerezni a Kvézál farktollait? Ha megpróbálsz odalopózni, és hirtelen kirántani belőlük, lapozz a **112**-re. Ha íjjal és nyíllal próbálod meg lelőni, lapozz a **155**-re.

**51.**

A Fekete Elfeknek nem sok mindenük van, amit el tudnának veled cserélni. Hajlandóak megválni egy bambuszfurulyától (3 Aranytallér), maximum három adag élelemtől (darabja 2 Aranytallér), egy hosszú harci késtől (10 Aranytallér), egy bakancstól, mely épp a te méreted (6 Aranytallér), továbbá egy íjtól és hat nyílvesszőtől (12 Aranytallér). Fizethetsz nekik pénzzel vagy saját tárgyaiddal is, azonban az Elfek nem hajlandóak aranyat visszaadni, ha többet adnál nekik. A következő tárgyaidat hajlandóak beszámítani:

| | |
|---|---|
| A kardod | 20 Aranytallér |
| Mungi szobrocska | 8 Aranytallér |
| Kötél és csáklya | 4 Aranytallér |
| Egy varázsital | 8 Aranytallér |
| Csontvázkulcs | 8 Aranytallér |

Ha cserére adod a fejed, az Elfek bármit elfogadnak, ami fedezi az általad kért tárgyak értékét. Tehát ha a kést és a három adag élelmet akarod, akkor legalább 16 Aranytallér értékben kell adnod nekik a tárgyaidból. Ha a kardodat ajánlanád fel, akkor vesztesz az üzleten 4 Aranytallért (vagy kérheted melléjük a bambuszfurulyát is, hogy kicsit kiegyenlítettebb legyen az eredmény). Ilyen a távoli földeken élő kereskedők élete!

Ezt követően az Elfek elhallgatnak, és bámulni kezdenek, te pedig egyre kényelmetlenebbül érzed magad, ezért búcsút veszel tőlük, és távozol. Lapozz a **154**-re.

**52.**

Látva, hogy végzel a Lidércmajommal, a fent figyelő szempárok gazdái úgy döntenek, jobb, ha békén hagynak téged – a vöröslő fénypontok kettesével kihúnynak, miközben gazdáik eltűnnek a lombok között. Adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz. Az éjszaka hátralévő részében sem lankad a figyelmed, és rendkívül megkönnyebbülsz, amikor végre felkel a nap. Mivel egész este nem aludtál, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **127**-re.

**53.**

Látod, hogy felcsillan a nők szeme, és felkészülnek az összecsapásra. Egyszerre kell megküzdened velük.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |
| *Második Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |
| *Harmadik Pajzsos Hajadon* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |

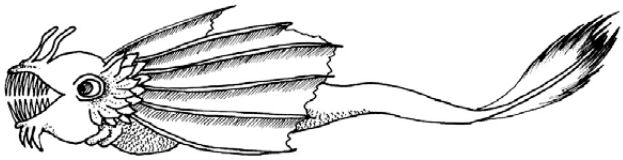
Ha végzel kettővel, harmadik társuk elmenekül. Adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Ha túléled a csatát, és akarod, magadhoz veheted egyikük lándzsáját (a saját fegyvered ekkor itt kell hagynod) és pajzsát is. Ez utóbbi hasznodra válhat a harcban, megvédhet ugyanis a sebesülésektől. Valahányszor eltalálnak, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, 1-gyel lecsökkentheted az elszenvedett sebesülést. Lapozz a **162**-re.

**54.**

Az aljnövényzeten átvágva a zaj forrása felé sietsz, bár mostanra minden elcsendesedett. Amikor kiérsz a fák közül egy tisztásra, egy páncélba öltözött nőt pillantasz meg, aki nem messze tőled a földön fekszik, egy pajzzsal az oldalán. Lumlé egyik Pajzsos Hajadona hever előtted, aki vagy halott, vagy eszméletlen, de tetőtől talpig vér borítja. Ahogy közelebb merészkedsz hozzá, látod, ahogy kinyitja a szemét, felsikolt és erőtlenül a kardja után nyúl. Adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Ha itt hagyod a nőt, és visszatérsz az útra, lapozz a **142**-re. Ha véget vetsz szenvedéseinek, lapozz a **145**-re. Ha megpróbálod megnyugtatni, és segítenél rajta, lapozz a **186**-ra.

**55.**

Az ösvény hamarosan egy széles tisztásba torkollik. A talaj nagy részét mezei folyókák borítják, melyek élénkpiros virágai szinte ragyogni látszanak az alkonyati fényben. A tisztás közepén egy kis, bedeszkázott ablakú kunyhó áll, melynek nyitott ajtaján át füst szivárog ki – mint ahogy a zsúpfedél közepéből kiugró kéményéből is. Ha meg akarod közelíteni az építményt, lapozz a **156**-ra. Ha inkább az erdőben folytatnád utadat, miközben leszáll az éjszaka, lapozz a **93**-ra.



**56.**

Gratulálunk! Legyőzted a Mungik Aranyának őrzőjét, így a kincs már csak a tied. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot, de kapsz 2 HÁBORGATÁS pontot is. Miközben ruhád ujjával letörlöd a homlokodról az izzadtságot, a barlang szája felé indulsz, hogy végre alaposan is szemügyre vedd zsákmányodat.

És micsoda zsákmány az! Aranytallérok halmai, aranyba foglalt ékkövek, díszes, ékkövekkel kivert aranyszobrok, nyaklánccok és koronák, és még annyi, annyi minden más! Rengeteg kincs van itt, csupán egy töredékét tudod magaddal vinni. Körbekémlelsz, mint egy vérbeli tolvaj, kiválasztod a legszebbnek és legértékesebbnek tűnő darabokat, és azokkal pakolod tele a zsákodat. Fogalmad sincs, mennyit érhet, de abban biztos vagy, hogy amikor visszatérsz Kharéba, a legvagyonosabb emberek táborához fogsz csatlakozni. Talán még a kakhabadiakkal is versenyre kelhetsz! A tárgyak, melyeket összeszedtél, több száz, ha nem több ezer Aranytallért érhetnek. Pechedre nem viheted mindet magaddal, a maradék pedig talán valaki másé lesz egy nap.

Válladra veted a hátizsákodat (remélve, hogy a csatok és a varrás bírni fogják a strapát) és még egyszer, utoljára végignézel azon a halmon, melyet hátra kell hagynod. Lemondóan felsóhajtasz, de elégedett is vagy azzal, amit megszereztél. Hirtelen egy hang üti meg a füledet, melyre életedben nem számítottál volna, ezért beletelik pár másodpercbe, mire agyad beazonosítja: lassú tapsolás hangjai.

Elkerekedett szemekkel, riadtan perdülsz meg. Nem várt látvány fogad: egy középmagas férfi áll előtted. Csupasz mellkasát csak egy köpeny takarja, és a fák és bokrok előtt állva figyel téged. Ő az, aki megtapsolja teljesítményedet. Félhosszú, hátravetett haja van, rövid szakálla és parancsoló tekintete, ami egyértelművé teszi számodra, hogy ki is ő: a hírhedt kalóz és renegát, Sansas, Kharé Első Főnemese! De mégis mit keres itt?

– Szép munka, barátom, nagyon szép! – mondja. – Igazán rendkívüli teljesítmény egy ilyen hatalmas bestia legyőzése. Csodás látvány volt. És micsoda jutalom! Soha életemben nem láttam még ennyi aranyat. Bizonyos, hogy mindannyiunknak jut belőle bőven. – Azzal kuncogni kezd. Ekkor zsiványok és haramiák bandája lép elő az erdőből, és körbeveszi a férfit. Néhányan elővont karddal állnak veled szemben, mások megfeszített íjat fognak rád.

– Úgy tűnik, bátor harcos, hogy túlerőben vagyunk – mondja Sansas. – Miért nem teszed le a fegyvered és a zsákod, hogy átnézzük, mit is szereztünk? – A férfi csatlósai erre gonoszul felkacagnak, és fenyegetően feléd indulnak. Ha úgy teszel, ahogy a férfi utasít, lapozz a **188**-ra. Ha megrohamozod őket, lapozz a **101**-re.

**57.**

A férfi Duzzadó Holdként mutatkozik be, és azt állítja magáról, hogy tudós. Elmondja, hogy a Shamutanti Dombokból indult útnak, ahol a nővére él. Felkereste a Krooe völgyet és Nagaföldet, ellátogatott a szent Schabalala tóhoz, onnan pedig ide jött, hogy az „ökoszisztémát" tanulmányozza. Fogalmad sincs, hogy az alak valójában miben mesterkedhet. Ha sok sikert kívánnál a további útjához, és magára hagynád, lapozz a **18**-ra. Ha rá akarsz támadni, lapozz a **126**-ra. Ha kérdezni akarsz tőle, válassz:

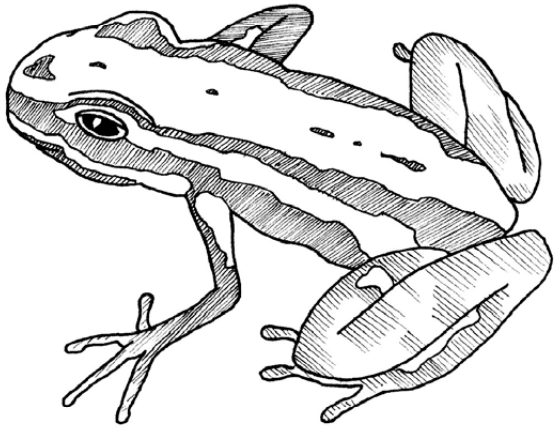
| | |
|---|---|
| Mikor járt utoljára Kharében? | Lapozz a **3**-ra. |
| El tudja-e olvasni az ősi szövegű tekercsedet (feltéve, hogy van nálad ilyen)? | Lapozz a **25**-re. |
| Miféle veszedelmek leselkednek az erdőben az utazóra? | Lapozz a **178**-ra. |
| Merre találod a Mungik Aranyát? | Lapozz a **130**-ra. |

**58.**

Az ösvény hamarosan leér a völgybe, és egy kisebb patakhoz vezet, mely északkeletről délnyugat felé zubog. Ha akarsz, itt megmosakodhatsz. Innen két ösvény is vezet tovább a víz mentén. Ha folyásirányba akarsz elindulni, lapozz a **174**-re. Ha a folyó forrása felé mennél, lapozz a **193**-ra.

**59.**

A kis szobor valójában egy igen nagy erejű szerencsezsuzsu. Amíg nálad van, addig mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidat megnövelheted 1-gyel. Amint elveszted, mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* SZERENCSÉDET le kell csökkentened 1 ponttal. Lapozz vissza a **134**-re.



**60.**

Sikerül anélkül kivágnod a bestiából a bűzmirigyét, hogy megsértenéd azt. Becsomagolod egy lehullott Jubalani levélbe, és óvatosan a hátizsákodba teszed. Adj 1-et a HÁBORGATÁS pontjaidhoz, majd lapozz a **129**-re.

**61.**

Kettévágod a Mantikór gerincét, mire mind a farka, mind pedig a hátsó lábai lebénulnak. A bestia megrázkódik, erre leesel a hátáról. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de nyersz 3 SZERENCSE pontot. Most már egyenlőbb feltételekkel tudsz megküzdeni a bestiával, ami ernyedten csapkod a szárnyával, és dühödten morogva kapkod a lábad felé.

| | | |
|---|---|---|
| *Mantikór* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 9 |

Ha sikerül végezned vele, lapozz az **56**-ra.

**62.**

A Boszorkány motyogni és hadonászni kezd, majd rád kiált, hogy takarodj. Vesztesz 2 SZERENCSE és 1 *Kezdeti* SZERENCSE pontot – a vénség megátkozott! Ha most a parancsának megfelelően távozol, lapozz a **160**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **110**-re.

**63.**

A bestia hirtelen elveszíti türelmét, és egy hangos üvöltés kíséretében hatalmas szárnyaival csapkodva megrohamozza a fát – így próbál a közeledbe férkőzni. Ahogy a karmok és agyarak feléd csapnak, a fa hangosan megreccsen és kettétörik, te pedig öt métert zuhansz a földre. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az eséstől csúnyán megsérül a hátad. A földön fekve nyöszörögsz, és képtelen vagy felkelni, így várod, hogy a Mantikór véget vessen szenvedésednek. Kalandod itt véget ér. Ha szerencsés vagy, a földetérés így is fájdalmas (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot), de legalább fel tudsz kecmeregni. Miközben ezzel vagy elfoglalva, ellenfeled rád veti magát. Lapozz a **76**-ra, de az első Harci Körben vonj le 1-et a Támadóerődből.

**64.**

Szembe szélben kell hajóznotok, emiatt Jilani kénytelen egy kicsit délre tartani, a tó közepének irányába. Nincs igazán elragadtatva ettől, ugyanis köztudott, hogy ott, a mélyebb vizeken élnek az igazán nagy és veszedelmes lények.

Néhány óra elteltével azonban felkiált, és délre mutat. A déli nap sugara keltette ködön át mintha három emberi alakot vennétek észre, akik egy sziklán állnak és felétek nyújtják a kezeiket. Épp csak ki tudod venni a kiáltásaikat. Jilani szerint jobban teszitek, ha sorsukra hagyjátok őket, mivel gonosz lelkeknek gondolja őket, akik a halálba próbálnak csalogatni titeket. Mit teszel?

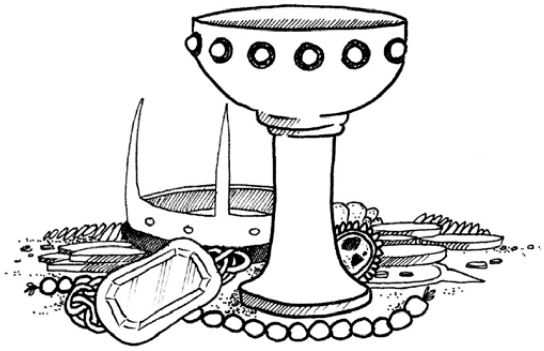
Megfogadod barátod tanácsát, és hagyod őket? Lapozz a **10**-re.
Megkéred, hogy hajózzon közelebb hozzájuk, hogy alaposabban is megnézhesd őket? Lapozz a **71**-re.

**65.**

Pont a Mantikór hátán landolsz, egyik lábaddal az egyik, másikkal a másik oldalán, lovagló ülésben, de a rossz irányba nézve! A bestia ugrálni kezd, csapkod a szárnyával és a farkával (a fullánkkal szerencsédre ösztönösen nem csap a saját háta felé – legalábbis egyelőre). *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel (A kötél és a csáklya most nem segít!), vonj le a dobásból 1-et, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **197**-re; ha elvéted, lapozz a **163**-ra.

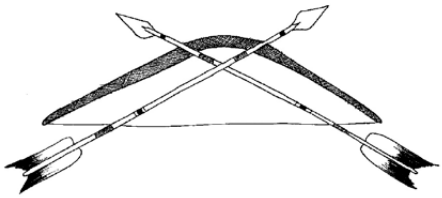
**66.**

Feltűnik, hogy a jobb oldali ösvényen egy csizmás lábnyom halad. Ha erre akarsz továbbmenni, lapozz a **191**-re. Ha inkább a bal oldalin mennél, lapozz a **12**-re.



**67.**

A férfi már kitalálta, hogy a Mungik Aranyának legendája vonzott ide, így csak szkeptikusan felhorkan. Egészen biztos benne, hogy nincs esélyed megszerezni a kincset. Elmondja, hogy nem tudja pontosan, merre találod, de úgy hallotta, hogy valahol a Gaggaji folyó forrása közelében lehet elrejtve, ami a Felhősipkás Hegység dobjaitól délnyugatra folyik. Lapozz a **89**-re.



**68.**

A Boszorkány némi meleg étellel kínál (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot), majd előkészít egy vödörnyi szappanos vizet, hogy megmosakodhass, és egy vetett ágyat is előkészít. Mielőtt nyugovóra térnél, még így szól hozzád: – Holnap reggel azért ugye megteszel nekem egy aprócska szívességet? – Mielőtt rákérdezhetnél, mégis mire gondolt pontosan, a nő magadra hagy. Az éjszaka messze nem a legjobb, amit valaha alvással töltöttél, lévén a vénség egész éjszaka a kondérja mellett áll, és motyog, de még mindig jobb, mintha az erdőben kellett volna meghúznod magad. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

Másnap reggel vendéglátód egy pohár hideg vízzel kínál, közben pedig elmondja, mégis mire gondolt előző este. – Van egy békafaj, ami fenn él, a lombok között, az ágak közt megragadt vizekben. Zöld színű, sötétebb és világosabb csíkokkal, ráadásul igencsak mérgező. A legmérgezőbb dolog az egész erdőben. Szeretném, ha fognál nekem egyet – közli.

Ha hajlandó vagy teljesíteni a Boszorkány kérését, lapozz a **148**-ra. Ha elutasítod, lapozz a **179**-re.

**69.**

Kiabálva kérded, otthon van-e valaki, de nem kapsz választ. Adj 1-et a HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Ha most visszatérnél a korábbi elágazáshoz, és a másik ösvényen folytatnád utadat, lapozz a **12**-re. Ha körülnéznél a kunyhóban, lapozz a **90**-re.

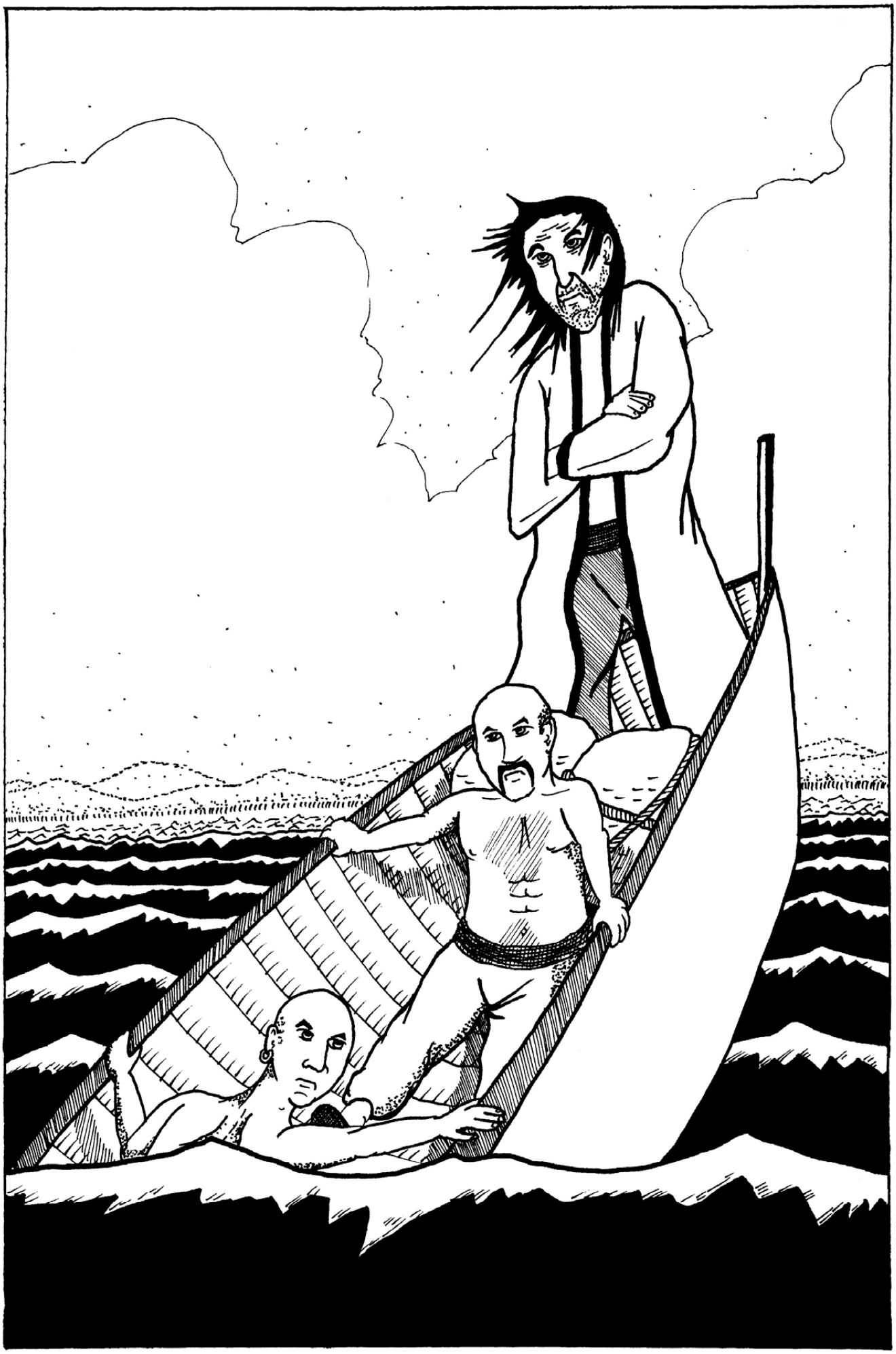
**70.**

Hirtelen elszabadul a pokol. Dühödten, amiért megszentségtelenítették a szentélyüket, a környék összes Mungija betör a tisztásra. A több száz teremtmény egy része rikoltva, üvöltve veti rá magát a helyszínt beszennyező alakokra, a többi közben a földet csapkodva zajong. Adj 2-t HÁBORGATÁS pontjaidhoz, mivel te is ott állsz a káosz kellős közepén!

Miközben Sansas embereit beborítják a szőrös teremtmények, mindenki megfeledkezik rólad, fogvatartóid is inkább a kardjuk után nyúlnak, hogy megvédjék magukat. És mivel látod, hogy a Mungik téged is célba vettek, te is így teszel. Egy kard hever előtted a földön, de vajon van elég időd rá, hogy felkapd, mielőtt a bestiák elérnek? *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a FUTÁS, UGRÁS vagy KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességek bármelyikével, vonj le 1-et a dobás eredményéből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha elvéted a próbát, egyelőre fegyvertelenül kell folytatnod a kalandodat. Ha sikerül, fel tudod kapni a kardot, mielőtt a levegőben feléd suhanó, vicsorgó és rikoltozó majom rád támadhatna.

| | | |
|---|---|---|
| *Mungi* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 4 |

Az első Harci Kört követően lapozz a **79**-re.



**71.**

Jilani közelebb vezeti a hajót az alakokhoz. Hamarosan sikerül megállapítanod, hogy három férfit látsz, akik egy süllyedő csónakban állnak, mely legnagyobb meglepetésedre a tolvaj Sansasé, a másik két alak pedig két, még életben maradt zsoldosa. Mellettük ládákat és zsákokat is látsz, melyek kétségtelenül tovább súlyosbítják problémájukat. Egészen biztos vagy benne, hogy ezek színültig vannak az ellopott arannyal. Önkéntelenül is elvigyorodsz a rossz szerencséjüket látva.

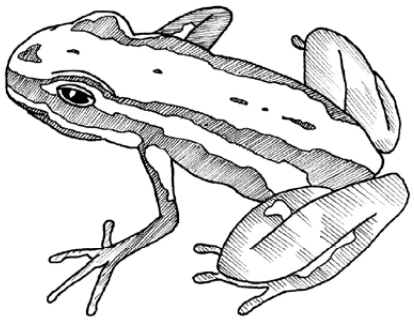
Ahogy közelebb értek, Sansasék abbahagyják a kiáltozást. Még jelen helyzetében is remekül adja elő magát a briganti. Amint felismer, mélyen meghajol előtted, és így szól hozzád: – Á, jó barátom! A Sors szeszélyes Istene, olybá tűnik, még nem végzett velünk. Mint azt te is látod, helyzetünk nem éppen irigylésre méltó, mely egy igen jelentéktelen, kis lénynek köszönhető. – A férfi azzal egy kövér Fahangya lárvát emel fel a hajófenékről, majd a vízbe hajítja.

– Felteszem, nem gondolod illőnek, hogy két társammal együtt kisegíts minket, elkerülendő a vizes sírba süllyedést? Nem? Hát persze, hogy nem. De látom, az arany megragadta a figyelmedet! Hagynád, hogy az is a Lumlé tó mélyére süllyedjen? Íme hát az ajánlatom: Ha kimentesz két jóravaló segítőmmel egyetemben, neked adom a kincs felét. Mint azt te is látod, mindannyian fegyvertelenek vagyunk. – A két izomagyú morgolódni kezd, amikor meghallják, hogy a bevételük felét fel kell adniuk. – Ugyan, ugyan, drága társaim, az életetek csak többet ér ennél, vagy rosszul gondolom? – A két kalóz vonakodva ugyan, de belátja, hogy így van.

– Nos, Mantikórok Vadásza, az idő ellenünk dolgozik. Gyorsan vezesd hát erre hajódat, hogy megments minket és az aranyunkat. – Mit teszel?

Elutasítod a segítségadást, és megérdemelt sorsára hagyod Sansast és két segítőjét, ezzel együtt feladva az aranyat is? Lapozz a **77**-re.

Úgy teszel, ahogy Sansas kéri? Lapozz a **47**-re.



**72.**

Dobj négy kockával, jegyezd meg az összeget, majd lapozz a **45**-re.

**73.**

A Pajzsos Hajadonok elveszik minden felszerelési tárgyadat és ruhádat, csupán egy ágyékkötőt hagynak rajtad. Ezután bekötik a szemed, és az erdőn át az egyik táborukhoz vezetnek. Mikor leveszik rólad a szemfedőt, látod, hogy egy bambuszból készült ketrecbe kerültél, amit épp akkor zárnak rád. Megdörzsölöd a szemed, miközben a felkelő nap fényében gyönyörködsz. A következő öt nap során elég jól bánnak veled, rendesen adnak enni is, de csak nagyon keveset szólnak hozzád. Az ötödik nap éjszakáján, ahogy felkel a Hold, kivezetnek a ketrecből, és egyik szent holdfényes rituáléjuk kellékévé tesznek. Ezt követően pedig végeznek veled.

**74.**

Az ösvényt egyre nehezebb követned a sűrűn növő fák és bokrok között, majd az hamarosan el is tűnik a rengetegben. Megpróbálsz visszafordulni, de elég gyorsan sikerül teljesen eltévedned. Miközben próbálsz visszajutni a folyóhoz, pechedre egyenesen egy Pengefa karjaiba futsz, ami alaposan megcsapkod borotvaéles leveleivel. Dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen sebesülést szenvedsz el:

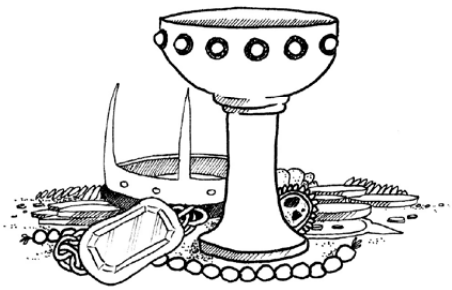
| *Dobás* | *Eredmény* |
|---|---|
| 1 | Kisebb vágás – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. |
| 2 | Komolyabb vágás az ügyetlenebbik karodon – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. |
| 3 | Vágás a lábadon – vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. |
| 4 | Csúnya seb a kardforgató karodon – vesztesz 3 ÉLETERŐ és 2 ÜGYESSÉG pontot. |
| 5 | Egyik szemedre megvakulsz – vesztesz 4 ÉLETERŐ és 3 ÜGYESSÉG pontot. |
| 6 | A penge felvágja a nyakadat, és elvérzel. |

Ha túléled a találkozást, úgy döntesz, a legbölcsebb az lesz, ha megkeresed a fatörzs-hidat, és a folyó forrása felé indulsz. Miközben a bokrokkal hadakozol, elég nagy zajt sikerül csapnod (adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz). *Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha nem sikerül, küzdj meg a lénnyel, ami felfigyelt rád. Ha sikerült a próba, vagy ha túlélted a találkozást, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a kidőlt fatörzstől nem messze bukkansz elő a sűrűből (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Ha elvéted, kezd újra az olvasást a fejezetpont elejéről (kezdve a Pengefával való találkozással), egészen addig, amíg vagy rá nem bukkansz a hídra, vagy bele nem halsz a próbálkozásba.

A fatörzsön való átkeléshez ismét *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerrel jársz, épségben átkelsz rajta, visszatérsz a korábban látott elágazáshoz, és a folyó forrása felé folytatod utadat – lapozz a **193**-ra. Ha elvéted, megcsúszol a nyálkás algákon, és elesel. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egyenesen a sebes folyóba esel, és ízzé-porrá töröd magad a sziklákon – kalandod itt véget ér. Ha szerencsés vagy, fájdalmasan landolsz a fatörzsön (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de az Isteneknek hála nem esel le róla. Visszatérsz a korábbi elágazáshoz, és a folyó forrása felé folytatod utadat. Lapozz a **193**-ra.

**75.**

Pechedre a csizmáid a posvány martalékává válnak, és sehogy nem tudod visszaszerezni azokat. Jilani, aki mindig is mezítláb járt-kelt, csak megvonja a vállát, mondván majd csak rátalálsz egy párra az utad során. Amíg ez meg nem történik, 2-vel le kell csökkentened az ÜGYESSÉGED minden olyan esetben, amikor harcolnod, másznod, ugranod vagy szaladnod kell. Minden más feladat – tehát úszás, megfigyelés, célzás, lopakodás vagy babrálás – esetében a normál értéket használhatod. Lapozz a **97**-re.

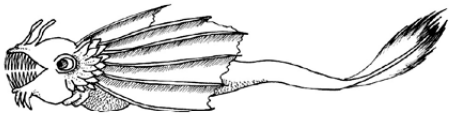


**76.**

Ellenfeled egy oroszlán, egy skorpió, egy sas és egy ember keveréke, és Titán egyik legveszedelmesebb fenevada; ez itt előtted pedig egy különösen erős példány. Karmain és agyarain kívül skorpiófarkára is oda kell figyelned. Valahányszor ellenfeled sikeres találatot visz be neked, dobnod kell egy kockával. Ha az eredmény 1–4, karmával vagy agyarával sebez meg, és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz (2-t, ha szerencséd van, 4-et, ha nincs szerencséd). Ha 5 vagy 6 az eredmény, méregtől csöpögő tüskéjével csap meg. Ha ez történik, 6 ÉLETERŐ (sikeres *Szerencsepróba* esetén 5-öt, sikertelen esetén 7-et) és 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz.

| | | |
|---|---|---|
| *Mantikór* | ÜGYESSÉG 12 | ÉLETERŐ 18 |

Ha valahogy sikerül felülkerekedned a bestián, lapozz az **56**-ra.



**77.**

Biztos vagy benne, hogy nem csak ostobaság, de egyenesen veszélyes is lenne Sansasnak egy újabb esélyt adni. Úgy döntesz, inkább elveszted az aranyat, minthogy megmentsd őket és megfelezd velük az összeget. Ezt közlöd Jilanival is, majd megkéred, hogy hagyja sorsára a kalózokat. Sansas két társa ennek hallatára a vízbe veti magát, és megpróbál a csónakotokhoz úszni, barátod azonban gyorsan elkormányozza azt a kétségbeesetten kapálózó emberek közeléből. A nemes a süllyedő ladikban állva rád mereszti átható tekintetét, és utánad kiált: – Ezt nem fogom elfelejteni. Óvakodj Sansastól – élt már ő túl ennél szorultabb helyzeteket is. Egy nap megtalállak, efelől ne legyen kétséged… – Azzal a hajó a kinccsel együtt elsüllyed, a férfi pedig úszni kezd, ti pedig folytatjátok utatokat Kharé felé.

A ködben hamarosan elvesztitek szem elől az Első Főnemest. A szél nemsokára megfordul, és onnantól kezdve sebesen suhantok a Kharé jelentette biztonságba. Ahogy leszáll az éjszaka, a távolban megpillantjátok a város kikötőjét. Fekete pára száll fel belőle az ég felé, bíborszínű falai vörösen tündökölnek a lemenő nap fényében. Sikerült rátalálnod a Mungik Aranyára, és bár üres kézzel tértél vissza, de életben maradtál. Nem tudod levetkőzni az érzést, hogy egy napon még csúnyán megfizetsz azért, mert sorsára hagytad Sansast, egyelőre azonban boldog vagy, hogy még lélegzel.

**78.**

A három Fekete Elf egyszerre ront rád.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Fekete Elf* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |
| *Második Fekete Elf* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |
| *Harmadik Fekete Elf* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 7 |

Ha sikerül legyőznöd őket, adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Átkutatod a lények dolgait és táborhelyét, és összesen 30 Aranytallért találsz náluk. Ezenkívül előkerül egy íj és hat nyílvessző, egy bambuszfurulya és 3 étkezésre elegendő élelmiszer. Ha nincs bakancsod, mázlid van, ugyanis az egyik halott Elf lábbelije pont megfelelő méretű. Ezek bármelyikét magadhoz veheted. Ha a fentiek közül korábban bármit elcseréltél már velük, úgy azt természetesen nem találod náluk, ellenben minden olyan tárgyadra is rátalálsz, amit cserébe nekik adtál.

Miután eltettél mindent, amit akartál, tovább folytatod utadat. Lapozz a **85**-re.

**79.**

Félrelököd a Mungit, és úgy döntesz, hogy az erdő biztonságot nyújtó karjaiba menekülsz. Miközben ezt teszed, Sansas egyik megtermett haramiája elkerekedett szemekkel, mintha csak őrült lenne, elállja az utadat, és rád támad.

| | | |
|---|---|---|
| *Haramia* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 9 |

A második Harci Kör végén két Mungi veti rá magát ellenfeledre, aki a támadásra nem számítva azonnal kimúlik a kegyetlen karmok és agyarak heves zápora alatt. Ha még életben vagy, teketóriázás nélkül a bokrok közé veted magad, miközben leszáll az éjszaka és elkezd esni az eső. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **29**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **40**-re.

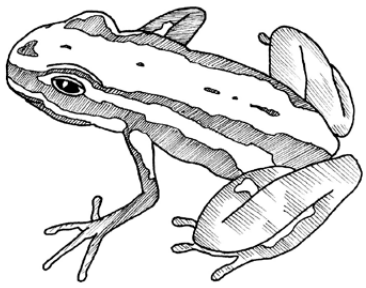
**80.**

Az íjat csak nyílvesszőkkel együtt lehet használni, mint ahogy a vesszők is használhatatlanok a fegyver nélkül. Ha csak az egyikből vásároltál, csak remélheted, hogy utad során rátalálsz párjára.

Valahányszor használni akarod az íjat és a nyílvesszőket, *próbára kell tenned* ÜGYESSÉGEDET. Ha nem rendelkezel a CÉLZÁS Speciális Képességgel, akkor a dobott eredményt 1-gyel le kell csökkentened, ha rendelkezel vele, akkor 1-gyel meg kell növelned. Erre csak olyankor van lehetőséged, ha a szöveg kifejezetten említi egy csata előtt, hogy van erre idő d. Ha sikerül a próba, úgy vessződ célba talál, és a harc során 1-gyel csökkentheted ellenfeled ÉLETEREJÉT és ÜGYESSÉGÉT is. Ne feledd folyamatosan számon tartani nyílvesszőid számát, mivel azokat nem fogod tudni később újrahasználni! Lapozz vissza a **134**-re.

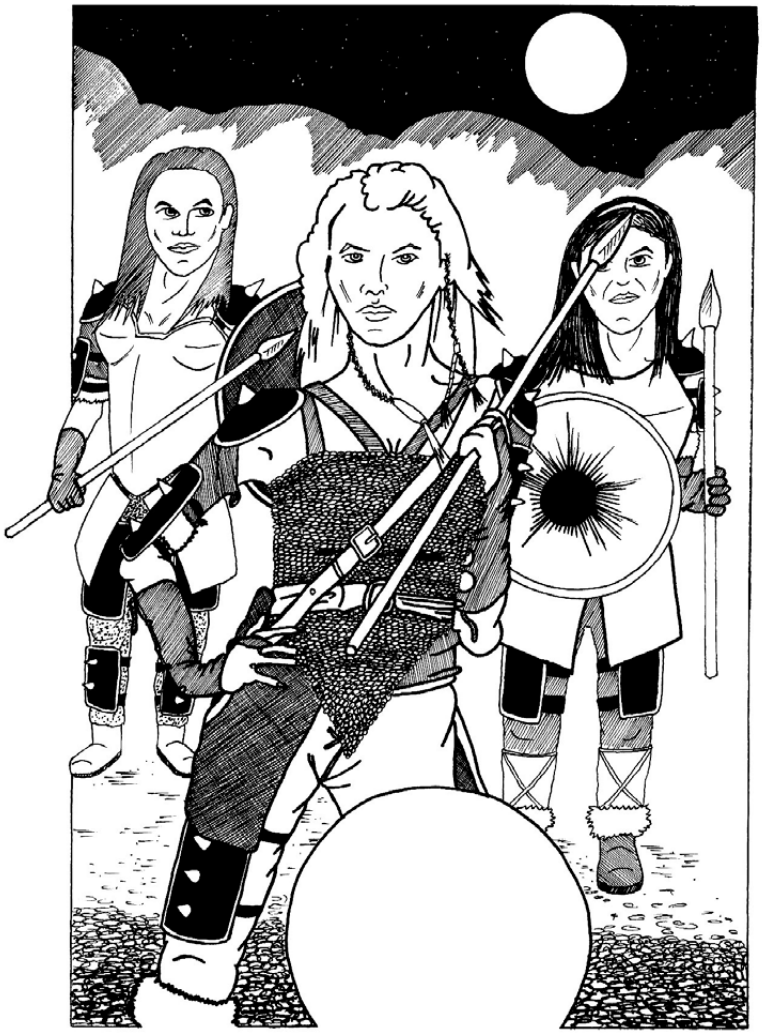
**81.**

– Sokféle veszély leselkedik az erdőben, szerencsésnek mondhatod magad, ha egy napnál tovább sikerül kihúznod – mondja. – Kígyók, pókok, majmok, farkasok, piócák, Goblinok és még förtelmesebb bestiák várnak lesben. – Megkérded tőle, hogy sikerült életben maradnia ilyen ellenséges környezetben, mire a férfi mosolyogva megpaskolja fejszéje fejét. – És még egy tanács – folytatja. – Mindenáron kerüld el Lumlé Pajzsos Hajadonait! A nővérek nem lesznek elnézőek, ha megtudják, hogy behatoltál a területükre. Nekem sikerült egyedi békét kötnöm velük, ezért megtűrnek. – Hamarosan úgy döntesz, ideje folytatnod utadat, így megköszönöd a férfi vendéglátását, és továbbállsz. Lapozz a **89**-re.



**82.**

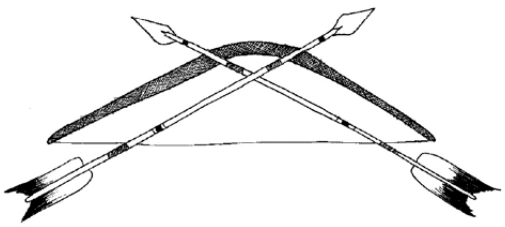
Vajon sikerül elkapnod a békát? *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobásból, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **17**-re. Ha elvéted, amikor már úgy érzed, hogy sikerült elkapnod a bestiát, az nagyot ugrik. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **99**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **158**-ra.



**83.**

Az aljnövényzeten áthatolva tovább haladsz az erdőben, remélve, hogy jó irányba, a biztonságot jelentő Lumlé tó és Jilani felé tartasz. Az éjszaka egyre hűvösebbé válik, és a Hold is kezd egyre lejjebb ereszkedni. Felkapaszkodsz egy sziklaszirtre, remélve, hogy lesz még annyi fény, hogy nagyjából meg tudd nézni, mi vár rád. Amint felérsz, előretekintve látod, hogy keleten az erdő fái már sápadt fényben úsznak, ahogy közeleg a reggel, és külön öröm, hogy a Hold sápadt fényét is látod, amint nem is olyan messzire visszaverődik egy hatalmas vízfelületről – a Lumlé tó itt van a közelben!

Buzgón indulsz tovább az úton, le a lejtőn, hogy mielőbb a partra érj, ekkor azonban hangos kiáltásra torpansz meg. – Harya! – Megtorpansz, és három, páncélba és fekete nemezbe öltözött nőt pillantasz meg, akik egyik kezükben lándzsát, másikban pajzsot tartanak. A Hold sápadt fényében is sikerül megállapítanod, hogy Lumlé egyszerre gyönyörű és félelmetes Pajzsos Hajadonjai állnak előtted. Egyikük, egy csodálatos, szőke hajú teremtés eléd lép, és követelőzően rád kiált. – Alanka vist' nyuma! – Ha rátámadsz, lapozz az **53**-ra. Ha megpróbálsz beszélni vele, lapozz a **198**-ra.



**84.**

Sansas szégyenkezve széttárja kezeit. – Sürget az idő, barátom – emlékeztet, de te ragaszkodsz az elképzelésedhez, ezért int a társainak, hogy adják át az első nehéz zsákot. Ahogy a kezedbe adják azt, két dolog történik egyszerre. Először is Jilani felhorkant, amint egy dobótőr átdöfi a torkát, és lassan elvérzik. Ugyanakkor a két haramia ahelyett, hogy elengedné a zsákot, nagyot ránt rajta, amitől te előre esel, egyenesen bele a tó vizébe. Mire ismét felbukkansz a felszínen, Sansas már átszállt a ti csónakotokba, és az egyik embere elkezdte átpakolni a kincseket. A másik kalóz eközben egy hegyes szuronnyal tart sakkban téged, gondoskodva róla, hogy ne kerülj a közelükbe, míg a rakodás folyik. Miután ezzel végeztek, csatlakozik két társához a ti csónakotokban, és nevetve nézik, amint az övék végleg elsüllyed. Peches helyzeteden jót kacagva gyorsan elinalnak, téged pedig sorsodra hagynak. Még ha nagyon szerencsés és nagyon jó úszó is vagy, sem valószínű, hogy sokáig életben maradsz.

**85.**

Folytatod utadat az ösvényen, mely hamarosan rododendronok sűrű erdején vág át. A fülledt, meleg délután lassan múlik. Az út végül kiér a bokrok közül, és egy sziklás kiszögellésekkel és tüskebokrokkal tarkított táj felé kanyarodik el. A távolban látod, hogy hamarosan ismét bevezet a rengetegbe. Az ösvény hamarosan kettéágazik, a jobb oldali ág melletti egyik sziklán különös rúnákat veszel észre. Ha erre akarsz továbbmenni, lapozz a **165**-re. Ha a bal oldalin indulnál el, lapozz a **121**-re.

**86.**

A méreg rendkívül hatásos, még egy ilyen jókora bestia ellen is. Ha végül harcra kerül a sor, ne felejtsd el 3-mal csökkenteni a fenevad ÜGYESSÉGÉT és 6-tal ÉLETEREJÉT. Arról se feledkezz meg, hogy minden Harci Körben további 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot fog veszteni a teremtmény, akár megsebzed, akár nem. Ha most kivárod, mi történik, lapozz a **103**-ra. Ha a hátára ugrasz, lapozz a **42**-re. Ha lemászol a fáról, és rátámadsz, lapozz a **76**-ra. Ha még egy nyílvesszőt lősz rá, lapozz a **115**-re.

**87.**

Dobj két kockával, majd az összeget megjegyezve lapozz a **168**-ra.

**88.**

Van nálad még Aranytallér? Ha van nálad legalább öt Aranytallér, és hajlandó vagy ezektől megválni, rájössz, hogyha ennyit adsz valamelyik lénynek, az azonnal eliszkol az erdő sűrűjébe, hogy elrejtse a zsákmányát. Annyi pénzt szórhatsz itt el, amennyit csak tudsz és akarsz. Ha sikerült megszabadulnod az összes lénytől, nyugodtan folytathatod utadat – lapozz a **9**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod Arannyal lefizetni őket, a körülötted maradt Mungik fenyegetően közelebb lépnek hozzád. Ha valami mást próbálsz felajánlani nekik, lapozz a **176**-ra. Ha megpróbálsz kitörni közülük, lapozz a **190**-re.

**89.**

A Favágó sok sikert kíván utadhoz. Ha nincs csizmád, a férfi felajánl neked egy párat, ezenkívül két adag élelemmel is megajándékoz. Minden jót kívánsz neki, majd visszatérsz a korábban látott elágazáshoz, és a bal oldali ösvényen indulsz tovább. Lapozz a **12**-re.

**90.**

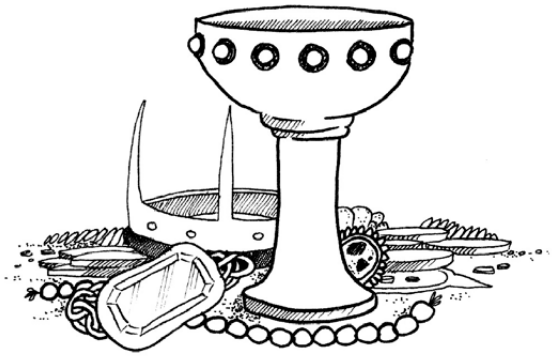
Bekukkantasz az ajtón. A kabin belseje elég sötét. Egyetlen helyiségből áll, benne egy kis kandallóval (ebből száll a kint látott füst), egy asztallal és székkel, egy durva ággyal, ami az egyik fal mellett áll, és még néhány kisebb bútorral. Az asztalon egy vekni kenyér, némi gyümölcs és sajt sorakozik (ezek összesen 2 étkezésre elegendőek), és egy pár masszív csizmát is látsz, ami a kandalló mellett van. Az egyik falról egy íj és egy nyilakkal teli tegez lóg (egészen pontosan hat nyílvesszővel), az asztalon lévő étel mellett pedig egy tőr hever. A fenti tárgyak bármelyikét magadhoz veheted, ha akarod.

Ha korábban elkiáltottad magad a tisztáson, lapozz a **169**-re. Ha nem, *tegyél Háborgatás-próbát*! Ha sikeres a próba, lapozz a **159**-re; ha elvéted, lapozz a **169**-re.

**91.**

Sansas mohó tekintettel ugrik át a hajótokba. Az egyik haramia gyorsan elkezdi átadogatni nektek a súlyos zsákokat, amiket aztán Jilani egyenletesen elpakol a csónakban. Sokkal több kincset látsz itt, mint amennyit te egymagad valaha is el tudtál volna cipelni!

Mikor már az összes zsákot és ládát átpakoltátok a süllyedő hajóból, Sansas két társa is felkészül rá, hogy átszálljon hozzátok. Ha hagyod nekik, lapozz a **35**-re. Ha azt javaslod a nemesnek, hogy hagyjátok őket sorsukra, lapozz a **157**-re.



**92.**

Nem törődve a Fekete Elfekkel elsétálsz mellettük. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **85**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **105**-re.

**93.**

Miközben az erdőben sétálsz, egyre inkább besötétedik, ahogy a nap lenyugszik a Felhősipkás Hegyek mögött. Ha keresel valami éjszakai szállást, remélve, hogy el tudod kerülni az erdő lakóit, lapozz a **21**-re. Ha folytatni akarod a menetelt a sötétben is, hogy egyrészt nagyobb távot tegyél meg, másrészt éberebben tudj figyelni az esetleges támadókra, lapozz a **151**-re.

**94.**

Pechedre nem sikerül elég nagyot ugranod, és elvéted a szakadék túlsó szélét. Lezuhansz a sötétbe, majd nagyot csobbansz a vad, jéghideg hegyi patakba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, ízzé-porrá töröd magad a habzó vízben megbúvó sziklákon. Ha szerencséd van, elkerülöd a köveket, de magával ragad az ár (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Eközben az áramlat elsodorja a kardodat, ráadásul minden erődre szükséged van ahhoz, hogy a felszínen tudd tartani a fejedet. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel az ÚSZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha nem sikerül a próba, a víz maga alá húz, épp akkor, amikor levegőt próbálnál venni (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Ha sikerül a próba, a felszínen tudsz maradni.

Ha még életben vagy, tehetetlenül tűröd, hogy a víz jobbra-balra sodorjon. *Ismét tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel az ÚSZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha elvéted, nem csak a szikláknak csapódsz neki állandóan, de folyamatosan fulladozol is – vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha sikerül, továbbra sem okoz gondot a felszínen maradás, de a kövek attól még csúnyán összevernek (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot).

A folyó végül egy apró, kavicsos partszakaszon tesz le, ahol (feltéve, hogy túlélted az eddigi megpróbáltatásokat) nagy nehezen talpra kecmeregsz. Körbenézel, de nem tudod azonnal eldönteni, melyik irány lenne a legideálisabb. Ha megmásznál néhány folyó menti sziklát, lapozz a **181**-re. Ha egy indákkal benőtt, erdős terület felé vennéd az irányt, lapozz a **161**-re.

**95.**

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **187**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **110**-re.

**96.**

A beszélő hirtelen leugrik a fák lombkoronái közül, és leül eléd, az út kellős közepére. Egy hatalmas, majomszerű teremtmény pöffeszkedik előtted. Zöld bundája, hosszú, erős karjai és ijesztően emberi arca van. Egy Csompánz tornyosul előtted, ami kimeredt szemmel figyel téged. Tudod, ki az a Chali? Ha igen, lapozz a **196**-ra. Ha nem, lapozz a **113**-ra.

**97.**

A tavi nyálkától bűzölögve, morcosan ülsz a hajóban, miközben Jilani megpróbál egy jobb parta szállási lehetőséget találni neked. Egy rövid ideig a part mentén hajózik, végül rátalál egy szárazabb részre, ahol valamivel kecsesebben sikerül kiszállnod. Amint a férfi megbizonyosodik róla, hogy biztonságban vagy, sok sikert kívánva eltávolodik a parttól, magadra hagyva küldetéseddel, hogy rátalálj a Mungik Aranyára.

Eltávolodsz egy kicsit a parttól, és felméred az előtted elterülő tájat. A mocsaras parton túl keskeny tőzeges sáv fogad, melyen túl már Mauristatia ködös erdejei húzódnak. A távolban a Felhősipkás Hegység lábánál elterülő füves dombokat látod, mögöttük pedig a ragyogó kék ég előtt magasba nyúló, felhőpamacsokkal játszadozó fekete ormokat és fehér jégmezőket. Biztos vagy benne, hogy valamerre arrafelé rejtőzik a Mungik Aranya, így késlekedés nélkül elindulsz ebbe az irányba.

Szinte ebben a pillanatban rettegő sikoly hasít a levegőbe valahonnan elölről, és egy csontsoványra fogyott, rongyokba öltözött, sebhelyekkel borított testű férfi ront elő a rengetegből. Vérben forgó szemekkel körbenéz, majd megpillant téged, ismét felsikít, és egyenesen rád veti magát. Adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Fegyvert rántani is alig van idődd, mire a tébolyodott alak – aki foggal-körömmel hadakozik ellened – elér.

| | | |
|---|---|---|
| *Háborodott Férfi* | ÜGYESSÉG 5 | ÉLETERŐ 6 |

Ha sikerül 2-re, vagy ez alá csökkentened támadód ÉLETEREJÉT, és úgy döntesz, hogy megkíméled, lapozz a **16**-ra. Ha végzel vele, lapozz a **109**-re.

**98.**

A kötél és a csáklya rendkívül hasznosnak bizonyulhat a mászások során. Amíg nálad van, épp úgy fog működni, mintha rendelkeznél a *Mászás* Speciális Képességgel, hacsak a szöveg kifejezetten másképp nem utasít. Ha valaha is elveszted ezt a hasznos tárgyat, elveszted annak minden más előnyét is. Lapozz vissza a **134**-re.

**99.**

A béka beugrik a lombok közé, és bármennyire is kutakodsz, nem sikerül ismét rátalálnod. Végül feladod keresést. Ha visszatérsz a Boszorkányhoz, és beszámolsz neki a kudarcról, lapozz a **138**-ra. Ha folytatnád utadat, lapozz a **160**-ra.

**100.**

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, ellenfeled beléd döf a farkával (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **163**-ra.

**101.**

A dühtől ordítva megrohamozod Sansast, készen rá, hogy halálig tartó küzdelemben végezz vele. Azonban ahogy ezt teszed, az emberei kilövik nyílvesszőiket, melyek halálos pontossággal lyuggatják ki a bőrödet. Holtan esel össze, akár egy tűpárna. A férfi eközben mohó tekintettel indul el a kincshalom felé.

**102.**

A Mungikat egyenesen elbűvölik a Kvézál tollak. Minden olyan Mungi nyomába, akinek egy tollat adsz, öt másik fog szaladni, hogy megpróbálja megszerezni tőle az ékszert (tehát egy tollal hat lény figyelmét tudod sikeresen elterelni).

Ha vannak még körülötted, lapozz a **88**-ra. Ha mindegyik eltűnt, zavartalanul folytatod utadat – lapozz a **9**-re.

**103.**

A Mantikór dühösen mászkál fel-alá a fa tövében, közben a levegőt szaglássza, és elégedetlenül morog. Ha nálad van a Boszorkány mérge, most felkenheted a kardodra. (Ne feledkezz meg az *Ügyességpróbáról*!)

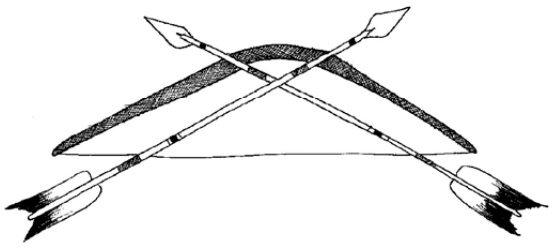
A bestia hirtelen elveszíti türelmét, és egy hangos üvöltés kíséretében hatalmas szárnyaival csapkodva megrohamozza a fát – így próbál a közeledbe férkőzni. Ahogy a karmok és agyarak feléd csapnak, a fa hangosan megreccsen és kettétörik, te pedig öt métert zuhansz a földre. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az eséstől csúnyán megsérül a hátad. A földön fekve nyöszörögsz, és képtelen vagy felkelni, így várod, hogy a Mantikór véget vessen szenvedésednek. Kalandod itt véget ér. Ha szerencsés vagy, a földetérés így is fájdalmas (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot), de legalább fel tudsz kecmeregni. Miközben ezzel vagy elfoglalva, ellenfeled rád veti magát. Lapozz a **76**-ra, de az első Harci Körben vonj le 1-et a Támadóerődből.

**104.**

Nem a varjak voltak az egyetlen teremtmények, amik a tetemeken falatoztak. Miközben nézed, ahogy elszállnak, két ocsmány Hárpia csap le rád az égből. Már ekkor megüti az orrodat a mocskos bőrszárnyaikból áradó bűz. A fenevadak előremeresztett karmokkal esnek neked.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Hárpia* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |
| *Második Hárpia* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 6 |

A lények felváltva támadnak rád, az első mindig páratlan, a második mindig páros Harci Körben. Ha lándzsával küzdesz, 1-gyel megnövelheted Támadóerődet, mivel a hosszabb fegyver segítségével jobban sakkban tudod tartani ellenfeleidet. Ha sikerül az egyik bestiával végezned, a társa csüggedten károgva elrepül. Ha túléled az összecsapást, lapozz a **26**-ra.



**105.**

Ahogy elsétálsz a lények mellett, az egyik rád kiált. – Hé, idegen! Nem akarsz beszélgetni velünk? – A vállad fölött hátrapillantva látod, hogy mindhárom Fekete Elf felállt és téged bámul. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Nem törődsz velük, csak továbbindulsz? | Lapozz a **34**-re. |
| Elnézést kérsz az udvariatlanságod miatt, és beszédbe elegyedsz velük? | Lapozz a **184**-re. |
| Rájuk támadsz? | Lapozz a **78**-ra. |

**106.**

Sansas és két haramiája átlépnek a roncsukból a ti csónakotokba. A férfi gonosz vigyorral egy dobótőrt kap elő a köpenyéből, amit Jilani torkába döf. Amint társad a vízbe esik, a másik két gonosztevő is előránt egy-egy tőrt az övéből, és együttes erővel rád támadnak. Egyszerre kell megküzdened velük.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Haramia* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 9 |
| *Második Haramia* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |
| *Sansas* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 14 |

Ha sikerül végezned velük, lapozz a **192**-re.

**107.**

Mivel az erdő itt már nem olyan sűrű, egész jól tudsz haladni, és érzed, hogy elég sokat ereszkedtél már le a tó felé. Igyekezetedben, hogy mielőbb magad mögött tudd ezt az átkozott vidéket, megbotlasz, és a lábad beleragad egy lyukba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, csak egy kicsit meghúzódik a lábad, de egyébként tudod folytatni az utat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha nincs szerencséd, csúnyán kificamítod a bokád, és felüvöltesz a fájdalomtól, amikor megpróbálsz ránehezedni (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Lapozz a **83**-ra.

**108.**

Ahogy a fa felé közelítesz, a mögötte lévő levelek szétrebbennek, amint az avar alatt pihenő Bűzös Borz dühösen hátsó lábaira emelkedik, és fenyegetően rád mordul. Megzavartad a lakomáját! Ha óvatosan elhátrálsz a bestia elől, és folytatnád az utadat, lapozz a **129**-re. Ha egy Repülő Halat hajítanál oda neki, remélve, hogy el tudod terelni vele a figyelmét, lapozz a **122**-re. Ha rátámadnál a vadállatra, lapozz a **4**-re.

**109.**

Egy utolsó csapással végzel az őrülttel. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, amiért ilyen kegyetlenül elbántál szegény nyomorulttal. Lapozz a **140**-re.

**110.**

A Boszorkány legyint egyet a kezével, és valami érthetetlen nyelven motyogni kezd. Hirtelen érzed, amint tested összerándul és elméd beszűkül, miközben egy békává változol. A banya gyorsan felkap, és a rotyogó kondérjába hajít. Kalandod és életed itt véget ér.

**111.**

A Pajzsos Hajadonok gyanakodva méregetnek, láthatóan nem teljesen biztosak benne, mihez kezdjenek veled. A szőke vezető végül elkiáltja magát. – Mavla! – Azzal mindannyian visszarohannak az erdő mélyébe. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **162**-re.

**112.**

A madarat lefoglalja a tollászkodás, de így is elég nehéz dolgod lesz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha elvéted a próbát, elég nagy zajt csapsz ahhoz, hogy a Kvézkál felfigyeljen rád, és csipogva elrepüljön – lapozz az **58**-ra. Ha sikerrel jársz, elég közel jutsz hozzá, hogy elérd a farktollát. Ismét *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobásból, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha nem sikerül a próba, a madár észrevesz, és szinte a markodból repül el – lapozz az **58**-ra. Ha sikerül, egy szem tollat ki tudsz húzni a farkából. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A madár megriadva hangosan felvisít (adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz), majd elrepül. Óvatosan elpakolod a zsákmányodat, majd folytatod az utadat. Lapozz az **58**-ra.

**113.**

A lény felszegett fejjel hatalmasat bömböl, majd vicsorogva rád támad.

| | | |
|---|---|---|
| *Csompánz* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

Ha legyőzöd, növeld meg 1-gyel HÁBORGATÁS pontjaidat, majd lapozz a **41**-re.

**114.**

Szaporán felkúszol a Pangó fára, épp időben: a Mantikór alád ér és nagyot ugrik, de halálos karmai épp csak elvétenek. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. De csak idő kérdése, mikor dönt úgy ellenfeled a fa tövében körözve, hogy hatalmas szárnyait is segítségül hívja ellened. Mit akarsz tenni? Ha maradsz, ahol vagy, és meglátod, mi történik, lapozz a **103**-ra. Ha egy nyilat akarsz rálőni, lapozz a **15**-re. Ha a hátára akarsz ugrani, lesz ami lesz alapon, lapozz a **42**-re.

**115.**

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, lapozz a **63**-ra. Ha szerencséd van, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a CÉLZÁS Speciális Képességgel, vonj le az eredményből 1-et, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha elvéted a próbát, a nyílvessző elsuhan a bestia feje mellett, ami dühösen rád pillant – lapozz a **63**-ra. Ha sikerrel jársz, a vessző a fenevad hátába fúródik bele, ami a fájdalomtól felhőköl (adj 2-t SZERENCSE pontjaidhoz). Ha végül csatára kerül sor köztetek, ne felejtsd el 1-gyel csökkenteni ÜGYESSÉGÉT és 3-mal ÉLETEREJÉT.

Ha tovább vársz a fán, hogy meglásd, mi történik, lapozz a **103**-ra. Ha lemászol a fáról, hogy rátámadj, lapozz a **76**-ra. Ha megpróbálsz a hátára ugrani, lapozz a **42**-re. Ha ismét rálőnél, lapozz a **124**-re.

**116.**

A szobor iszonyatos felfordulást kelt a megmaradt lények között – sikolyok és üvöltések töltik be az egész erdőt (adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz). Úgy tűnik, a Mungik összevesztek azon, melyiküké legyen a zsákmány. Szemmel láthatóan egyre dühösebbé válnak, menet közben ráadásul három másik társuk is felbukkan. Aztán hirtelen mindegyik feléd fordul, és vicsorogva rád vetik magukat. Lapozz a **190**-re.

**117.**

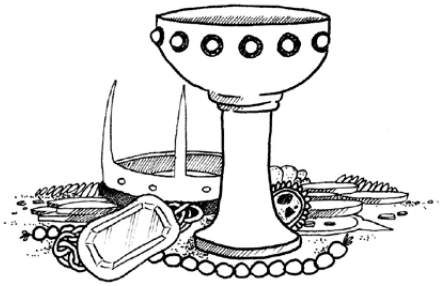
Szíved szerint elkerülnéd ezt az összecsapást! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a FUTÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et az eredményből, ha nem, adj hozzá 1-et, a Csompánz ugyanis rendkívül jó és kitartó futó. Ha elvéted a próbát, kénytelen leszel megküzdeni vele – lapozz a **113**-ra. Ha sikerül, lesprinteled – írj fel 1 SZERENCSE pontot a menekülésért, majd lapozz a **41**-re.

**118.**

A Fekete Elfek az alábbiak közül egyvalamit kérnek tőled:

A kardod
Mungi szobor
12 Aranytallér (semmivel sem kevesebb)

Ha ezek egyikét sem tudod vagy akarod átadni nekik, és inkább megküzdenél velük, lapozz a **78**-ra. Ellenkező esetben húzd le a választott tárgyat. Miután átadtad az „ajándékod", az Elfek gúnyos kacagás közepette figyelik, miközben összeszeded a dolgaidat, és továbbállsz. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot és kapsz 1 HÁBORGATÁS pontot. Lapozz a **85**-re.



**119.**

Dobj három kockával, jegyezd meg az összeget, majd lapozz a **45**-re.

**120.**

Bár csapdába esett, a Repülő Hal nem adja fel olyan könnyen a küzdelmet – miközben megpróbálod megragadni, beleharap az ujjadba (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül csak sikerül végezned a vonakodó jószággal, ami hamarosan a tányérotokon végzi. Jilani előkészíti a sütőt, miközben te megpucolod a teremtményt. A férfi elmondja, hogy még sosem evett ebből a fajból, és nagyon kíváncsi rá, milyen íze lehet. A sülő hal szaga minden, csak nem étvágygerjesztő, de hamarosan elkészül, és mindketten beleharaptok. Majd megállapítjátok, hogy az íze vetekszik a szagával!

Pechetekre hamarosan kiderül, hogy a Repülő Hal húsának megkóstolása igen rossz ötletnek bizonyult. Pár perccel a lakoma befejeztét követően mindketten erős gyomorgörcsöktől gyötörve görnyedtek össze, és a következő néhány órát a hajó szélén áthajolva töltitek, hányással és hasmenéssel küszködve. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a megerőltetés miatt. Reggelitek hatása végül elmúlik, és tovább folytatjátok utatokat. Legközelebb jobban meggondolod, bepróbálkozol-e ezzel az egzotikus elemellel. Lapozz a **194**-re.

**121.**

Az út egy sűrű, erdős völgybe vezet. A levegő igen párás és tele van zümmögő rovarokkal. Ahogy közeledik az éjszaka, lassan sötétedni kezd. Kezded úgy érezni, mintha láthatatlan szemek figyelnének a lombok és az aljnövényzet közül az ösvény mindkét oldalán. *Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha nem sikerül, küzdj meg a lénnyel, ami felfigyelt rád.

Az út továbbvezet az erdőn át, és hamarosan egy elágazáshoz érsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobás eredményéből, ha nem, adj hozzá 1-et. Amennyiben sikerül a próba, lapozz a **38**-ra. Ha nem sikerül, el kell döntened, melyik ösvényen mész tovább. Ha a bal oldalin, lapozz az **55**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **93**-ra.

**122.**

A Bűzös Borz egy percig hezitál, majd bekapja a Repülő Halat, és eltűnik vele az aljnövényzet között. Ezzel lehetőséged nyílik rá, hogy eltegyél három Jubalani gyümölcsöt, melyek mindegyike egy-egy adag élelemnek felel meg, ráadásul most már amiatt sem kell aggódnod, hogy a hal megrontja az élelmeidet. Lapozz a **129**-re.

**123.**

A sziklás út délnyugati irányba vezet a dombok tetején, jobbrabalra kanyarogva a szirtek és kiszögellések mentén. Az ösvény mindkét oldalán tüskebokrok és magas fák sorakoznak, melyeken át csak ritkán van lehetőséged a balra elterülő vad erdők és magas hegyek csodálatos látványában gyönyörködni. Igen meleg van, a mászás is elég nehezen megy csak (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot).

Több óra elteltével egy hasadékhoz érsz, melyet elkerül az út. A bokrok itt elmaradnak, így látod, hogy a hasadék túloldalán az ösvény ismét előbukkan a dombok közül. Ezenkívül egy vékony, kékesszürke füstoszlopot is megpillantasz, ami tőled nem messze, valószínűleg a csapás mellől száll az ég felé. Bár a forrását nem látod, ugyanebből az irányból halk beszédfoszlányok is megütik a füledet. Adj 1-et a HÁBORGATÁS pontjaidhoz.

Ha az úton akarsz továbbmenni, a füst és a beszéd hangjai felé, lapozz a **39**-re. Ha inkább letérnél az ösvényről, és átvágnál a hasadékon, hogy annak túloldalán, a füstöt és a hangokat elkerülve csatlakozz ismét az úthoz, lapozz a **24**-re.

**124.**

Lapozz a **63**-ra.

**125.**

– Tévedés – mondja az egyik Pajzsos Hajadon. Mindannyian feszülten emelik fel lándzsáikat és pajzsaikat. Ha rájuk akarsz támadni, lapozz a **32**-re. Ha megadnád magad, lapozz a **73**-ra.

**126.**

Előrelépsz, hogy a férfira támadj. Az rád néz. – Dhumbaji! – Csak ennyit mond, de egy szempillantás múlva füstfelhő kíséretében köddé válik. Döbbenten és egy kicsit rémülten folytatod utadat az erdőben. Lapozz a **18**-ra.

**127.**

Miközben a hűs, hajnali levegőben sétálsz az erdőben, halk énekhangot és nevetést hallasz, vagy legalábbis vélsz hallani, mely a lombok közül szűrődik át. Hunyorogva felpillantasz az ágak és levelek közé, melyeken át helyenként előtűnik az ég is, és gyorsan hátraugrasz, amint egy makk koppan a homlokodon! Ez alkalommal már biztos vagy benne, hogy nevetést hallasz. Hirtelen egész makkeső zúdul rád, melyek meglepően pontosan záporoznak a kobakod felé (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Kezeiddel védve az arcod ismét felpillantasz, hogy megtudd, honnan jön az égi áldás, és ekkor néhány Elvint pillantasz meg, akik gúnyosan nevetve tekintenek vissza rád. Ha nem törődsz velük, lapozz a **177**-re. Ha rájuk ripakodsz, lapozz a **147**-re.

**128.**

Egy tisztásra érkezel. A Hold most már magasan jár az égen, sápadt fénybe borítva a füves területet. *Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha nem sikerül, küzdj meg a lénnyel, ami felfigyelt rád. Ha sikerült a próba, vagy ha túlélted a találkozást, továbbindulsz. Lapozz a **83**-ra.

**129.**

Az út továbbhalad az erdőben, ami lassan megváltozik. A fák magasabbak és valamivel több fényt is engednek át, mint korábban, a talajt pedig immár barna levelek borítják be. Végül egy elágazáshoz érkezel, ahonnan jobbra és balra is egy-egy újabb ösvény indul tovább. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobásból, ha nem, adj 1-et az eredményhez. Ha sikeres a próba, lapozz a **66**-ra. Ha nem, el kell döntened, melyik irányba mész tovább. Ha a bal oldali ösvényt követed, lapozz a **12**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **191**-re.

**130.**

Duzzadó Hold olyasféle embernek tűnik, aki talán tudhat valamit a kérdésről, ezért megkockáztatod, hogy megkérdezd tőle, tud-e valamit a Mungik Aranyának rejtekhelyéről. – Áhá! – kiált fel. – Töltöttem némi időt a Mungik között, és nekem elhiheted, nem hajlandóak egykönnyen közölni, merre rejtették el a kincseiket. Biztosíthatlak róla, nem fogsz még csak a közelébe sem jutni annak a helynek, ha nem adsz nekik cserébe valami nagyon értékes dolgot. – Megkérded tőle, tudja-e, merre található ez a hely. – Gandakiba hordták össze az egészet, a hegy lábánál fekvő egyik alacsonyabb, tar tetejű, szinte tökéletesen kör alakú dombnál. – 2 SZERENCSE pontot nyersz ezért az információért. Ha most búcsút veszel tőle, és továbbállsz, lapozz a **18**-ra. Ha valami mást is szeretnél tőle kérdezni, válassz egy olyat, amit még nem tettél fel:

| | |
|---|---|
| Mikor járt utoljára Kharében? | Lapozz a **3**-ra. |
| El tudja-e olvasni az ősi szövegű tekercsedet (feltéve, hogy van nálad ilyen)? | Lapozz a **25**-re. |
| Miféle veszedelmek leselkednek az erdőben az utazóra? | Lapozz a **178**-ra. |

**131.**

Fenyegetően megindulsz a Boszorkány felé. – Ugyan már, ne butáskodj! – szól rád figyelmeztetően. Ha még mindig rá akarsz támadni, lapozz a **110**-re. Ha bocsánatot kérsz hirtelen tettedért, és beszélgetésbe akarsz elegyedni vele, lapozz a **95**-re. Ha elmenekülnél előle, lapozz a **33**-ra.

**132.**

Dobj egy kockával, jegyezd meg a kapott eredményt, majd lapozz a **168**-ra.

**133.**

*Tegyél Háborgatás-próbát*! Ha sikerül a próba, lapozz a **119**-re; ha elvéted, lapozz a **72**-re.

**134.**

Ha az alábbiak közül vásároltál valamit, lapozz a megfelelő fejezetpontra, hogy megtudd, pontosan mi is akadt a horgodra.

| | |
|---|---|
| Kötél és csáklya | Lapozz a **98**-ra. |
| Elefántcsontból készült Mungi szobor | Lapozz az **59**-re. |
| Íj és/vagy nyilak | Lapozz a **80**-ra. |

Miután végeztél a vásárolt áruk megvizsgálásával, a dokkok felé veszed az irányt. Miközben a nyüzsgő Lumlé Kapu felé sétálsz, meglepetten pillantasz meg egy bíbor alapszínű, aranybrokátokkal díszített köpenyes öregembert, aki egy Mungit vezet egy aranyból szőtt pórázon! A bojtos sapkájú állatot igencsak megbámulják a tömegben, az ugyanis táncolva-ugrálva szórakoztatja közönségét. Lehet, hogy ez egy ómen az előtted álló útra? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **146**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **185**-re.

**135.**

Nem vagy elég gyors. Miközben a kusza indákba és törött ágcsonkokba kapaszkodva próbálsz felmászni a Pangó fára, a Mantikór egyik mancsával megcsapja a hátizsákodat. Az ütés erejétől lerepülsz a fáról, és hangos puffanással elterülsz a talajon (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Miközben talpra kecmeregsz, ellenfeled rád veti magát. Lapozz a **76**-ra, de az első Harci Körben vonj le 1-et a Támadóerődből.

**136.**

A szentjánosbogarak riadtan felfénylenek, ahogy a közelükbe ersz, de nem ártanak neked. Átmászol néhány kidőlt farönkön, majd miközben leugrasz a túloldalukon, térdig süllyedsz a mocsaras talajban. Próbálod kiszabadítani magad, de minél jobban erőlködsz, annál erősebben húz lefelé a sár. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül, elkapsz egy közeli liánt, aminek segítségével sikerül kiszabadítanod magad a csapdából – lapozz a **83**-ra. Ha elvéted, maradsz, ahol vagy. Minél tovább erőlködsz, annál nagyobb slamasztikába kerülsz, míg végül már csak a fejed lóg ki az ingoványból. Három lehetőséged maradt: éhen pusztulsz, megfulladsz vagy valamelyik kegyetlen bestia felfal. Egyik sem valami fényes halál. Kalandod itt véget ér.

**137.**

*Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, anélkül tudod a kis Jib-Jibet (ugyanis ez az a lény, ami rajtad pihent) a mohába tenni, hogy megzavarnád az álmát – lapozz a **127**-re. Ha elvéted, felriad, és ijedtében hatalmasat ordít, akkorát, amekkorát még életedben nem hallottál. Soha nem gondoltad volna, hogy egy ilyen apró teremtmény ekkorát tud szólni! Ezután a szőrgomolyag futásnak ered az aljnövényzetben, folyamatosan visítva, mintha csak rá készülne szakadni az ég. Adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Körülötted madarak kezdenek el csivitelni, a lombkorona egyéb állatai pedig visítozni. Úgy érzed, ideje távoznod innen, mielőtt valami nagyobb és veszélyesebb lény jönne ide, hogy megtudja, mi okozta a felfordulást. Lapozz a **127**-re.

**138.**

Ahogy bekopogsz a házikó ajtaján, a banya izgatottan nyit ajtót. Azonban amikor közlöd vele, hogy kudarcot vallottál, savanyú tekintet ül ki a képére. Nem valami szép látvány. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **173**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **62**-re.

**139.**

A Repülő Hal nem adja könnyen magát, miközben üldözöd, egyszer csúnyán beleharap az ujjadba (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül azonban sikerül elkapnod. Becsomagolod egy boja levélbe és a zsákodba teszed. Ennek sajnos van egy kellemetlen hátulütője, zsákmányod ugyanis minden élelmedet megavasítja, és így ehetetlenné teszi – ez azonban csak akkor fog tudatosulni benned, amikor legközelebb megállsz falatozni. Ekkor kihajítod majd zsákod tartalmát (már most húzd le élelmeidet a *Kalandlapodról*), és eldöntheted, megtartod-e a halat, vagy inkább attól is megszabadulsz. Ne feledkezz meg arról, hogy amíg nálad van a hal, addig nem marad meg mellette semmilyen más élelem! Lapozz a **194**-re.

**140.**

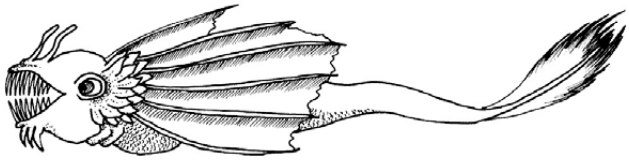
A Felhősipkás Hegység zöld erdőkkel borított dombjai terülnek el előtted. Két csapás indul el eme ismeretlen terület mélyébe, mely az áhított aranyat rejti. A bal oldali egy sűrűn benőtt völgybe tart, míg a jobb oldali egy fákkal borított gerincen indul el felfelé. Ha a bal oldali úton indulnál el, lapozz a **14**-re. Ha a jobb oldalit választanád, lapozz a **123**-ra.

**141.**

A férfi igen dühös, amiért behatoltál az otthonába és megpróbáltad kirabolni. Fejszéjével hadonászva követeli, hogy szolgáltasd vissza minden tulajdonát, ellenkező esetben kénytelen lesz erővel visszaszerezni azokat. Ha nem engedsz, lapozz a **164**-re. Ha teljesíted a követelését, lapozz a **172**-re.

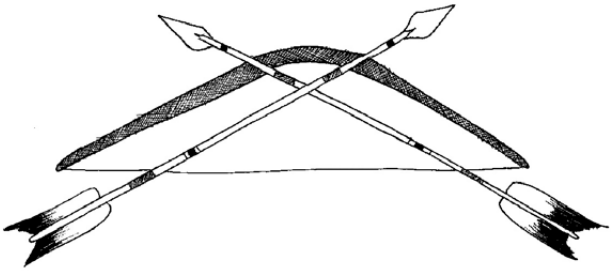
**142.**

Az ösvény egyre sárosabbá válik, miközben felkacsázik az egyik domb oldalán. Rendkívül kimerítő a haladás (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül felérsz a dombtetőre, ahonnan lélegzetelállító látvány tárul a szemed elé: egy dzsungellel borított folyóvölgy terül el alattad, mely mögött a Felhősipkás Hegység csipkés, fekete és fehér csúcsai merednek a ragyogó, kék ég felé. Továbbhaladsz a lejtős úton, és hirtelen a földbe gyökerezik a lábad, megpillantod ugyanis a legcsodálatosabb dolgot, amit a természet fel tud mutatni: egy Ragyogó Kvézált, a ködös erdő egy csodálatos, tarka tollú madarát, melynek fenséges, hosszú, aranyszínű farktollai vannak. Egy út fölé nyúló ágon üldögél, és éppen tollászkodik. Tudod, hogy e madár tollait kisebb vagyonokért adják és veszik Kharé előkelőbb piacain. Ha megpróbálsz szerezni néhányat ezek közül, lapozz az **50**-re. Ha nem, és inkább hagyod, hogy a madár egy hangos csiripeléssel elrepüljön, lapozz az **58**-ra.



**143.**

Mikor már éppen azt hiszed, hogy sikerült kiszabadítanod a szervet a körülötte lévő hús fogságából, a bűzmirigy szétrobban a kezedben. A minden képzeletet felülmúlóan hányingerkeltő folyadék tetőtől talpig beborít. Egészen addig le kell 1-gyel csökkentened az ÜGYESSÉGED, amíg nem sikerül valahol lefürödnöd, és a HÁBORGATÁS pontjaidhoz is hozzá kell adnod 1-et. Lapozz a **129**-re.

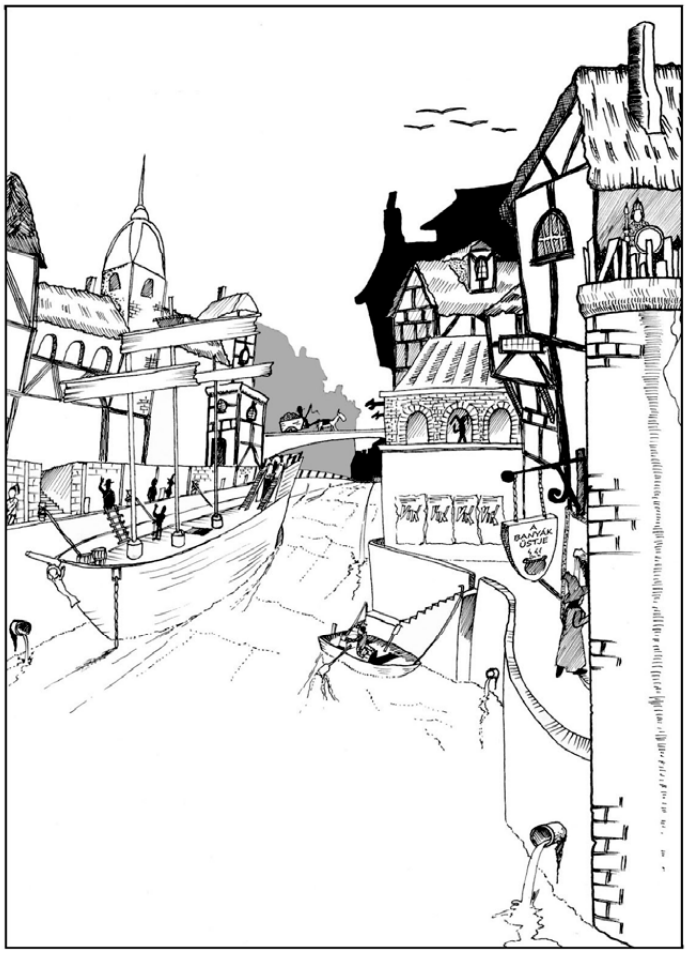


**144.**

Néhány tüskés bokor mögött egy második, valamivel keskenyebb csapásra figyelsz fel, ami sűrű aljnövényzetbe burkolózva halad tovább. Ha erre akarsz továbbindulni, lapozz a **153**-ra. Ha a szélesebbiken, lapozz a **127**-re.

**145.**

A Pajzsos Hajadonhoz lépsz, aki üveges tekintettel pillant fel rád. Légzése nehéz, gyenge és kapkodós. Egyetlen csapással végzel vele. A dolgait átkutatva találsz nála egy kardot (ha magadhoz akarod venni, itt kell hagynod a jelenlegi fegyveredet) és egy pajzsot. Ez utóbbi hasznos lehet a csatákban. Ha az ellenfeled eltalál, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, 1-gyel csökkentheted az elszenvedett ÉLETERŐ-veszteséget. Ha elvéted, a szokásos sebesülést szenveded el. Semmi más hasznosat nem találsz a nőnél, így visszatérsz az ösvényre, és folytatod utadat. Lapozz a **142**-re.




**146.**

Amint megérkezel a dokkokhoz, Jilanit már a hajójában találod, amint a ragyogó, reggeli napfényben készül fel az útra. Vidámnak tűnik, pozitívan áll hozzá a kalandodhoz, és hamarosan áthaladtok a Lumlé Kapu alatt, fel a tó irányába, melynek karja egészen a városig nyúlik, hogy ott a Jabaji folyóként folytassa életét. Elhaladtok Chena Vala halászfalui mellett, ahol különös hálókat láttok végig a parton, félig faszerkezetekre feszítve, félig a vízbe eresztve. Délre eléritek a nyúlvány felső végét, és látjátok, amint a víz mindkét irányba kiszélesedik. Balra a Khiranti mocsár mélyvörös nádasa, jobbra a Kajagadu fok fogad titeket. A nap hátralevő része eseménytelenül telik, miközben sebesen siklotok a vízfelszínen. Ahogy leszáll az este, Jilani előremutat Shanti és Nilgiri ikerszigetére, melyek a tó déli felénél terülnek el. A halászok ezt a két lakatlan szigetecskét szokták használni pihenőhelynek. Barátod úgy dönt, hogy utóbbinál köt ki, és hamarosan nekilát, hogy megsüsse vacsorára azt a néhány halat, amit menet közben fogott ki.

Miután kipihentétek magatokat a ladikban, Jilani kora hajnalban felkelt, és folytatjátok utatokat a távolabbi part irányába. Menet közben vezetőd egyre feszültebbé válik, mivel nem sokan merészkednek ilyen messzire nyugatra. A férfi csevegés közben elmondja, hogy a szóbeszéd szerint miféle veszedelmek leselkednek rád e földeken, melyek felé igyekeztek. Miközben épp egy különös történet közepén tart, mely szerint kis madarak segítettek egy utazónak, hogy az rátaláljon az erdőből kivezető útra, különös ragyogást pillantasz meg a tó felszínén. Hirtelen rádöbbensz, hogy Repülő Halak rajának pikkelyein csillog a kora reggeli napfény. Meg kell küzdened a lényekkel!

| | | |
|---|---|---|
| *Repülő Halak* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 8 |

A harmadik Harci Kört követően lapozz a **170**-re.

**147.**

Felkiáltasz a lényeknek, hogy hagyjanak békén, mire azok újabb makkesőt zúdítanak feléd (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), bebizonyítva, hogy a korábbi, pontos dobások nem a vakszerencse művei voltak. Miközben kétségbeesetten hadonászol, az egyik apró teremtmény ellopja az egyik tárgyadat a zsákodból. (Húzz le valamit: az élelmek külön-külön számítanak egy tárgynak, ahogy a pénzes szütyőd is, benne az összes aranyaddal. Hasonlóan egy tárgy az íjad, és egy másik a tegezed, benne az összes nyílvesszővel.) Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. A lények gúnyolódva kiabálnak utánad, mondván sokkal bátrabbnak és nagyobbnak kell lenned, ha meg akarod szerezni a Mungik Aranyát. Tessék-lássék módon utánad hajítanak még néhány makkot, de hagynak elmenekülni. Adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Lapozz a **18**-ra.

**148.**

A Boszorkány átnyújt egy kis üvegcsét, amibe a békát kell tenned, majd elmondja, merre találhatod meg azokat a fákat, melyeken sejtése szerint az állatok tanyáznak. Nem lesz könnyű a feladatod. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobásból, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, hamarosan fenn találod magad az ágak között – lapozz a **11**-re. Ha elvéted, nem sikerül feljutnod a csúszós fatörzsön, bármennyire is igyekszel. Ha visszatérsz a Boszorkányhoz, és elmondod neki, hogy nem sikerült teljesítened a feladatot, lapozz a **138**-ra. Ha egyszerűen továbbállsz, lapozz a **160**-ra.

**149.**

Visszatérsz a Boszorkány házához, aki izgatottan enged be. Mikor átadod neki az üvegcsébe zárt békát, boldogan felkacag. Egy mozsárba dobja a kis állatot, ráköp, rászór néhány szárított növényt, majd addig őrli, amíg csak valami undorító pép marad szerencsétlen párából. Ezután az anyag felét kikotorja és óvatosan az üvegcsébe teszi, amit ezután átnyújt neked. – Ez egy halálos méreg, kincsvadász. A pengédre kenheted, de óvatosan bánj vele! – Csak pengével rendelkező fegyveren (például kardon vagy nyílvesszőn) használhatod az anyagot, ráadásul közvetlenül csata előtt már nem teheted ezt meg, mivel a pép felvitele nagyon időigényes és pepecs munka. Ha valamikor úgy döntesz, hogy lekezelnéd vele a fegyvered, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a KÉZÜGYESSÉG Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, minden gond nélkül sikerül felvinned az anyagot a pengére, ha azonban elvéted, a bőrödre is kerül belőle egy kevés – és mivel egy rendkívül erős és gyorsan ható szerről van szó, 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz tőle. Csupán egy adag áll rendelkezésedre a méregből, és az csak a rögtön soron következő csatában, az elsőre eltalált ellenfeled esetében lesz hatásos. Az első sikeres találatkor ellenfeled nem csak a szokásos ÉLETERŐ-veszteséget szenvedi el, de veszít 1-et az ÜGYESSÉGÉBŐL is. Ezt követően minden egyes Harci Körben újabb 1 ÜGYESSÉG és 2 további ÉLETERŐ pontot veszít, akár eltalálod, akár nem (amennyiben sikeres csapást mérsz rá, úgy természetesen még gyorsabban fogynak majd ÉLETERŐ pontjai). A méreg egészen addig fejti ki hatását, amíg a teremtmény ki nem leheli a lelkét (akár életben vagy még, hogy ezt lásd, akár nem).

A mérgen kívül kapsz még 3 étkezésre elegendő Élelmiszert is a Boszorkánytól, mielőtt útnak eresztene. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **160**-ra.

**150.**

A nyíl a fenevad farába fúródik. A bestia felüvölt dühében, és az oldalára fordul, miközben hátsó lábaival a sebet kezdi kaparni (nyersz 2 SZERENCSE pontot). Ha a vessző mérgezett volt, lapozz a **86**-ra. Ha nem, jegyezd fel, hogy ha közelharcra kerülne sor, 1-gyel csökkentheted majd ÜGYESSÉGÉT és 3-mal ÉLETEREJÉT. Most pedig el kell döntened, mit teszel. Ha megvárod, mit tesz ellenfeled, lapozz a **103**-ra. Ha megpróbálsz a hátára ugrani, lapozz a **42**-re. Ha lemászol a fáról, hogy rátámadj, lapozz a **76**-ra. Ha ismét rálőszt, lapozz a **115**-re.

**151.**

Az éjszakai erdőt sok mindennek lehet nevezni, de csendesnek semmiképp. Mindenféle csipogások, kiáltások, zümmögések és recsegések visszhangoznak a párás, nehéz levegőben, és több kerek szempár is követi utadat, melyek az út két oldalán, az aljnövényzetből pislognak rád lassan. Az ösvényt egyre nehezebb követni, ahogy teljesen leszáll az éjszaka. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le az eredményből 1-et, ha nem, úgy adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **23**-ra; ha elvéted, lapozz a **13**-ra.

**152.**

Ha magadhoz vettél bármit is a kunyhóból, lapozz a **141**-re. Ha nem emeltél el semmit, lapozz a **2**-re.

**153.**

A keskeny ösvény jobbra-balra kanyarog a fák és bokrok között, és időnként szinte teljesen eltűnik az aljnövényzetben, miközben te indákat, ágakat és pókhálókat takarítasz el az utadból. A talaj egyre nedvesebbé és ragacsosabbá válik; hamarosan teljesen kimelegedsz, és lassan elkezdesz fáradni is. A rengeteg csípés, karcolás és vágás sem sokat javít a helyzeteden (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Már éppen kezdesz azon gondolkodni, hogy inkább visszafordulsz, amikor a csapás kiszélesedik, és egy bíbor alapszínű, aranybrokátokkal díszített köpenyes alak bukkan fel előtted az út közepén, aki hátrálva motyog valamit magában. Megperdül, amint észrevesz, és ekkor megállapítod, hogy egy idős férfi az. Ha úgy véled, láttad már korábban az alakot, azonnal lapozz a **49**-re.

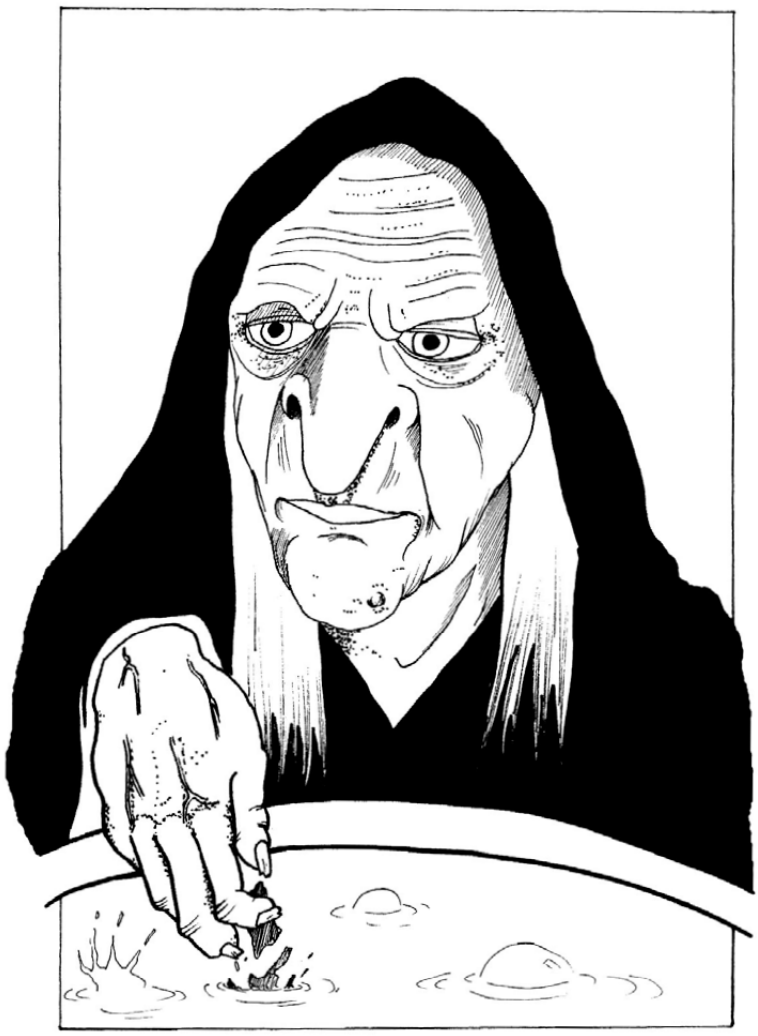
Ha nem foglalkozol a férfival, és folytatod az utadat, lapozz a **18**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **126**-ra. Ha beszédbe elegyednél vele, lapozz az **57**-re.

**154.**

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **85**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **34**-re.

**155.**

Bár a farktollai miatt a madár elég nagynak tűnik, a teste jóval kisebb, így nehéz célpontnak ígérkezik. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a CÉLZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott értékből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha elvéted a próbát, nyílvessződ elsuhan a madár mellett, ami ijedtében hangosan felrikolt (adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz), és elrepül. Nincs más választásod, kénytelen vagy folytatni utadat – lapozz az **58**-ra. Ha sikerül a próba, nyílvessződ felnyársalja a madarat, ami holtan esik le a porba – vesztesz 1 SZERENCSE pontot, amiért végeztél ezzel a gyönyörű teremtménnyel. Jutalmad három gyönyörű faroktoll, melyeket óvatosan kitépsz a tetemből, majd hasonló gonddal elpakolsz. Ezt követően folytatod utadat. Lapozz az **58**-ra.



**156.**

Óvatosan megközelíted a kunyhót, és bekukucskálsz az ajtónyíláson át. Az odabenn uralkodó félhomályban egy vén banyát pillantasz meg, aki egy gőzölgő üst fölé görnyedve maga elé motyog valamit, miközben egy jókora fakanállal a bugyogó folyadékot kavargatja. A Boszorkány váratlanul feléd fordul, és rád mereszti átható szemeit. Ha rá akarsz támadni, lapozz a **131**-re. Ha megpróbálnál beszédbe elegyedni vele, lapozz a **187**-re. Ha elmenekülnél, lapozz a **33**-ra.

**157.**

– Érdekes – mondja csendben Sansas, miközben egy apró mosoly terül el az arcán. – De miért is ne? Elvégre te megmentettél engem ettől a sorstól, és ezt nem fogom elfelejteni. – A két haramia riadtan felkiált, és mielőtt végleg elsüllyed a ladikjuk a hullámok alatt, a vízbe ugranak, és megpróbálnak elérni titeket. Jilani azonban gyorsan elkormányozza a csónakot a kétségbeesetten csapkodó alakoktól, sorsukra hagyva őket. Sansas egy ideig átható tekintettel figyeli őket, majd széles vigyorral az arcán feléd fordul. – A fele a tiéd, a fele meg az enyém, rendben Mantikór Vadász? – A Mungik Aranyának még a negyede is több ezer Tallér lehet, így kezet ráztok, miközben Jilani Kharé biztonságot jelentő városa felé kormányozza a hajótokat. Lapozz a **200**-ra.

**158.**

Miközben félig nyitott szájjal koncentrálsz rá, hogy elkapd a kis bestiát, az nagyot ugrik, egyenesen bele a szádba! A dzsungel legmérgezőbb élőlényével a torkodban megbillensz, és lezuhansz az ágról. A béka mérgének köszönhetően még azelőtt kimúlsz, hogy földet érnél.

**159.**

Nincs a tisztáson semmi más figyelemre méltó dolog, sem pedig újabb ösvény, így visszatérsz a korábban látott elágazáshoz, és a bal oldali ösvényen indulsz tovább. Lapozz a **12**-re.

**160.**

A Boszorkány tisztásáról csupán egyetlen út vezet tovább. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MEGFIGYELÉS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobott számból, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **144**-re. Ha nem sikerül, úgy nekivágsz az ösvénynek – lapozz a **127**-re.

**161.**

Átverekeded magad a lógó liánokon, és végül egy ritkásabb területre érsz, ahol valamivel vastagabb törzsű fák állnak, a talajt pedig száraz avar borítja. A levelek között kis, fekete gombócokat is megpillantasz. Ezeket először juhürüléknek gondolod, de hamar rájössz, hogy valójában Jankadiók. Ezeket a rendkívül tápláló magvakat leginkább megsütve érdemes fogyasztani (és köztudott, hogy Kharé utcáin rengetegen élnek ezek árusításából, ugyanis az egyszerű emberek köreiben is nagy rá a kereslet), most azonban megelégszel azzal, hogy így, nyersen fald be őket (nyersz 3 ÉLETERŐ pontot). Miközben az utolsó dió maradékát piszkálod a fogaid között, jobbodról valami zörejt hallasz. Ha megnézed, mi a hang forrása, lapozz a **44**-re. Ha az ellenkező irányba indulsz, lapozz a **107**-re.

**162.**

Felszabadultan, hogy megszabadultál Lumlé Pajzsos Hajadonjainak karmai közül, késlekedés nélkül a tó felé indulsz. Sűrű bokrokon vágsz át, miközben a felkelő nap fénye lassan szétterül az égen. Odalenn, a fák közti réseken át már látod a sima víztükröt, de fogalmad sincs róla, a partnak pontosan melyik részén lyukadtál ki. A közelben megpillantasz egy kis stéget, és mivel nincs jobb ötleted, úgy döntesz, annál kezded el Jilani keresését.

Hamarosan ki is érsz az erdőből a csupasz partra, mely a tavat szegélyezi. Miközben a stéghez közelítesz, egy csapat varjú röppen fel hangosan a közelből, amik néhány férfi holttestén lakomáztak éppen. Hogy kik lehettek, vagy hogyan haltak meg, nem tudod megállapítani, mivel a madarak elég régóta ügyködtek a tetemek elpusztításán. A fegyvereik ott hevernek mellettük – ha épp nincs semmi a kezed ügyében, az egyik kardot elteheted.

Most pedig *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **26**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **104**-re.

**163.**

Lerepülsz a Mantikór hátáról, és hangos puffanással elterülsz a talajon (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Miközben ismét talpra kecmeregsz, a bestia rád támad. Lapozz a **76**-ra, de az első Harci Kör idejére vonj le 1-et a Támadóerődből.

**164.**

A Favágó hosszú évek óta él már Mauristatia veszélyekkel teli erdejeiben, és képzett harcos. Annyi időd még van, hogy rálőj, mielőtt utolérne. Jókora fejszéje 3 ÉLETERŐ pontos sebeket okoz (amit 2-re csökkenthetsz egy sikeres *Szerencsepróbával*, vagy 4-re növelhetsz egy sikertelennel).

| | | |
|---|---|---|
| *Favágó* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 10 |

Ha legyőzöd a férfit, magadhoz veheted fegyverét, mely a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pont sebzést okoz minden sikeres találatával (ekkor azonban itt kell hagynod a kardodat). A kunyhóból zsákmányolt tárgyakat természetesen magaddal viheted. Lapozz a **159**-re.

**165.**

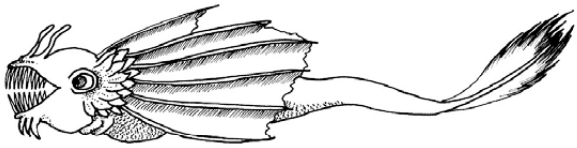
Az út jobbra-balra kanyarog a sziklák és növények közt, végül egy kis barlangnál ér véget, melynek falára fehér mésszel a mindent látó szemet és egy koponyát pingáltak. Ha be akarsz menni a barlangba, lapozz a **167**-re. Ha inkább visszatérnél a korábbi elágazáshoz, és a másik úton indulnál tovább, lapozz a **121**-re.

**166.**

– Ó, ez egy igen veszedelmes környék – mesélik. Külön figyelmeztetnek a vidéken élő rengeteg majomra, melyek különösen az erdő sűrűbbik részén élnek, és a lelkedre kötik, hogy mindenáron kerüld el Lumlé Pajzsos Hajadonait, akik nem szívlelik az idegeneket. Ezt követően ismét elhallgatnak, és bámulni kezdenek. Miután kezded elég kényelmetlenül érezni magad a társaságukban, búcsút veszel tőlük, és távozol. Lapozz a **154**-re.

**167.**

Leguggolsz, és benézel a barlang szájába, de csak pár méterre látsz be, ameddig a napfény még megvilágítja az üreget. Hirtelen valaki jól hátba csap egy faággal (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Megfordulva egy alacsony, szőrös, egy szál ágyékkötőt viselő férfit látsz, aki egy facsemetével fenyeget. – Takarodj, behatoló! – kiáltja dühödten. Ha távozol, és visszatérsz az előző elágazáshoz, ahol a másik ösvényen folytatod az utadat, lapozz a **121**-re. Ha rátámadsz a fickóra, lapozz a **175**-re. Ha megpróbálsz beszédbe elegyedni az alakkal, lapozz a **19**-re.



**168.**

Az út fenyők és bambusznádak erdejébe vezet. Az erdő csendjét hirtelen hangos vonyítás rázza meg, a következő pillanatban pedig macskaszerű lények ugranak elő a növények takarásából – Vonyító Macskák! Annyian vannak, ahányat az előző fejezetponton dobtál. Ezek az oroszlánhoz hasonlító majmok szürke bundájúak, a sörényük azonban vörös, ráadásul hegyes agyaraik és halálos, éles karmaik vannak. Egyesével támadnak rád (minden lény ugyanolyan értékekkel bír: ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 9). Mielőtt az egyes bestiák rád vetnék magukat, mindegyik hangosan felvonyít, ezzel rázva meg önbizalmadat. Emiatt mindegyikük ellen az első Harci Körben 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet. Valahányszor eltalálod a bestiákat, azok ismét felüvöltenek, mely miatt a következő Harci Körben ismét le kell 1-gyel csökkentened a Támadóerődet. Azonban ezek az üvöltések elég sokat kivesznek a lényekből is, ezért 1 extra ÉLETERŐ pontot is vesztenek ilyenkor.

Minden legyőzött ellenfeled után megpróbálhatsz elmenekülni. Ha ezt akarod tenni, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! A dobott értékhez add hozzá a még életben lévő Vonyító Macskák számát, majd pedig, ha rendelkezel a FUTÁS Speciális Képességgel, vonj le 2-t. Ha sikerül a próba, úgy kereket oldasz előlük, de csak azután, hogy az egyik dög még egyszer, utoljára belekap a lábadba (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha elvéted a próbát, egy újabb bestiával is végezned kell, mielőtt ismét a szökéssel próbálkoznál. Ha sikerül elmenekülnöd előlük vagy végezned mindegyikükkel, úgy döntesz, visszatérsz a korábbi elágazáshoz, és a másik domb felé indulsz el. Lapozz a **133**-ra.

**169.**

Zajt hallasz a hátad mögül, mire megpördülsz. Egy magas, izmos, szakállas férfit látsz, aki fejszével a kezében feléd csörtet. Azonnal kérdőre von, hogy mégis mit kerestél az otthonában. Ha rátámadsz, lapozz a **164**-re. Ha megpróbálsz szóba elegyedni vele, lapozz a **152**-re.

**170.**

A halak szétrebbennek, és sebesen távolodni kezdenek a hajótoktól. Az egyik példány azonban elég peches volt – épp a csónakotokban landolt, és tehetetlenül ficánkol pont a lábatok előtt. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megpróbálod kihajítani a vízbe, hogy társai után eredhessen? | Lapozz a **189**-re. |
| Megölöd, és elkészíted, hogy Jilanival egy jót lakmározzatok belőle? | Lapozz a **120**-ra. |
| Megölöd, és becsomagolva elteszed? | Lapozz a **139**-re. |

**171.**

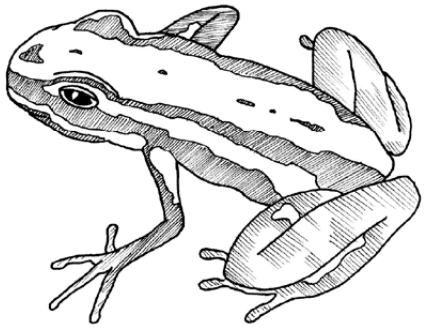
– Á, szóval kincsvadász vagy! Ti soha nem tanultok? A világ minden aranya sem tehet boldoggá, remélem ezzel tisztában vagy. Ha semmid nincs, az a boldogság. Rengeteg bolond fordult már meg erre, ezt elmondhatom, de azt felejtsd el, hogy segíteni fogok neked. Most pedig el innen, te csavargó! A vén Vanatinak nincs ideje a hozzád hasonlókra! – Azzal megragadja a botját, és azzal kezd kitessékelni. Ha távozol, visszatérsz a korábban látott elágazáshoz, és ott a másik ösvényen folytatod utadat, lapozz a **121**-re. Ha rátámadsz, lapozz a **175**-re.

**172.**

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **2**-re. Ha nincs szerencséd, a férfi rád rivall, hogy takarodj a színe elől. Ha úgy teszel, ahogy utasít, úgy visszatérsz az elágazáshoz, és a másik ösvényen folytatod utadat – lapozz a **12**-re. Ha a követelőzésén feldühödve rátámadsz, lapozz a **164**-re.

**173.**

A Boszorkány fújtatva rád parancsol, hogy takarodj a házából. Ha így teszel, lapozz a **160**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **110**-re.



**174.**

Az ösvény egy ledőlt fatörzsön át hamarosan átkel a folyó túloldalára, ahol egy keskenyebb csapásként halad tovább az erdő sűrűje felé. A hidat képező fatörzset nyálkás, csúszós algák nőtték be, amitől az átkelés igen veszélyesnek bizonyulhat. Ha visszatérnél az előző elágazáshoz, és ott a másik irányba indulnál el, lapozz a **193**-ra. Ha át akarsz kelni a fatörzsön, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, vonj le 1-et a dobás eredményéből, ha nem, adj hozzá 1-et. Ha sikerül a próba, lapozz a **74**-re; ha elvéted, lapozz a **22**-re.

**175.**

Az öregember dühösen motyogva meglengeti a facsemetét, miközben te támadóan közelítesz felé.

*Öregember* ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, adj 1-et HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Átkutatod a barlangot, melyben csupán 2 étkezésre elegendő Élelmet, egy csont karkötőt és néhány, számodra ismeretlen nyelven írt tekercset találsz. Ezek közül bármit magaddal vihetsz. Ezt követően elhagyod a barlangot, visszatérsz az előző elágazáshoz, és a másik úton indulsz tovább. Lapozz a **121**-re.

**176.**

Van nálad egy Mungi szobor, amit hajlandó vagy felajánlani a lényeknek? Ha nincs, kénytelen vagy átverekedni magad a megmaradt lényeken – lapozz a **190**-re. Ha van, húzd le a SZERENCSE-bónuszt, amit ad, majd *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **20**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **116**-ra.

**177.**

Az Elvinek gúnyolódni kezdenek, mondván sokkal nagyobbnak és bátrabbnak kell lenned, ha valaha is meg akarod szerezni a Mungik Aranyát. Tessék-lássék módon még utánad hajítanak néhány makkot, de végül hagynak elmenni. Lapozz a **18**-ra.

**178.**

– Ó, rengeteg veszély leselkedik az erdőben, köztük a magadfajták is! – mondja kuncogva. – Amikor először ideérkeztem, meg kell mondjam, elég nehéz volt kiigazodnom rajta. De aztán összebarátkoztam Chalival, és azóta egész jól megvagyunk. – Megkérded tőle, ki az a Chali. – Chali? Ó, hidd el nekem, nem akarsz vele találkozni. Ő egy hatalmas Csompánz, aki sokkal több emberi agyat falt már fel, mint ami egészséges lenne a számára. Mindenféle trükkre megtanítottam már, és remek előadóművésszé vált. Ha valaha is összefutnál vele, csak ismételd utána azt, amit mond, amennyire jól csak tudod, és akkor békén fog hagyni. Ha nem így teszel, akkor a te agyadat is felfalja! – Nem igazán tudod, mihez kezdj ezzel az információval. Ha itt hagyod a tudóst, és folytatod az utadat, lapozz a **18**-ra. Ha valami másról akarod kérdezni, amiről még nem tetted, válassz:

| | |
|---|---|
| Mikor járt utoljára Kharében? | Lapozz a **3**-ra. |
| El tudja-e olvasni az ősi szövegű tekercsedet (feltéve, hogy van nálad ilyen)? | Lapozz a **25**-re. |
| Merre találod a Mungik Aranyát? | Lapozz a **130**-ra. |

**179.**

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **173**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **62**-re.

**180.**

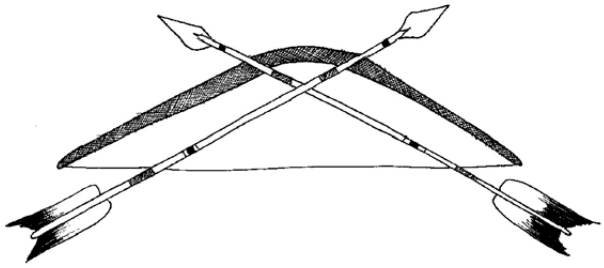
A piacon sokféle terméket találsz, melyek nagy része csak a halászoknak és a kereskedőknek hasznos. Néhány kereskedő azonban rendelkezik olyan portékákkal, melyek számodra is hasznosnak bizonyulhatnak. A következő termékek különösen felkeltik az érdeklődésedet:

| | |
|---|---|
| Fokhagyma | 1 Aranytallér füzérenként |
| Kötél és csáklya | 3 Aranytallér |
| Elefántcsontból készült Mungi szobor | 10 Aranytallér |
| Íj | 8 Aranytallér |
| Tegez hat nyílvesszővel | 8 Aranytallér |
| Tőr (kard helyett is használhatod, de csupán 1 ÉLETERŐ pontot sebez minden sikeres találata) | 8 Aranytallér |
| Csontvázkulcs | 5 Aranytallér |
| Élelem (maximum 5 adag) | 5 Aranytallér adagonként |
| Ügyesség Itala | 6 Aranytallér |
| Erő Itala | 6 Aranytallér |
| Szerencse Itala | 6 Aranytallér |

Vásárolj be, amit csak szeretnél és tudsz. Ha végeztél, lapozz a **134**-re.

**181.**

Egy kis patakhoz érkezel, ami a sziklák közül tör elő. Megmosod a kezed a jeges vízben, az arcodra és a nyakadra fröcskölsz belőle egy keveset, majd nagyot kortyolsz (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Felfrissülten indulsz tovább. Ha a patakot akarod követni, lapozz a **83**-ra. Ha továbbra is az erdőben haladsz, lapozz a **128**-ra.



**182.**

A beszélő váratlanul leugrik a fák lombkoronái közül, és leül mögéd, az út kellős közepére. Egy hatalmas, majomszerű teremtmény pöffeszkedik előtted. Zöld bundája, hosszú, erős karjai és ijesztően emberi arca van. Egy Csompánz tornyosul előtted, ami kimeredt szemmel figyel téged. Tudod, ki az a Chali? Ha igen, lapozz a **196**-ra. Ha nem, és rátámadnál a lényre, lapozz a **113**-ra. Ha megpróbálnál elmenekülni előle, lapozz a **117**-re.

**183.**

A zaj hamarosan elhal. Egy ideig még eltart, mire ismét álomba merülsz, végül azonban sikerrel jársz, és egész jól kipihened magad (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). A felkelő nappal együtt ébredsz, mely ismét félhomályba borítja a dzsungel mélyét. Ahogy mocorogni kezdesz, valami kellemesen meleg súlyt érzel a hasadon. Lepillantva riadtan veszed észre a rajtad nyugvó szőrös, gömb formájú valamit, ami leginkább egy göndör, barna parókára emlékeztet. Az ijedtségtől kis híján elájulsz. Ha megragadod a lényt és lehajítod magadról, mielőtt árthatna neked, lapozz a **36**-ra. Ha lassan és óvatosan emeled le, úgy helyezed a melletted lévő mohaágyra, hogy még véletlenül se zavard meg az álmát, lapozz a **137**-re.

**184.**

Csatlakozol a tűz körül ülő Fekete Elfekhez. Egy ideig próbálsz beszélgetni velük, bár nem tűnnek valami lelkes társaságnak, ráadásul az akcentusukat is elég nehéz megértened. Úgy tűnik, a Tinpang völgyből, rokonlátogatásból tartanak hazafelé, GaDeegi-Laay nevű falujukba, ami a Shamutanti Dombok közt húzódik. Ezt követően a beszélgetés lényegében zátonyra fut. Ha te is kipróbálnád magad a játékban, amit játszanak, lapozz a **195**-re. Ha a környéken leselkedő veszélyekről kérdeznéd őket, lapozz a **166**-ra. Ha felajánlod, hogy elcserélnéd velük néhány tárgyadat, lapozz az **51**-re. Ha távoznál köreikből, lapozz a **154**-re.

**185.**

Nem veszed ugyan észre, de az öregember beidomította állatkáját, hogy az rabolja ki a bámészkodókat, és te is áldozatául esel a Munginak! Húzz le egy tárgyat a *Kalandlapodról*! Ez nem lehet élelem, a majom ugyanis jól táplált, megmaradt Aranytallérjaid és összes nyílvessződ pedig egy-egy tárgynak számítanak. Lapozz a **146**-ra.

**186.**

Megpróbálod megnyugtatni a Pajzsos Hajadont, de a nő csak tombolna tovább. Szerencsére nagyon gyenge, még a kardját sem képes megemelni, és az erőlködéstől szinte azonnal elájul. A lábán egy igen csúnya vágás éktelenkedik, ezért levágsz egy csíkot a köpenyéből, és azzal bekötözöd a sebet. Mikor végeztél, a nő szemei ismét felnyílnak, és vadul rád pillant. Van nálad némi élelem, amit fel tudsz neki ajánlani? Ha van, lapozz a **46**-ra. Ha nincs, vagy nem akarsz osztozni vele, nincs semmi több, amit tehetnél érte. Ha akarod, magadhoz veheted a kardját (ekkor itt kell hagynod a saját fegyveredet) és a pajzsát. Ez utóbbi hasznos lehet a csatákban. Ha az ellenfeled eltalál, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, 1-gyel csökkentheted az elszenvedett ÉLETERŐ-veszteséget. Ha elvéted, a szokásos sebesülést szenveded el. Miközben visszatérsz az ösvényre, a nő még tiltakozóan felhorkant. Nem törődve vele folytatod utadat. Lapozz a **142**-re.

**187.**

A Boszorkány megtörli kezét a kötényébe, és az ajtóhoz lép, miközben te bemutatkozol neki. – Te is az aranyat keresed, mi? – kérdi. Nem látod értelmét a tagadásnak, mire a nő folytatja. – És gondolom, éjszakai szállást is. Bölcs dolog ezt tenned, az erdő igen vendégmarasztaló hely tud lenni. De hoztál-e nekem valami ajándékot? – kérdi.

Ha úgy döntesz, hogy felajánlasz neki valamit a fedélért cserébe, a nő a következők bármelyikét szívesen fogadja:

Ismeretlen feliratú tekercs
Bűzös Borz bűzmirigye
Mungi szobor

Alternatívaként az alábbiak közül is szívesen fogad *két* különböző, tetszőleges tárgyat (tehát két gyümölccsel vagy 10 Aranytallérral nem tudsz fizetni!):

5 Aranytallér
Repülő Hal
Bűzös Borz mancsa
Jubalani gyümölcs
Bambuszfurulya
Csont karkötő

Ha a fentiek közül semmit nem tudsz vagy nem akarsz adni, és távoznál innen, lapozz a **33**-ra. Ha rátámadnál, lapozz a **110**-re. Ha sikerül megfelelő ajándékot adnod neki, lapozz a **68**-ra.

**188.**

Sansas utasításának megfelelően leteszed a fegyvered és a hátizsákod. Húzd le minden felszerelési tárgyadat (köztük a kardodat, aranyaidat és élelmeidet is) a *Kalandlapodról*.

A nemes embereivel együtt feléd lép. Két meztelen felsőtestű, nagydarab izomagy megragadja a karjaidat. Sansas egy pillanatra elfordítja tekintetét a kincshalomról, rád néz, majd biccent a haramiáknak. – Végezzetek ezzel a bátor barommal. – A két gazfickó erősen megragad, miközben egy harmadik ütésre emeli a fegyverét. – Mondd el az utolsó imád – javasolja, miközben az ég felé emeli kardja pengéjét. Lapozz a **70**-re.

**189.**

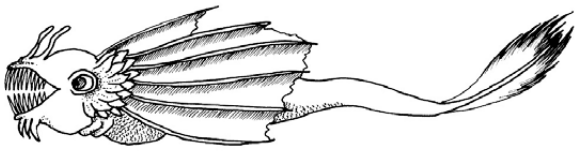
A Repülő Hal vadul vonaglik a hajó belsejében, elég nehéz megragadni. Miközben ezzel próbálkozol, a jósság beléd harap (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül sikerül kitenned a potyautas szűrét, ami boldogan csobban bele a sötét vízbe, és elúszik jó messzire. Lapozz a **194**-re.

**190.**

A Mungik a dühtől elvakulva rontanak rád, amiért behatoltál a területükre, és foggal-körömmel neked esnek. Egyszerre kell megküzdened az összes körülötted levő bestiával (mindegyik ugyanolyan harcértékekkel rendelkezik).

| | | |
|---|---|---|
| *Mungi* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 4 |

Ha sikerül végezned velük, adj 2-t HÁBORGATÁS pontjaidhoz. Most már nyugodtan tudod folytatni az utadat. Lapozz a **9**-re.



**191.**

Az ösvény egy mohával borított sáncon halad, és hamarosan egy tisztásba fut bele, melynek közepén egy fakunyhó áll. Nem messze egy nagy halom fatörzs hever, mellette kisebb kupacokban már feldarabolt rönkök és felhasogatott tűzifák sorakoznak, a házikó mellett pedig lenyúzott állatbőrök vannak kifeszítve a napon. Az egyik falból kis kémény ugrik ki, melyből vékony füstoszlop emelkedik felfelé. Egy bejárati ajtót látsz, mely nyitva van. Ha be akarsz kukkantani a kunyhóba, lapozz a **90**-re. Ha visszatérnél az előző elágazáshoz, és ott a másik ösvényen indulnál el, lapozz a **12**-re. Ha elkiáltanád magad, remélve, hogy így fel tudod hívni magadra valaki figyelmét, lapozz a **69**-re.

**192.**

Utolsó ellenfeled is összerogyik a lábad előtt. Amint ez megtörténik, felpillantasz, de már csak azt látod, amint a másik hajó roncsa a Mungik Aranyával együtt alászáll Lumlé véráztatta vizében. Itt ragadtál egymagadban a tó kellős közepén, a némaságban, miközben próbálod legyűrni az egyre növekvő kétségbeesésedet. Bár túlélted a Mungik Aranya utáni kutatást, üres kézzel állsz most itt. Valószínűleg képes leszel rájönni, hogyan tudsz visszavitorlázni Kharéba, és mikor ismét a kikötőben leszel, biztos hálás leszel majd azért, hogy életben maradtál.

**193.**

Az út egy ideig követi a patakot, majd emelkedni kezd. Az erdő fokozatosan sűrűbbé válik, kis túlzással úgy érzed, mintha egy zöld alagútba érkeztél volna. Miközben ezen az álomszép helyen sétálsz, meglepetten figyelsz fel egy emberi hangra. – Hogy vaaagy ma? – kérdi a láthatatlan, igen különös akcentusú beszélő. – Micsoda gyönyörrű nap. Nahhgyon szééép, igen. Hallóban – folytatja. Ha megállsz, és hallgatózni kezdesz, lapozz a **96**-ra. Ha nem törődsz vele, és továbbmész, lapozz a **31**-re.

**194.**

Pár óra elteltével a láthatáron feltűnik a Lumlé tó északnyugati partvonala. Az egész területet nádas borítja, ami a sekély, mocskos-saras tófenékből nő ki sűrű csomókban. Amennyire Jilani meg tudja állapítani, nincs a közelben kényelmes kikötőhely, ezért olyan közel irányítja a csónakot a parthoz, amennyire csak tudja, majd azt javasolja, az út végét a vízben gázolva tedd meg. Nem valami üdítő a lehetőség, de nincs mit tenned. A férfi beleegyezik, hogy öt napig vár itt rád, közben pedig halászással tölti az idejét. Sok szerencsét kíván az előtted álló feladathoz, miközben te kiugrasz a csónakból az iszapos, nádas vízbe.

Azonnal derékig süllyedsz a bűzös szennybe. Remek kezdete ez a mauristatiai dzsungelbe vezető utadnak. A férfi akaratlanul is elneveti magát, olyan mulatságosan nézel ki, de gyorsan kihajít neked egy kötelet is, hogy azzal húzd ki magad a csávából. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **97**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **75**-re.

**195.**

A Fekete Elfek egy egyszerű kockajátékot játszanak, melynek első lépéseként mindenki feltesz 2 Aranytallért. Ha nincs nálad ennyi pénz, gyorsan búcsút veszel tőlük, és továbbállsz – lapozz a **34**-re. Ezt követően mindenki dob két kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az teszi zsebre az összeget. Maximum négy kört játszhatsz velük, ezután viszont társaid ráunnak a játékra. Ha ezután a környéken leselkedő veszélyekre akarsz rákérdezni, lapozz a **166**-ra. Ha búcsút vennél tőlük, és folytatnád utadat, lapozz a **154**-re.

**196.**

Mit is mondott Duzzadó Hold Chaliról? Ha elismétled a szavait, akkor békén fog hagyni. Ezért így is teszel, a biztonság kedvéért pedig megpróbálod a lény akcentusát is leutánozni. A Csompánz egy ideig elgondolkodva méreget téged, miközben az orrát piszkálja. Végül nagyot ásít, kivillantva hatalmas, sárga agyarait, megvakarja a hátsó felét, majd elbaktat a bokrok közé. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **41**-re.

**197.**

Sikerül megmaradnod a fenevad hátán. Mit teszel most? Ha megpróbálsz megfordulni, hogy jó irányba nézz, lapozz a **100**-ra. Ha ledöfnéd a kardoddal, lapozz a **7**-re.

**198.**

Megpróbálsz szót érteni a Pajzsos Hajadonokkal, de azok nem beszélik a nyelvedet, ahogy te sem az övékét. Miközben kézzel-lábbal próbálod megértetni magad velük, két újabb nő csatlakozik hozzájuk, akik egyike egész jól érti, amit mondasz. – Mit csinálsz a földünkön? Ismered a jelszót? – kérdezi erős akcentussal. Ha úgy gondolod, ismered, lapozz a **27**-re. Ha nem tudod, és rájuk akarsz támadni, lapozz a **32**-re. Ha megadod magad, lapozz a **73**-ra.

**199.**

– Tévedés – mondja az egyik Pajzsos Hajadon. Mindannyian feszülten emelik fel lándzsáikat és pajzsaikat. Ha rájuk akarsz támadni, lapozz a **32**-re. Ha megadnád magad, lapozz a **73**-ra.

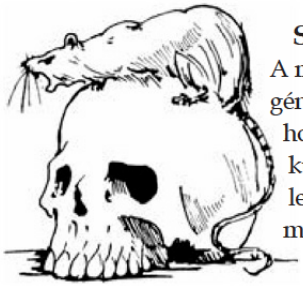
**200.**

Ahogy leszáll az éjszaka, a távolban megpillantjátok a város kikötőjét. Fekete pára száll fel belőle az ég felé, bíborszínű falai vörösen tündökölnek a lemenő nap fényében. Nemcsak hogy sikerült rátalálnod a Mungik Aranyára, Kharé Első Főnemesét is megmentetted a vízbefúlástól, és a legvadabb álmaidat is felülmúló vagyonnal tértél vissza!

# *Négy dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...*

## A Próbatétel Temploma

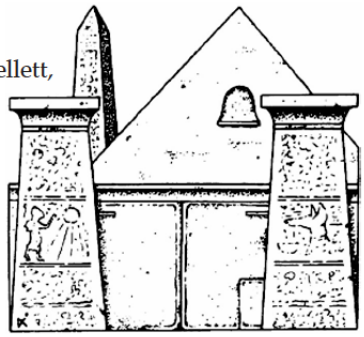
A Templomban sorakozó szobák arra szolgálnának, hogy átismételhesd az Elemek Hódító körforgását, és mindegyik szobában megtalálhatod azt, amire szükséged van, hogy a következőben folytathasd az utadat. Ami eléggé ellentétben áll azzal az üzenettel – amit egyébként a Templom elrendezésének kellene üzennie –, miszerint „az életben minden út ugyanolyan értékű". Ha rossz irányba kezded meg a helyiségek láncolatának felderítését, esetleg nem a megfelelő helyen lépsz be az egyik belső kamrába, nem fogsz sokáig életben maradni. Az üzenet tehát, amit közvetít, így hangzik: „Bárhogy is akarod élni az életed, előbb vagy utóbb úgy kell majd rendezned a dolgokat, ahogyan valaki más akarja." Ennyit a szabad választásról!
**Tanulság**: Egyesek valóban egyenlőbbek másoknál.



## Szökevény Mágus

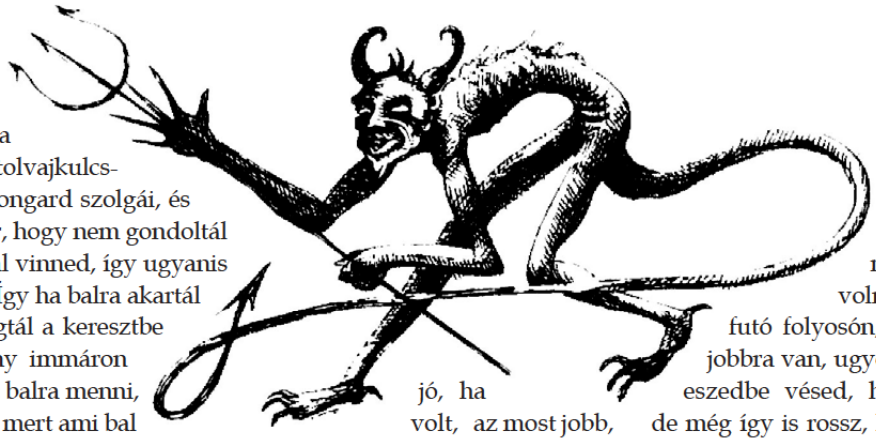
A most folyó tárgyaláson a legjobb ítélet, amiben reménykedhetsz, a felfüggesztett. Az a fajta, aminek a végén megfeszül a hurok a nyakad körül. Ekkor a Mágusok Céhének egy képviselője közbelép, és már tudod, hogy még rosszabbra fordultak a dolgok. De vajon mennyire? Nos, a várt gyors kivégzés helyett egy olyan küldetést kell teljesítened, melyben gyakorlatilag egyetlen azonnali halál sem vár rád, melyben az ellenfeleknek akár 10–es ÜGYESSÉGE is lehet, és ahol időnként hatalmas mennyiségű pénzeket is kénytelen vagy magaddal cipelni. Lássuk be – nem éppen egy Guantanamo-öböl, ugye?
**Tanulság**: Ne ítélj elhamarkodottan. A helyzet nem mindig olyan szörnyű, mint amilyennek látszik.

## A fáraó temploma



Az egyik felfedező, aki előtted bukkant rá Terratakamen Templomára, kimondottan tehetséges kellett, hogy legyen. Miközben egy falhoz láncolva lógott a halálára várva, valahogy sikerült még leírnia egy utolsó naplóbejegyzést, ezután pedig visszacsúsztatta a füzetet a zsebébe, hogy te rátalálhass. Az ehhez a mutatványhoz szükséges hajlékonyság több mint elegendő kellett volna, hogy legyen ahhoz, hogy kiszabadítsa magát a láncokból, és megkísérelje a szökést, ám nagyon úgy tűnik, hogy túlságosan lefoglalta a megszerzett információk követője számára való lejegyzése, hogy ez az eszébe jusson. Barom!
**Tanulság**: Időnként állj meg egy percre, és gondolkozz el azon, hogy tényleg a lehető legjobban kihasználod-e a rendelkezésedre álló lehetőségeket, mert utólag bánni fogod, hogy elszalasztottad őket.

## A Throngard Erőd



Igazságos Sir Falfax kiszabadítása érdekében elrejtesz magadnál egy tőrt és egy tolvajkulcs-készletet, majd hagyod, hogy elfogjanak Throngard szolgái, és bevessenek az erődítmény börtönébe. Nagy kár, hogy nem gondoltál rá, hogy egy iránytűt is érdemes lenne magaddal vinned, így ugyanis minden irány a jelenlegi irányodtól válik függővé. Így ha balra akartál volna fordulni a celládból kilépve, ám először átvágtál a keresztbe futó folyosón, eltévedhetsz, ha nem jössz rá, hogy az az irány immáron jobbra van, ugyebár. Másrészről pedig ha eszed ágában sem volt balra menni, jó, ha eszedbe vésed, hogy egyetlen lehetőséged maradt, ha balra mész, mert ami bal volt, az most jobb, de még így is rossz, ha igazad volt abban, hogy a jobb a jobb. Jó?
**Tanulság**: A tárgyilagosság nem szükségszerűen rossz dolog, de azért ne veszítsük szem elől a nagyobb képet.

# A KIRAJZOTTAK CSONTJAI

**Írta: 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 következő 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

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személlyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdhetsz meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy egy Harci Körben minden támadód külön támadást hajt végre ellened, neked azonban el kell döntened, hogy melyikükkel veszed fel a harcot. A kiválasztott ellenféllel a szokott módon harcolj. Az összes többi ellen is meg kell határoznod a Támadóerődet, ám ha ekkor a te Támadóerőd a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivédted a támadását. Azonban ha a te Támadóerőd a kisebb, ellenfeled a szokásos módon okozott sebesülést neked.

## 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!

### ÜGYESSÉG- és ERŐ-próba

A füzet bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Ennek ugyanaz a menete, mintha a SZERENCSÉDET *tennéd próbára*, csak most a dobott összeget az ÜGYESSÉGEDDEL kell összevetned, és a tulajdonságodat nem kell 1-gyel lecsökkentened.

Ugyanígy történik az ÉLETERŐD *próbára tétele*, ez esetben azonban nem két, hanem három kockával kell dobnod, és az eredményt összevetned az ÉLETERŐ pontjaiddal. Az ÜGYESSÉG-próbához hasonlóan most sem kell 1-gyel csökkentened a tulajdonságodat.

## 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

# KALANDLAP

| **ÜGYESSÉG** | **ÉLETERŐ** | **SZERENCSE** | **KÉSLEKEDÉS:** | **KÓDSZAVAK:** |
|---|---|---|---|---|
| ***Kezdeti ügyesség*:** | ***Kezdeti életerő*:** | ***Kezdeti szerencse*:** | | |

| **FELSZERELÉS** | **FEGYVER:** |
|---|---|
| **1** | **6** |
| **2** | **7** |
| **3** | **8** |
| **4** | **9** |
| **5** | **10** |

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.

Kalandod során időnként olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Az eljárás ugyanaz, mint szerencsepróba esetén: két kockával kell dobnod, és ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikerült, és az események számodra kedvezően alakulnak. Ha a dobott szám nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktál a próbán és el kell viselned ennek következményeit. A szerencsepróbától eltérően azonban itt nem kell a próba után 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉGED pontjaidat.

### 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, vagy ha nem vagy közvetlen veszélyben. Egyszerre mindig 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

Kalandodat egy pattintott kőtőrrel kezded. Ezen kívül van egy hátizsákod, melyben öt adag élelem lapul, és amiben összesen tíz tárgyat tarthatsz (minden adag élelem külön tárgynak számít). Ha zsákod telepakolod, de találsz valamit, amit magaddal akarsz vinni, akkor egy tárgyat ki kell venned belőle, hogy helyet csinálj. Utad során további kincsekre teszel majd szert, ezért pontosan kövesd nyomon a Felszerelési tárgyaidat a *Kalandlapodon*.

### Kódszavak

Útközben többször is találkozhatsz olyan kéréssel, hogy jegyezz fel egy-egy kódszót a *Kalandlapodra*. Ezek eleinte lehet, hogy nem fognak sokat mondani, azonban igen fontos szerepet töltenek majd be a kalandban, ezért gondosan vezesd őket a megfelelő rubrikában. Cselekedeteidtől függően olyan is előfordulhat, hogy bizonyos kódszavakat ki kell majd törölnöd.

### Késlekedés

Kalandod második felében igen fontos szerephez fog jutni az idő. Többször lesz majd lehetőséged különböző cselekedetek közül választani, melyek egy része felgyorsítja majd haladásod, másik része azonban lelassítja azt. Amikor ilyen történik majd, utasítást kapsz rá, hogy ezt az értéket csökkentsd vagy növeld. Minél magasabb a KÉSLEKEDÉS pontjaid száma, annál nehezebb dolgod lesz a végén. Kalandodat 0 KÉSLEKEDÉS ponttal kezded.

## *Háttértörténet*

Nehéz az élet Allansia délnyugati részén, a Csontpusztában. A legöregebbek sem emlékeznek olyan időkre, amikor törzsed nem itt, Csonttaréj falujában élt volna. Nem csak az időjárással, a vidék hatalmas bestiáival is folyamatosan hadban álltok. Bár még csak nemrégiben érted el a felnőttkort, már tapasztalt vadász és a közösség fontos tagja is vagy. Minden nap elhagyod a települést, hogy behatolj a könyörtelen pusztaság szívébe, és élelemmel térj vissza. A zsákmány nélkül való visszatérés egyet jelent az éhezéssel. Harcos-törzsfőnökötök, Ngodo erős irányítása alatt az ellenséges körülmények ellenére is sikerült megélnetek. Éppen emiatt élte meg a törzs hatalmas veszteségként, amikor egy szerencsétlen vadászbaleset során életét vesztette vezetőtök.

Ngodo három nappal korábban harcostársaival egyetemben vadászaton volt, amikor is hűséges hátasa, a csak Hosszútüskeként ismert szarvas-bestia megvadult alatta. A hűséges lény lehajította a hátáról a nyeregben álló vezéreteket, aki egy szakadékba zuhanva lelte a halálát, Hosszútüske pedig a vadonba menekült. A harcosok közös erővel rátaláltak Ngodo szétroncsolt testére, amit aztán visszavittek a falutokba.

Vezér nélkül a sámánhoz, Valgrekhez fordultatok útmutatásért. A vén jövendőmondó visszatért a sátrába, ahol őseitek szellemeit hívta segítségül. A faluban egy egész nappalon és éjjelen át lehetett hallani a holtak keltette túlvilági ricsajt. A vajákos végül kilépett a sátrából, és annyit mondott az ott összegyűlteknek, hogy egy új törzsfőnököt kell választanotok: el kell végezni a Kitaszítás Rituáléját.

Mindenkinek elállt a lélegzete, az ősi szertartásra ugyanis emberöltők óta nem volt szükség. Mivel azonban Ngodo utód nélkül távozott közületek, belátjátok, hogy nincs más megoldás. Minden szóba jöhető felnőtt (köztük te is) összeszedi a fegyverét és minden élelmét, majd összegyűltök a falu szélén. Valgrek egy intéssel elcsendesíti a körülöttetek állók moraját.

– Szeretett őseink igazat szóltak! A Kitaszítás Rituáléjának meg kell kezdődnie! Mindannyiótoknak ugyanaz a feladata: bebizonyítani, hogy ő a legméltóbb népünk vezetésére. De csak egyvalaki győzedelmeskedhet. Erő, bátorság, kitartás: ezek azok az erények, melyek alapján ítéletet hozunk. Most pedig szóródjatok szét a vadonban, és találjatok rá a legtekintélyesebb trófeára: legyen az agyar, karom, szem vagy farok, majd térjetek vissza egy holdon belül. Aki a legnagyobb kinccsel tér vissza, az bizonyítja rátermettségét. Amíg ez meg nem történik, addig ki vagytok taszítva a törzsből!

**És most lapozz!**

**1.**

A jelöltek elkezdenek gyülekezni a falu határában. A feladatod egyértelmű: behatolni a vadon szívébe, és elejteni a legfélelmetesebb fenevadat, amit csak találsz, majd visszatérni a törzsfőhöz méltó trófeával. A Csontpuszta hírhedt a benne kóborló, óriási gyíkjairól és vérszomjas bestiáiról, így nem lesz nehéz dolgod!

Mielőtt nekivágnál az útnak, még gyorsan átnézed a felszerelésedet. Övedbe dugva egy kovatőr pihen. Hátizsákodban öt adag élelem lapul, több mint elég az előtted álló két napra, amíg nem térhetsz vissza otthonodba. Jegyezd fel ezeket a tárgyakat *Kalandlapodra*. Ezen kívül dönthetsz, hogy egy kötelet vagy egy fáklyát akarsz-e magaddal vinni. (Nem veheted mindkettőt magadhoz!) A kötél a mászáshoz bizonyulhat hasznosnak, míg a fáklya éjszakára vagy egy barlangban lehet nélkülözhetetlen.

Néhány harcos még nem hagyta el a települést, ők az előkészületeket fejezik be éppen. A nők, gyerekek és öregek nem messze tőletek gyűltek össze, könnyek között búcsúzva férjeiktől, apáiktól vagy fiaiktól. Ha nem akarod tovább vesztegetni az idődet, és máris útnak erednél, lapozz a **175**-re. Ha valakivel még váltanál pár szót, válassz, ki legyen az:

| | |
|---|---|
| Gyerekkori jóbarátod, Paru? | Lapozz a **66**-ra. |
| A törzs legjobb vadásza, Wanushu? | Lapozz a **38**-ra. |
| Valgrek tanonca, Ogmil? | Lapozz a **160**-ra. |
| Egy közeli jóbarátod, Kuwi? | Lapozz a **144**-re. |

**2.**

A verem elég mély, emberfeletti ugrást kell produkálnod, ha ki akarsz jutni belőle. Háromszor egymás után *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha mindhárom alkalommal sikerrel jársz, kijutsz a veremből – lapozz a **158**-ra. Ha akár csak egy kísérlet is kudarcot vall, nem sikerül elég magasra ugranod, csak kifárasztod magad (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Kénytelen leszel a mászással próbálkozni – lapozz a **208**-ra.

**3.**

Körbekémlelsz a legmagasabb fa után kutatva, amit csak látsz. Végül egy majomkenyérfa mellett döntesz, melynek vastag törzse magasan emelkedik az ég felé, hogy aztán maréknyi zömök ággá terebélyesedjen szét. Ügyesen felkapaszkodsz rá, épp amikor a nap lenyugodni készül a láthatáron. Mély, kegyetlen morgás fogadja érkezésedet! Egy Fekete Oroszláné, ami már befészkelte ide magát! A fekete párduc és oroszlán halálos nászából született teremtmény vicsorogva feléd lépdel. A mászás közben keltette zajjal sikerült felébresztened, és most épp arra készül, hogy felfaljon vacsorára!

| | | |
|---|---|---|
| *Fekete Oroszlán* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 11 |

Ha ellenfelednek bármikor is dupla értéket dobsz a Támadóereje megállapításakor, sikerül lelöknie a fáról, te pedig a halálodba zuhansz.

Ha sikerül végezned a nagymacskával, lenyúzhatod a bőrét, mely remek trófea lehet (amennyiben így teszel, írd fel a zsákmányt a *Kalandlapodra*). Ezt követően leheveredsz, és egy jót alszol. Másnap reggel el kell fogyasztanod egy adag élelmet (húzd le a *Kalandlapodról*). Ha nem tudsz, vagy nem akarsz enni, akkor kénytelen vagy a fa leveleit és gyümölcseit megenni, ami nem csillapítja teljesen az éhségedet, így vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Miután megreggeliztél, óvatosan lemászol a majomkenyérfáról, majd folytatod utadat. Úgy döntesz, nyugat felé indulsz, át a síkságon. Lapozz a **226**-ra.

**4.**

A bűzlő tetem immáron teljesen holtan a talajra esik. Az orvos sírját felnyitva egyetlen kis üvegcsét találsz csak, mely zöld színű folyadékot tartalmaz. Magadhoz veszed, letörlöd róla az évszázados port, kinyitod, majd beleszagolsz. Éles, savas szaga van, amitől azonnal fintorogni kezdesz. Ha megiszod a folyadékot, lapozz a **84**-re. Ha nem, miután nem találsz itt semmi mást, úgy döntesz, távozol innen. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **243**-ra.

**5.**

Felegyenesedsz, és oldalra nyújtod a karjaidat, hogy így próbáld meg nagyobbnak mutatni magad. A lényt láthatóan egyáltalán nem érdekli, mit csinálsz, közömbösen figyel egy rovart, ami az egyik fűszálon mászik fölfelé. Épp azon kezdesz gondolkodni, hogy megbökdösöd a bestiát a fegyvereddel, ám ebben a pillanatban egy második példány tör elő a fűből, és felöklel. A törzsed csak úgy lángol a fájdalomtól, miközben a földbe csapódsz. Az első példány ekkor mozdul csak, miután sikerrel elterelte a figyelmedet, hogy párja megkerülhessen, és oldalról támadhasson rád. Miközben apró darabokra szaggatnak, kénytelen vagy elismeréssel adózni ezeknek a rendkívül agyafúrt teremtményeknek. Jó kislány…

**6.**

A járat kanyarogva halad a sötétben, egyre mélyebbre törve a hegy belsejébe. Végül egy nagy, szinte teljesen kör alakú terembe torkollik. Az egyenetlen padlón repedések futnak végig, a közepén pedig egy kis kőhalmot látsz. Ha el akarsz tölteni némi időt a felderítéssel, lapozz az **58**-ra. Ha egyenesen a szemközti folyosónyílás felé indulnál, lapozz a **28**-ra.

**7.**

Magad mögött hagyod a csalitost, és továbbindulsz. Utad hátralévő része eseménytelenül telik, és nemsokára feltűnik előtted Csonttaréj falujának ismerős alakja. Lapozz a **48**-ra.

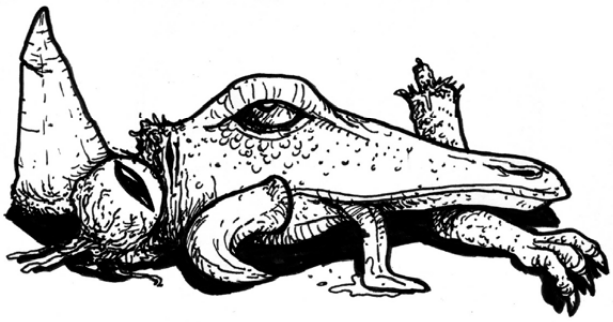
**8.**

Évszázadokkal ezelőtt a torony valószínűleg büszkén meredezett az égbe, mostanra azonban nem maradt belőle más, csak porló sziklatömbök, melyek veszedelmesen dőlnek déli irányba. Már csak a lélek tartja össze az építményt, és talán az indák, melyek a maradványokat fojtogatják.

Nem látsz ajtót, így az egyik ablakon mászol be, ami elég közel nyílik a talajhoz. Odabenn egy csigalépcső maradványát pillantod meg, mely lefelé, a sötétbe, és felfelé is vezet. Ha lefelé indulnál el, lapozz a **187**-re. Ha felfelé mennél, lapozz a **45**-re.

**9.**

Néhány órányi kemény menetelést követően ritkás erdőséghez érsz. A fák az ösvény fölé hajolva kellemes árnyékot adnak, ágaikból azonban kemény tüskék állnak ki, melyekre nagyon oda kell figyelned. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **167**-re; ha elvéted, lapozz a **70**-re.



**10.**

A járat egy ideig egyenesen halad, majd zsákutcába torkollik. A falakban ajtókat látsz, melyek kettesével állnak egymással szemben. A legtöbbet masszív sziklatömb zárja el, az utolsó tíz azonban üresen és sötéten tátong. Nem látsz rajtuk kilincset, így fogalmad sincs, hogyan tudnál belépni ezekbe, ugyanakkor mindegyik gránitlapba vésve egy titokzatos szimbólumot látsz.

Ha egy konkrét személyt keresel, ismered a számot, ami a nevéhez tartozik – lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nem ismered a számot, vagy a szöveg értelmetlenül folytatódik, úgy döntesz, hogy az üres kamrákat vizsgálod meg – lapozz a **246**-ra.

**11.**

Elrohansz a dühödt Csonttarajos elől, olyan gyorsan, ahogy csak a lábaid vinni tudnak. A feldühödött bestia üvöltése üldöz, miközben végigkerget a völgyön. Mivel rendkívül jó formában vagy, lassan sikerül lehagynod a hatalmas bikát, de ez sem segít! A völgy hatalmas, megmászhatatlan északi fala egyre közelebb kerül hozzád, elvágva előled a menekülés lehetőségét. Kénytelen vagy megfordulni és szembeszállni a rohamozó bestiával. Ha felkészülsz a rohamra, lapozz a **69**-re. Ha elég őrült vagy ahhoz, hogy megpróbáld átugrani azt, lapozz a **23**-ra.

**12.**

Visszatérsz a barlangba, fel a korábbi elágazáshoz. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Csáp kódszó, lapozz a **97**-re; ha nem, lapozz a **63**-ra.

**13.**

Udemét teljesen meglepi az ajándékod (húzz le egy adag élelmet a *Kalandlapodról*). – Köszönöm, barátom. Gondoskodok róla, hogy az öregek tudomást szerezzenek bátorságodról. Kérlek, fogadd el ezt cserébe. – Vadásztársad azzal leemel a nyakából egy faragott kőmedált, és a kezedbe nyomja.

– Úgy hiszem, ez a medál adott erőt ahhoz, hogy túléljem a bezártságot. Remélem, te is részesülsz majd az erejéből. – Ezután megkezdi hosszú útját hazafelé. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a nagylelkűségedért cserébe. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a Kitartás Medálját. Valahányszor *próbára kell tenned* ERŐDET, dönthetsz úgy, hogy a medál erejét hívod segítségül a siker garantálása érdekében. Ezt a kalandod során csak egyetlenegyszer teheted meg, az ékkő ezt követően kimerül. Lapozz a **170**-re.

**14.**

Kétségbeesetten próbálsz valami fogódzkodót találni a szirten, miközben lefelé zuhansz. Kezeid hirtelen megakadnak egy keskeny párkányban. A lendülettől egy pillanatig úgy érzed, menten leszakad a karod, de összeszorított fogakkal tűrsz, és sikerül megtartanod magad (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Fájdalmasan felhúzod magad, majd lassan elkezdesz visszamászni a tetőre. Lapozz a **177**-re.

**15.**

Ahogy előreesel, ösztönösen kinyújtod a kezed, hogy azzal tompítsd a zuhanásodat. Éles kövek marnak bele a bőrödbe, miközben végiggurulsz a lejtőn. Ahogy a köveknek csapódsz, az egész testedet átjárja a fájdalom – dobj egy kockával, és adj az eredményhez 1-et, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Végül szerencsére sikerül megkapaszkodnod egy sziklaperemben. Lapozz a **88**-ra.

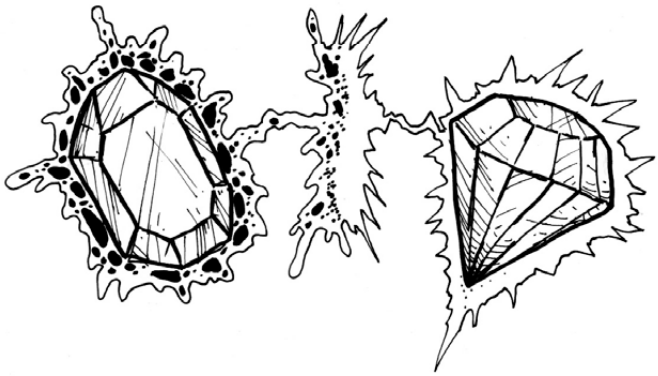
**16.**

Ahogy belépsz a homályos nyílásba, a környező dzsungel párás levegőjét hamarosan csontig ható hideg váltja fel. Szinte semmit nem látsz a sötétben. Ha van nálad egy fáklya, azt most meggyújthatod (ha így teszel, ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Ha nem tudsz, vagy nem akarsz így tenni, amíg vissza nem térsz a napfényre, 4-gyel csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET.

Talán száz méteren át haladsz a lépcsősoron a föld mélye felé. Végül elérsz egy alagúthoz, ami egy ideig egyenesen halad, majd egy T-elágazáshoz érkezik. A falon egy jókora kőlemez lóg, melybe két keresztbe tett kard képét vésték egy misztikus, szárnyas kígyó alá. Ez alatt egy fém tábla található, melyen a következő különös vésetek láthatóak:

I – XXVI ◄ Rvn Lnunwjbrj trajuhjr ► XXVII – LII

A járat mindkét irányban eltűnik a messzeségben. Ha balra indulsz, lapozz a **232**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **10**-re.



**17.**

Az ösvény cikkcakkban halad, először egyenesen egy irányba, majd hirtelen elkanyarodva egy másikba. Látszólag mindenféle cél vagy elképzelés nélkül kóborol a fűben. Nagyjából húsz perc elteltével eléred a végét, és rátalálsz a lényre, ami az utat törte. Egy hatalmas Háromszarvú jókora tömege hever előtted, és rothad a tűző napon. A hús nagy részét már lezabálták a csontokról, felfedve a bordákat, melyek alatt még állva is kényelmesen elférsz. Üres szemgödrök bámulnak rád a két hosszú szarv és a csontos gallér mellől. A harmadik, valamivel rövidebb szarv a lény pofája felett nyúlik előre.

A tetemen néhány Karmos Rettenet lakomázik vígan – kegyetlen, két lábon járó húsevők ezek, melyek éles fogakkal és hátsó lábaikon sarlószerű karmokkal lettek megáldva. A falatozó teremtmények egyként abbahagyják a táplálkozást, és felpillantanak rád. A legnagyobb, sebekkel borított példány mély, vészjósló prüszkölést hallat. Tisztában vagy vele, hogy ezek a lények mindig falkában vadásznak és rendkívül gyorsan képesek szaladni, annak esélye, hogy el tudj előlük menekülni, szinte a nullával egyenlő. De mégis mi más választásod lehet? Ha menekülőre fognád a dolgot, lapozz a **43**-ra. Ha megveted a lábad, és megküzdesz velük, lapozz a **80**-ra.

**18.**

Sokáig keresgélsz, de végül egy sziklás kiszögellés alatt sikerül ráakadnod a bejáratra. A sötét nyílást senki nem őrzi, így óvatosan belépsz. Két durva faragású dárda hever a fal mellett, de őrrel nem találkozol. Továbblopakodsz a barlangban, miközben minden érzéked pattanásig feszül, de ennek ellenére sem sikerül életnek a nyomára bukkannod. Az alagút hamarosan kettéágazik. Ha balra indulsz tovább, lapozz az **51**-re; ha jobbra, lapozz a **138**-ra.

**19.**

A torony padlóját a lépcső maradványai borítják, amik az évek során megadták magukat. Egzotikus fémfegyverek sorakoznak az ívelt kőfalba vert fémkampókon. Egy boltíves átjárót is látsz, ami egy kisebb, sötét barlangba vezet. Mit teszel?

Megvizsgálod a fegyvereket? Lapozz a **234**-re.
Szétnézel a barlangban? Lapozz a **91**-re.
Visszamászol a lépcsősoron? Lapozz a **34**-re.

**20.**

Egy széles, kör alakú veremben állsz, amit a Véncsont Szurdok primitív lakói vájtak ki annak talapzatába. A padlót emberi és állati csontok, törött fegyverek és rozsdás fémdarabok borítják. A barlangba visszavezető járatot egy jókora vasrács zárja el, két másik pedig a szemközti falból nyílik. Mit teszel?

Felnyitod a barlangba visszavezető rácsot, és bemész rajta? Lapozz a **73**-ra.
A távolabbi, bal oldali rácsot nyitod ki? Lapozz a **131**-re.
A távolabbi, jobb oldali rácsot nyitod ki? Lapozz a **209**-re.

**21.**

– Helyes a válasz – szólal meg a kísértethang. – Távozz hát áldásommal. – A kőajtó kitárul, te pedig sietve elhagyod a termet. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz és 2-t SZERENCSE pontjaidhoz a sikeres menekülésért. Ha még nem jártál a másik ajtó mögött, és most benéznél oda, lapozz a **230**-ra. Ha visszatérnél az előző elágazáshoz, és a járat túlsó végében néznél szét, lapozz a **10**-re.

**22.**

Az oltárra helyezed a trófeáidat, és őseid szellemeit kéred, hogy segítsenek küldetésedben. Eleinte nem válaszolnak, végül azonban erős széllökés járja át a sátrat, feldöntve Valgrek misztikus tárgyait, és kis híján kitépve a sátrat a helyéből. A zúgásba hangok vegyülnek, melyek egyként szólnak hozzád őseid évszázados bölcsességével:

*Meg kell mentened népünket. Szíved a helyén, ajándékod kedves számunkra. Csatlakozhatsz sorainkba, te leszel törzsünk új főnöke.*

A sátor falán lévő, szénnel írott térkép fényleni kezd, egykor fekete vonásai aranyszínben ragyog fel. A fény Csonttaréj falujának helyénél keletkezik, majd fokozatosan délnek tart, végig egy nagy, nagyjából kör alakú területhez vezető úton, ami a Csontpuszta szívében terül el.

*Keresd a varázsló kristályát, mely az ékkő gonoszságának megsemmisítésére készült. Keresd a régmúlt hatalmas urainak nyughelyét. Meg kell mentened őket…*

A ragyogás abbamarad, a szélben szóló hangok pedig fokozatosan elhalnak. Megkaptad a válaszod. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **87**-re.

**23.**

Megpróbálod összeszedni magad, miközben a feldühödött bika feléd száguld. Az utolsó pillanatban nagyot ugrasz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül átugranod az állatot, könnyedén földet érsz mögötte, majd gyorsan elrohansz előle, miközben az újabb rohamra készül – lapozz a **152**-re. Ha nincs szerencséd, a lábad beleakad a fenevad nyaka körül lévő taréjba. Nekicsapódsz a Csonttarajos hátának, majd a földre zuhansz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Épp időben sikerül kitisztítanod a fejed, hogy lásd, amint a fenevad ismét feléd rohan – lapozz a **69**-re.

**24.**

Sarkon fordulsz, és menekülni kezdesz a Búboshátú elől, de nem úszod meg, hogy a bestia tüskés farka még egyszer, utoljára beléd ne vágódjon (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Rájössz, hogy nincs sok esélyed két lábon megszökni a bestia elől, így gyorsan valami rejtekhely után nézel. Egy kidőlt fa üreges belsejébe ugrasz be, remélve, hogy a bestia békén hagy. A feldühödött lény azonban kitartóan csapkodni kezdi a búvóhelyedet az óriási farkával. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, nem szenvedsz el semmilyen sebesülést. Ha nincs szerencséd, az egyik tüske a törzsön átfúródva megdöfi az oldalad (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). A bestia végül elunja a dolgot, és elcammog, hogy csatlakozzon a családjához. Mikor már tiszta a levegő, kimászol az üregből, és amilyen gyorsan csak tudod, elhagyod a fákat. Lapozz a **7**-re.

**25.**

A ragyogó gombák különösen édesnek és laktatónak bizonyulnak (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot), ugyanakkor rendelkeznek egy halálos mellékhatással is. Látásod elhomályosul, a torony szikláinak egyenes vonalai a szemed előtt kezdenek elhajlani. A rád törő kórság elég nehézkessé tesz szinte minden cselekvést (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot). Szerencsére a hatás csak ideiglenes, amint elhagyod a Katlant, el fog múlni, és az elvesztett ÜGYESSÉG pontot is visszakapod. Egyelőre azonban visszatántorogsz a toronyba, miközben a környezeted folyamatosan lüktet és hullámzik. Ha most a fegyvereket néznéd meg közelebbről (és még nem tetted), lapozz a **234**-re. Ha a lépcsősoron át elhagynád ezt a szintet, lapozz a **34**-re.

**26.**

Arrébb tolod a súlyokat, és leemeled a fedőt a lyuk fölül. Lepillantasz, de a verem túlságosan mély ahhoz, hogy a homályban lásd az alját. Már épp vissza akarod helyezni rá a tetejét, amikor mintha halk nyögés hangja ütné meg a füledet. Emberinek hangzik, de nem lehetsz ebben teljesen biztos. Bármi van is odalenn, förtelmes szagot áraszt magából. Ha van nálad egy kötél, és azzal le akarsz ereszkedni a mélybe, lapozz a **102**-re. Ha inkább a középső lyukba néznél le, lapozz a **142**-re. Ha a jobb oldaliba, lapozz a **180**-ra. Ha inkább elhagynád a helyiséget, és visszatérnél az előző elágazáshoz, lapozz a **46**-ra.

**27.**

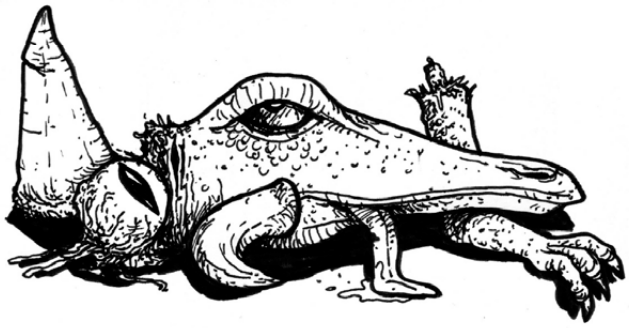
A bestia szemei felpattannak: két aranyló gömböt látsz bennük, melyek láttán a földbe gyökerezik a lábad. Felébresztetted a hatalmas Sárkányt évszázados szunnyadásából! A hüllőszerű szörnyeteg felágaskodik hátsó lábaira, és széttárja hatalmas szárnyait, melyek teljesen betöltik a termet. Nem tehetsz mást, kénytelen vagy előhúzni fegyvered, és felkészülni a gigászi küzdelemre.

*Vörös Sárkány* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 20

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával, majd vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal, hogy megtudd, miféle támadást használt ellened (a szokott módon használhatod a SZERENCSÉD a sebesülés csökkentése érdekében).

| *Dobás* | *Támadás* |
|---|---|
| 1–2 | Farokcsapás – ellenfeled feléd lendíti hatalmas farkát, mellyel 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz, és fellök. A következő Harci Körben 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet, miközben ismét talpra kecmeregsz. |
| 3–4 | Karomcsapás – a Sárkány óriási karmaival csap feléd, melyekkel 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. |
| 5–6 | Tűzgolyó – egy tűzgolyó lövell ki a Sárkány pofájából, mely megégeti a hajadat és a bőrödet. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. |

A negyedik Harci Kör végén lapozz az **56**-ra. Ha megpróbálsz elmenekülni a megkergült fenevadtól, lapozz a **176**-ra. Ha valahogy sikerül végezned hatalmas ellenfeleddel, lapozz a **124**-re.



**28.**

A folyosó egy ideig továbbhalad, végül egy újabb terembe érkezik. Hallod, amint a távolban víz csobog. Ha egy égő fáklyával érkeztél ide, vagy most meggyújtanál egyet (ez esetben ne feledd lehúzni azt a *Kalandlapodról*), lapozz az **50**-re. Ha nem használsz fáklyát, lapozz a **112**-re.

**29.**

Tovább baktatsz a síkságon, egyre közeledve otthonodhoz. A láthatárt sűrű fellegek határolják, de még éppen látod, amint átsüt rajtuk a nap, amint lebukik keleten. Várjunk csak egy percet – a napnak nyugaton kellene lenyugodnia! Alaposabban megnézve látod, hogy a felhő valójában hatalmas füstoszlop, ami a távolban tomboló tűzorkánból száll fel.

Ahogy közelebb érsz, látod, hogy erdőtűz lángol előtted zabolátlanul. Elzárja előled az utat, és hogy még rosszabb legyen a helyzet, az erős szél egyenesen feléd tereli a lángokat. Ha balra kitérve akarod megkerülni a poklot, lapozz a **145**-re. Ha jobbra próbálkozol, lapozz a **120**-ra. Ha elhátrálsz, és megvárod, amíg a tűz magától kialszik, lapozz az **59**-re.

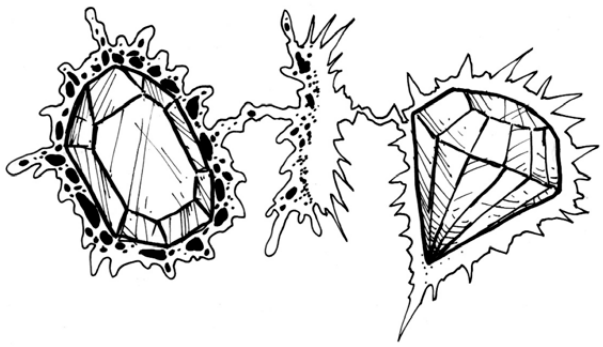
**30.**

A rothadó óriás végül elbukik, kegyetlen csapásaidtól a földre zuhan. Te kihasználod a kínálkozó alkalmat, és elmenekülsz a zárt kriptából, fel a hosszú lépcsősoron, vissza a szabadba, ahol örömmel fogadod a meleg napfényt.

Sikerült leszámolnod az elbukott birodalom korrupt urával, sajnos azonban nem jutottál közelebb Valgrek és néped hollétének rejtélyéhez. Ahogy a nap lassan lebukik a Katlan oldalában, rájössz, hogy kifutottál az időből. Törzsed elveszett, kalandod pedig itt véget ér…

**31.**

Egy szerencsés csapás hatására a szárnyas bestia egy pillanatra enged a szorításból, ami neked éppen elegendő idő ahhoz, hogy kiszabadulj a karmai közül. Több métert zuhansz lefelé, majd a fészkében landolsz. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, feltápászkodsz, és felkészülsz ellenfeled következő támadására. Lapozz a **118**-ra.



**32.**

Nem sokkal múlt el dél, amikor eléred a Katlan szélét, a hatalmas, kör alakú völgyet, melyet az ősi katasztrófa hívott életre. Zsongó rét és dzsungel terül el előtted. A keleti vidéket az egykoron hatalmas birodalom maradványai uralják, omladozó épületeinek romjai megannyi csorba fogként pettyezik a tájat. A nyugatra elterülő vidéket náddal szegélyezett mocsár váltja fel. A távolban, délre az áthatolhatatlan Bánat-hegység emelkedik. Valahol itt, ebben a hatalmas kráterben rejtőzik törzsed megváltásának kulcsa.

Először azonban biztonságban le kell, hogy juss. A szirtfal túlságosan meredek az ereszkedéshez, nem messze, jobbra azonban egy meredek és keskeny ösvényt látsz. Veszélyes út, az biztos, de egyben a leggyorsabb is. A kráter bal oldalán egy jóval lankásabb lejtő ereszkedik le, mely azonban néhány órányi járóföldre van tőled.

Tudod, hogy szorít az idő. Ha a meredekebbik ösvényen akarsz elindulni, lapozz a **270**-re. Ha a lejtősebben mennél, lapozz a **37**-re.

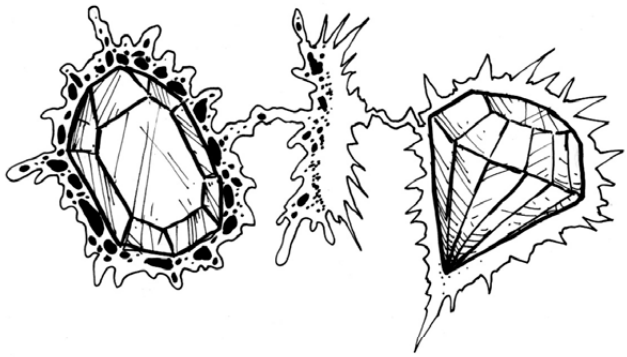
**33.**

A legnagyobb óvatossággal indulsz el a meredek lejtőn, közben igyekszel az előtted lévő, lehetetlenül keskeny ösvényre, nem pedig a több száz méterrel lentebb lévő talajra koncentrálni.

Az ösvény folyamatosan keskenyedik, végül már csak olyan széles, mint a lábfejed. Kénytelen vagy folyamatosan a falba kapaszkodni, és oldalazva haladni, szinte lépésről lépésre haladsz csak, miközben a szél folyamatosan próbál letaszítani, hogy borzalmas halált halj a mélyben. Elég csak egy apró hiba, és a kalandodnak máris vége szakadhat.

*Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, gond nélkül átjutsz ezen a szakaszon, és nemsokára ismét normális szélességű úton tudsz haladni. Ha elvéted, megcsúszol, és leesel. Mázlidra néhány méterrel lentebb, egy másik párkányon érsz talajt, de így is vesztesz néhány fogat és 3 ÉLETERŐ pontot.

Az ösvényen haladni továbbra is felér egy kínszenvedéssel. Hamarosan egy meredek, sziklákkal teleszórt lejtőhöz érkezel, ami az utolsó néhány tucatnyi méteren vezet. Félig sétálva, félig csúszva ereszkedsz a Katlan mélye felé. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **224**-re; ha 4–6, lapozz a **194**-re.



**34.**

A lépcsősoron át visszatérsz a fenti szintre, ahová az ablakon át bemásztál. Ez alkalommal gond nélkül sikerül átugranod a lyukat. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz. Ha még nem jártál a felső szinten, és most szétnéznél ott is, lapozz a **45**-re. Ha elhagynád a tornyot, lapozz a **165**-re.

**35.**

Leveszed hátadról a zsákodat, és lehasalsz. Cókmókjaidat magad előtt lökve mászol végig a szűk alagúton. Ha van nálad egy fáklya, azt most itt kell hagynod, mivel nem tudod biztonságosan magaddal cipelned.

Alig van annyi helyed, hogy fel tudd emelni a karod, hogy tovább húzd magad, és miután a dolgaid előtted vannak, semmit nem látsz abból, amerre haladsz. Centiről centire araszolsz, egyre erősebben lihegsz az erőfeszítéstől, és minden kifújással kis porvihart kavarsz. Az alagút pedig továbbhalad előre, míg annyira szűkké nem válik, hogy a hátadat kezdik el súrolni a kiálló kövek.

Eddigi életedet széles síkságokon, a végtelen ég alatt töltötted, a szűk járatban való kúszás felettébb idegen élmény a számodra. Lassan elkezdesz pánikolni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, behunyod a szemed, mélyeket kezdesz lélegezni, és arra koncentrálsz, hogy visszanyerd a nyugalmadat. Ha elvéted, rád tör a klausztrofóbia: csapkodni kezdesz, kétségbeesetten próbálsz kitörni kőbörtönödből, de csak annyit sikerül elérned, hogy szerzel néhány csúnya vágást és teljesen kikészíted az idegeidet (vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot).

Végül sikerül lenyugodnod, és folytatod a mászást, aztán legnagyobb megkönnyebbülésedre látod, hogy a folyosó ismét szélesedni kezd. Lapozz a **65**-re.

**36.**

A reggeli nap meleg simogatásával az arcodon keletre indulsz Csonttaréjból. Előtted több kilométernyi kopár föld terül el, melyet helyenként sziklák és torz bokrok pettyeznek.

Néhány óra alatt elérsz Courga hatalmas Sziklájához, mely épp úgy néz ki, mint valami hatalmas macskaféle feje. A szobor kitátott szájában szétaszott élelem maradékát látod. A néped úgy hiszi, a sziklának csodatevő ereje van, néhányan idelátogattak már isteni útmutatást keresve. Isteneitek büszkék és bosszúállóak, akik az erőt jutalmazzák és a gyengeséget és könyörületességet büntetik. A velük való beszéd néhány órától akár több napig is húzódhat.

Ha megállsz, hogy a náladnál hatalmasabb erők tanácsát kérd, lapozz a **252**-re. Ha – tudva, hogy kevés az időd – továbbhaladsz kelet felé, lapozz a **204**-re.

**37.**

Az óriási kráter északkeleti szélét követed, míg a szirt enyhe emelkedőbe nem torkollik. Három Véncsont harcost látsz itt, akik az érkezésedre várnak. Valgrek állította ide őket, hogy intézzenek el mindenkit, aki követni merészelné. Némán közelednek feléd, üres tekintetükből vörösen izzó szemek tekintenek rád bozontos hajuk alól. Kettővel kell egyszerre megküzdened, Kuwi addig elintézi a harmadikat.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Ősember* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 9 |
| *Második Ősember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 8 |

Mire végzel ellenfeleddel, Kuwi is megölte az övét. Továbbindultok a dús növényzetű völgy felé. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **194**-re.

**38.**

Wanushu épp hatalmas fémfejszéje pengéjét élezi. Csodás fegyver ez, melyet egyik kalandja alkalmával szerzett a Pusztántúlvilágból. Egy apró biccentéssel nyugtázza jelenléted. Megkérded tőle, tudna-e pár tippet adni.

– A helyedben nem időznék itt sokat, ifjú. Minden perc, amit itt töltesz, pocsékba ment idő. – A széles vállú harcos a fegyveredre és a zsákodra pillant. – Látom, könnyen utazol. Tessék, fogd ezt.

Vanushu a kezedbe nyom egy hosszú csontot, melynek tetejére éghető anyagot csavartak, és két kovakövet, amivel meg tudod azt gyújtani (írd fel *Kalandlapodra* a fáklyát). – Nekem nincs szükségem tűzre a Katlanban. – Önkéntelenül is megborzongsz, amikor meghallod annak az átkozott helynek a nevét, mely a faludtól messze délre fekszik. Wanushu elvigyorodik. – Nem hiszek Valgrek kísértethistóriáiban. Ha pedig igaz a legenda, akkor biztos, hogy ott találok rá a legnagyobb trófeára.

Azzal a férfi széles vállára veti a fejszéjét, és nekivág a vadonnak. Most már csak te vagy Csonttaréjban. Ha beszélnél Ogmillal, lapozz a **160**-ra. Ha Kuwihoz lépnél oda, lapozz a **144**-re. Ha nekivágnál az útnak, lapozz a **175**-re.

**39.**

Utad egy mély és keskeny víznyelőhöz vezet, ami két recés sziklafal tövében húzódik. Ahogy óvatosan haladsz lefelé a meredek lejtőn, megpillantod egyik vadásztársadat. Azonnal felismered, Sefu az, egy büszke és rendkívül arrogáns harcos, aki nagyjából veled egykorú lehet. Már egészen fiatal korotok óta versengtek egymással mindenben, legyen az futás, harc vagy vadászat. Emiatt a hosszú rivalizálás és a férfi makacssága miatt soha nem kötöttetek igazi barátságot.

Ebben a pillanatban Sefu éppen egy négylábú bestiával harcol, ami sikeresen sarokba szorította a hasadékban. Széles testét és zömök fejét vastag csontpáncél borítja, ahogy hosszú farkát is, mely egy nagyobb, összeforrt, tüskés csontcsomóban végződik. Attól tartasz, a csata eléggé egyoldalú, mivel társad csupán egy vadászlándzsával van felfegyverkezve.

Ha kisegítenéd a férfit szorult helyzetéből, lapozz a **146**-ra. Ha sorsára hagyod riválisodat, és folytatod utadat, lapozz a **193**-ra.

**40.**

A sziklás táj egyre magasabbra és magasabbra emelkedik, végül egy vészjósló, fekete csúcsra fut fel, ami a felhőtlen délutáni égbolt felé tör. Könnyedén mászol fölfelé, nem okoz gondot a kapaszkodók megtalálása a repedésekkel teli lejtőn. A csúcs felé félúton aztán el is éred a cakkozott oldalú barlangbejáratot. Továbbmászni már nehezebb lenne, innen ugyanis már sokkal meredekebben emelkedik a hegyoldal, ezért belépsz a barlangba.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a Paru kódszó, társad nem hajlandó belépni a sötétbe, úgy dönt, odakinn vár meg. Amíg a barlangban vagy, nem veheted igénybe a segítségét.

Beletelik pár percbe, amíg a szemed hozzászokik a benti sötétséghez. Ha van nálad egy fáklya, amit meg akarsz gyújtani, most megteheted (ez esetben ne felejtsd el lehúzni azt a *Kalandlapodról*). Ha nem tudod, vagy nem akarod meggyújtani, úgy amíg a sötétben kóborolsz, 4 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL.

Számtalan lény csontjait látod a barlang padlóján szétszórva. Erős pézsmaszag terjeng a levegőben, ami szinte teljesen elnyom egy másik, sokkal kesernyésebb illatot. A barlang nagyjából tizenöt méteren át tart előre, majd egy kereszteződéshez ér. Ha itt balra akarsz továbbmenni, lapozz a **100**-ra; ha jobbra, lapozz a **6**-ra. Ha meggondolod magad, elhagyod a barlangot, és inkább a síkságnak vágsz neki, lapozz a **237**-re.

**41.**

A folyosó, melyet követsz, több száz méteren át halad a Véncsont Szurdok alja felé, ahol végül egy jókora barlangba torkollik. Primitív dárdák és bunkósbotok állnak az egyik fal mentén, a padlót vérfoltok borítják. Két nyílást látsz a szemközti falban, melyek mindegyikét jókora, összefont csontokból készült kapuk torlaszolják el. A bal oldali valamivel kisebb, és mindkettőn át napfény szivárog be. Ha a kisebbiken lépnél be, lapozz a **86**-ra. Ha a nagyobbikon, lapozz a **137**-re. Ha inkább visszatérnél az előző elágazáshoz, lapozz a **63**-ra.

**42.**

A XLII-es szimbólummal jelölt ajtó előtt állsz – Thrandeus, Celenasia negyvenkettedik, és egyben utolsó uralkodójának sírkamrája előtt. Próbálod nyomni-húzni a kőajtót, de az meg sem moccan. Végül kétségbeesésedben felkiáltasz. – Nyílj ki! Nyílj ki, hogy szemet vethessek Thrandeus, az Irányító sírjára!

Az ajtó parancsodra lassan hátrahúzódik, majd oldalra csúszik. Egy hatalmas, magas plafonú terembe érkezel, melyet vastag oszlopok sora tart. A támpillérekre nyugtalanító, vonagló alakokat vésték. A falakon lógó szöveteken és festményeket titokzatos szimbólumok díszítik. A gazdagon szőnyegezett kőpadlón ékkövekkel kirakott arany és ezüst csecsebecsék halmai hevernek. A szemközti falon két újabb ajtónyílást látsz.

A kincsek egyelőre a legkevésbé sem érdekelnek. Ha a sírkamrában néznél szét, lapozz a **249**-re. Ha inkább az ajtókhoz lépnél, lapozz a **157**-re.

**43.**

Beveted magad a magas fű közé, és amilyen gyorsan csak tudsz, eliszkolsz a mezőről. A Karmos Rettenetek a vadászat felett érzett örömükben rikoltva utánad iramodnak. Karmos lábaik ütemes dobogása egyre közelebbről és közelebbről szól mögötted, végül szinte már a nyakadban érzed forró, bűzös leheletüket. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **108**-ra; ha 4–6, lapozz a **92**-re.

**44.**

Óvatosan, lábujjhegyen lopakodva elosonsz az alvó bestia mellett, remélve, hogy lépteid zaja nem veri fel a szunnyadó óriást. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, mindenféle probléma nélkül sikerül eljutnod a barlang túlsó végébe – lapozz a **122**-re. Ha nem sikerül a próba, akkor lapozz a **27**-re.

**45.**

A lépcsősor eléggé foghíjas, mivel azonban a torony felső része elég rendesen megdőlt, sikerül könnyen átugranod ezeken a részeken. A plafonon egy négyzet alakú nyílást látsz, melyben egykoron egy csapóajtó lehetett. Ahogy kikukucskálsz rajta, egy hosszú, tőrszerű csőrt pillantasz meg, ami fájdalmasan belecsíp a fejedbe (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A csőr egy hatalmas, repülő hüllőhöz tartozik, melynek fejéből hosszú taréj emelkedik. A lény dühösen felrikolt, majd felkészül rá, hogy ismét lecsapjon rád fogatlan állkapcsaival. Ha a torony tetején is szét akarsz nézni, meg kell küzdened a bestiával.

| | | |
|---|---|---|
| *Pteranodon* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 12 |

Ha nem akarsz szembeszállni a szárnyas bestiával, vagy ha el akarsz menekülni a csatából, a nyíláson át bármikor eltűnhetsz. Ekkor, ha szétnéznél a pincében (és még nem jártál ott), lapozz a **187**-re. Ha elhagynád a tornyot, és valahol máshol folytatnád a kutatást, lapozz a **165**-re. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **71**-re.

**46.**

Visszatérsz az előző elágazáshoz. Ha itt most a jobb oldali alagúton indulnál el, lapozz a **138**-ra. Ha elhagynád a Véncsont Szurdokot, lapozz a **170**-re.

**47.**

A talaj lassan emelkedni kezd, és fogazott gránitgerincek tűnnek fel, melyekből száraz, sárgás fűcsomók nőnek csak elszórva. Egyre közelebb jutsz halálos ellenségeitek, a Véncsont törzs területéhez. Tudod, hogy az ő falujuk itt fekszik az első hegyorom mögött húzódó mély szurdokban. Óvatosan kell mostantól haladnod, ezek a degenerált emberek ugyanis rád támadnak, amint megpillantanak. Ha tovább lopakodsz, kockáztatva a lebukást, lapozz a **201**-re. Ha laposabb – és biztonságosabb – terület felé indulnál inkább, lapozz a **214**-re.

**48.**

Már közeledik az éjszaka, mikor megpillantod a lenyugvó nap tüzes ragyogásában fürdő Csonttaréj ismerős faluját. A halálos Csontpusztában eltöltött két nap után végre visszatérhetsz otthonodba, és kinyilváníthatod igényedet a törzsfőnöki posztra. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Paru kódszó, lapozz a **268**-ra; ha nem, lapozz a **203**-ra.

**49.**

A magas fű teljesen eltakar, emiatt a tájból sem tudsz sokat kivenni. Mostantól kezdve kénytelen vagy a napkorongra hagyatkozni az égtájakat illetően. Sok történetet hallottál már peches vadászokról, akik elvesztették a tájékozódási képességüket itt a mezőn, és éhen haltak, miközben körbe-körbe keringtek.

Órákon át haladsz a végtelen réten át. Minden csendes körülötted, csupán saját lélegzetvételed és a fűszálak susogása csap zajt, ahogy áttörsz rajtuk. Egészen addig nem hallasz mást, amíg egy magas, csaholó hang meg nem üti a füledet valahonnan bal kéz felől. Ha meg akarod nézni, mi történt ott, lapozz a **236**-ra. Ha tartod az irányt, lapozz a **121**-re.

**50.**

Előtted a termen át egy keskeny, de igen mély hasadék húzódik egyik faltól a másikig. Úgy sejted, víz folyhat a mélyében. Egyetlen hosszú kőlap vezet át felette, melyet korokkal ezelőtt tehetett le oda valaki. Átkelsz a szedett-vedett hídon, majd folytatod utadat a barlang túlsó vége felé. A terem lassan egy folyosóvá szűkül, ami nem sokkal később egy újabb üregbe torkollik. Lapozz a **202**-re.

**51.**

Az alagút egyre lejjebb ereszkedik, jobbra-balra kanyarog a sziklában. Az egyik oldalán lyukak sorakoznak, melyek a kinti völgyre tekintenek ki, némi napfényt engedve a bent uralkodó homályba. Nagy ritkán elhaladsz egy oldalhelyiség mellett, de ezekben csupán bűzlő állatbőröket és lerágott csontokat látsz. Egyetlen élő emberrel sem találkozol, olybá tűnik, hogy az egész törzs elhagyta az otthonát. A folyosó egy alacsony mennyezetű barlangban végződik, melynek padlójába három lyukat vájtak. Mindegyiket ágakból és csontokból font, súlyos kövekkel rögzített fedő zárja el. Megpróbálsz lenézni rajtuk, ám a fonás túlságosan sűrű ahhoz, hogy átláthass rajtuk. Ha fel akarod emelni az egyik fedőt, lapozz a **135**-re. Ha nem, és – lévén mást itt nem igazán tehetsz – távoznál innen, lapozz a **46**-ra.

**52.**

A Megelégedés Kristályának semmilyen hatása nincs a Gyíkemberekre. Ahogy feléjük nyújtod a követ, az egyik bestia kiveri azt a kezedből a fegyverével. Húzd le a követ a *Kalandlapodról* – többé már nem hívhatod segítségül –, és lapozz vissza a **62**-re.

**53.**

Mindketten megálltok egy pillanatra, hogy kifújjátok magatokat a csata után. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Sefu dühtől eltorzult arccal feléd fordul. – Mégis miért kellett ezt tenned? – kiáltja. – Ura voltam a helyzetnek! Most elkergetted a zsákmányomat!

Megpróbálod elmagyarázni neki, hogy egyedül egészen biztosan nem élte volna túl a csatát, és hogy csak segíteni akartál neki, magyarázatod azonban süket fülekre talál. – Soha nem kértem a segítségedből, és soha nem is fogok! Valld be, egyszerűen csak nem tudod elviselni a gondolatot, hogy jobb vadász vagyok nálad! Hagyj engem békén, egyedül is meg tudom nyerni a versenyt.

Sefu azzal elviharzik, és felmászik a lejtőn, amiről az imént ereszkedtél le. Úgy döntesz, a legbölcsebb az lesz, ha az ellenkező irányba indulsz tovább. Írd fel *Kalandlapodra* a Sefu kódszót, majd lapozz a **128**-ra.

**54.**

Ha van nálad egy dárda, megpróbálhatod a Szolgakő felé hajítani. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **260**-ra. Ha elvéted, fegyvered célt téveszt (húzd le azt a *Kalandlapodról*). Ha nincs ilyen fegyvered, az egyetlen lehetőséged, hogy felmássz a Zsarnoki Király pikkelyes bőrén, és fegyvereddel vágd le róla a Követ. Ha ezzel próbálkozol, *háromszor tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha mindhárom alkalommal sikerrel jársz, lapozz a **260**-ra. Ha akár csak egyet is elvétesz, a szörnyeteg bekap, a törzsedbe mélyeszti fogait, és alaposan megrángat (vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot). Ha túléled a borzalmas támadást, a fenevad szerencsére elereszt. Folytasd a csatát! Ha szerepel *Kalandlapodon* az Elbukott kódszó, lapozz a **261**-re; ha nem, lapozz a **169**-re.

**55.**

Előrenyújtott kezekkel jelzed a lénynek, hogy megadod magad, és közben gyorsan elhátrálsz a megzavart bestiától, az válaszul azonban a mellkasodnak fordított, búbos kobakjával megrohamoz. Gyorsan egy kőoszlop mögé veted magad, melybe ellenfeled azonnal beleront. Az oszlop kettétörik, és gránitszilánkok röpködnek mindenfelé, a bestia azonban döbbenetes módon még mindig talpon van! Dühösen morogva lép elő a romok mögül, és felkészül az újabb támadásra.

| | | |
|---|---|---|
| *Pachycephaloszaurusz* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 10 |

Most, hogy végeztél ellenfeleddel, megvizsgálod a földön heverő testet. Egy férfi márványszobra az, ami az összeomlás során dőlhetett el. Szigorú, faragott szemei vádlón néznek fel rád. A csalódottságtól elhagyod ezt az elátkozott épületet, és reméled, hogy máshol több szerencsével fogsz járni. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **165**-re.

**56.**

A feldühödött Sárkány ismét feléd csap a karmával, ez alkalommal azonban nem vagy elég gyors ahhoz, hogy elugorj előle, és a bestia kiveri a kezedből a fegyvered, ami eltűnik a sötétben. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Tűzerő kódszó, lapozz a **211**-re. Ha nem, kénytelen vagy puszta kézzel folytatni a csatát ellenfeleddel! Lapozz vissza a **27**-re, és folytasd a küzdelmet – mostantól kezdve azonban le kell vonnod 4-et a Támadóerődből, ráadásul minden sikeresen bevitt találat csak 1 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okoz a Sárkánynak. Az istenek adják, hogy halálod gyors legyen!

**57.**

Mély levegőt veszel, előrelépsz, és a legközelebbi antilop felé hajítod a tőröd. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **140**-re; ha elvéted, lapozz a **198**-ra.

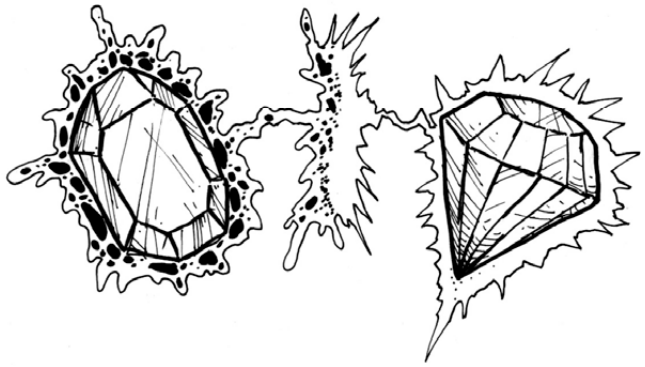
**58.**

Semmi érdekeset nem találsz a hasadékban, csupán néhány denevértetemet. Ezután a kőhalomhoz lépsz. Egyből látszik rajtuk, hogy nem a természet rendezte így őket. Elkezded lebontani a halmot.

Miközben a kövek között kutatsz, elkezd lüktetni a halántékod, és erős fejfájás lesz úrrá rajtad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Már épp kezdenéd feladni a kutatást, amikor valami sima, hideg fémtárgyon futnak végig az ujjaid, ami a halom legalján pihen. Ha folytatod az ásást, hogy megszerezd a titokzatos tárgyat, lapozz a **163**-ra. Ha hagyod a halmot, és a szemközti falból nyíló folyosón át folytatod az utad, lapozz a **28**-ra.

**59.**

Visszamész arra, amerről érkeztél, de közben fél szemmel folyamatosan figyeled a tomboló tüzet. A lángok gyorsabban terjednek a talajon, mint azt lehetségesnek gondoltad volna, hamarosan százméternyire megközelít. Ebben a pillanatban megfordul a szél, és az orkán másfelé fordítja figyelmét. Órákba telik még, amíg annyira kihúny a környék, hogy tovább folytathasd utadat, és addigra leszáll az éjszaka. Lehet, hogy megúsztad az elevenen megégést, de abban is biztos vagy, hogy sikerült lekésned az ítélkező szertartást. Amilyen gyorsan csak tudsz, hazaindulsz. Lapozz a **48**-ra.



**60.**

Váratlanul erős fájdalom hasít a lábadba, amint egy fűbe rejtett acélcsapdába lépsz, mely belevág a bokádba (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Azonnal összegörnyedsz a fájdalomtól. Hamarosan sikerül annyira összeszedned magad, hogy megpróbáld meglazítani a csapda fogait. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Paru kódszó, lapozz a **101**-re. Ha nem, kénytelen leszel puszta kézzel megpróbálni szétfeszíteni azt. Három kockával dobva *tedd próbára* ERŐDET! Ha sikerül a próba, lapozz a **127**-re; ha elvéted, lapozz a **258**-ra.

**61.**

Gyorsan közeledik az éjszaka, miközben te a faludtól északra elterülő szavannát járod. A hatalmas füves pusztaság addig húzódik, ameddig csak a szem ellát. Kis csoportokban fák nőnek mindenfelé, mintha szigetek lennének a zöldellő tenger közepén. Ezek között állatok járnak-kelnek: antilopok, bivalyok, tüskés farkú Búboshátúak. Minden csorda letelepszik éjszakára, és tudod, ideje, hogy te is így cselekedj. Ha megkockáztatod, hogy a nyílt terepen verj tábort, lapozz a **150**-re. Ha az egyik fa ágai között keresel menedéket, lapozz a **3**-ra.

**62.**

A rabkaraván megáll. Valgrek rettegett hátasán néhány szót vált pár pikkelyes humanoiddal, akik szintén saját bestiáikon lovagolnak. Ekkor megpillantanak téged! Hárman azonnal feléd fordítják jószágaikat. Ahogy egyre közelebb érnek, meg tudod állapítani, hogy Gyíkemberek azok, akik fogazott gerelyekkel vannak felfegyverkezve. Egyszerre kell megküzdened velük.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Gyíkember* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 8 |
| *Második Gyíkember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 8 |
| *Harmadik Gyíkember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Ha sikerül mindegyikkel végezned, állataik ijedten elügetnek a közeledből. Azonban miközben csatáztatok, egy negyedik alak is elért titeket. Ez egy jóval megtermettebb példány, izmosabb is, és egy hosszú, fogazott végű ostort forgat.

| | | |
|---|---|---|
| *Gyíkember Bajnok* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 9 |

Ha ellenfeled megnyer egy Harci Kört, fegyvere a bokádra tekeredik, és leránt a földre. A következő Kört emiatt azzal kell töltened, hogy feltápászkodj, így csak hárítani tudod a támadását, viszonozni nem. Ha sikerül végezned e vérszomjas harcossal, lapozz a **263**-ra.

**63.**

Visszatérsz az elágazáshoz. Ne feledd, hogy csak olyan irányba mehetsz, amerre még nem jártál. Merre indulsz tovább?

| | |
|---|---|
| Balra? | Lapozz a **206**-ra. |
| Jobbra? | Lapozz a **218**-ra. |
| Egyenesen? | Lapozz a **41**-re. |
| Vissza a barlang bejárata felé? | Lapozz a **104**-re. |

**64.**

Ogmil mellé állsz, és letekintesz a völgybe, ahol törzsed a Csonttarajos nyáját őrzi. A nyurga tanonc a távolba mutat, a völgyön túl elterülő titokzatos déli vidékre.

– Ott van a népünk. Nem látod őket? – Bármennyire is erőlteted a szemed, nem tudod, mire gondolhat Ogmil.

– Nem? – kérdi az vigyorogva. – Miért nem nézed meg kicsit közelebbről? – Azzal a fiú erősen hátba vág, hogy lelökjön a szirtről. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **14**-re. Ha elvéted a próbát, lapozz a **222**-re.

**65.**

A folyosó egy kisebb barlangban ér véget, melynek falai olyan magasra nyúlnak, hogy a sötétben nem is látod a plafont. Zörgő avarra emlékeztető hangokat hallasz minden irányból – nem vagy egyedül!

Ha van nálad egy égő fáklya, vagy van egy a zsákodban, amit most meggyújtanál (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*), lapozz a **196**-ra. Ha sötétben mennél tovább, lapozz a **242**-re.

**66.**

Bár egykorúak vagytok, Paru még mindig kicsit gyerekesen néz ki. Végtagjai vékonyak és törékenynek tűnőek, arcvonásai megtartották gyermeki lágyságukat. Rád vigyorog, amikor látja, hogy felé közeledsz.

– Á, hát itt vagy! Már mindenfelé kerestelek. Figyelj, ez a szörnyvadászat dolog nem igazán való nekem. Mi lenne, ha együtt vágnánk neki az útnak? Megtarthatod a trófeákat, belőled úgyis jobb vezető válna, mint belőlem! Na, mit szólsz? Két vadász mindig jobb, mint egy, öreg barátom.

Az ajánlat mindenképp csábító. Együtt akár egy olyan hatalmas szörnnyel is végezni tudnátok, amivel te egymagad képtelen lennél megbirkózni. Ha elfogadod Paru ajánlatát, lapozz a **113**-ra; ha elutasítod, lapozz a **195**-re.

**67.**

Ahogy előreindulsz, a csontos koponyájú bestia megremeg, de nem moccan. Lassan, lépésről lépésre haladsz előre a lény és a karmos lába előtt heverő titokzatos test irányába. Mikor úgy tízméternyire érsz hozzá, a bestia nyugtalanul felhorkant, és kupolafejét leeresztve feléd fordul. Egy kicsit úgy tűnik, mintha megadóan meghajolna előtted! Ha tovább közelítesz felé, lapozz a **239**-re. Ha meggondolod magad, lapozz az **55**-re.

**68.**

Átadod Kilgarnak a trófeát (húzd le a *Kalandlapodról*). A férfi maga elé tartja, megforgatja, minden irányból alaposan megnézi, majd széles mosoly terül el szakállas képén. – Tudod mit? Azt hiszem, ez tökéletes lesz. Még soha nem láttam ehhez foghatót. Kétségtelen, hogy egy igazán félelmetes bestiától származik. Iskander, hozd ide a ládát!

A vezető az egyik tevéhez siet, majd egy kis fadobozzal tér vissza. Kilgar felnyitja a tetejét, és előhúz belőle egy halom csillogó, sárga fémérmét. – Fangthane aranya – mondja, miközben büszkeségtől ragyog az arca. – A legtisztább, legnemesebb fém, amit csak ismernek a Törpék. Fogadd el ezt hálám jeléül azért, amit ma értem tettél. A Földanya áldása kísérjen el utadon.

Átveszed Kilgartól a fémdarabokat, bár nem igazán tudod elképzelni, mi hasznukat tudnád venni (írd fel *Kalandlapodra* a fangthane-i Aranyat). A férfi némi segítséggel felmászik a tevéje hátára, majd nekivág a Vynheimbe vezető, hosszú útnak. Előtted is hosszú út áll még. Adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz, majd lapozz a **47**-re.

**69.**

Megpróbálsz az utolsó pillanatban ellépni a Csonttarajos útjából, de nem vagy elég fürge. A bestia nyakán lévő csontos taréj végigszántja oldaladat, és a talajra taszít, amitől egy pillanatra eláll a lélegzeted. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Miközben zihálva talpra kecmeregsz, a bika megfordul, és egy újabb rohamra készül.

*Monoclonius* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha megnyersz egy Harci Kört, lehetőséged nyílik rá, hogy elmenekülj feldühödött ellenfeledtől. Ha így tennél, lapozz a **152**-re. Ha sikerül végezned ezzel a fenséges teremtménnyel, egy újabb trófeával lehetsz gazdagabb (ha akarod, írd fel *Kalandlapodra* a Bika Szarvát). Ezután megpihensz egy kicsit, majd folytatod utadat. Lapozz a **136**-ra.

**70.**

Már majdnem sikerül kiérned az erdőből, amikor a zsákod fennakad az egyik különösen nagy tüskén. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül még az előtt kiszabadítanod, hogy bármi kár esne benne. Ha nincs szerencséd, zsákod szétszakad, használhatatlanná válik, és minden tulajdonod a porba hullik. Most már csak azt viheted magaddal, ami elfér a két kezedben. Tőrödet az övedbe dughatod, így azon kívül két tárgyat tarthatsz még magadnál (minden adag élelmed egy tárgynak számít). A többit azonban hátra kell hagynod (húzd le őket a *Kalandlapodról*). Ha utad során egy újabb tárgyat is magadhoz kívánsz venni, valamit ott kell hagynod a régiek közül. Lapozz a **167**-re.

**71.**

Ellenfeled összeomlik, papírszerű szárnyainak maradványai szétszabdalva lengenek az enyhe szellőben. Most, hogy már semmi nem akadályoz, kimászol a torony tetejére, és nyugodtan szétnézel. Sajnos semmi érdekeset nem látsz idefenn, csupán a lény csontokból és ágakból font, bűzölgő fészkét. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz. Ha még nem tetted, és szétnéznél a pincében is, lapozz a **187**-re. Ha elhagyod a tornyot, és máshol folytatod a kutatást, lapozz a **165**-re.

**72.**

Órákon át menetelsz a síkságon át, a hevesen ragyogó délutáni nap ellen csupán a tüskefák jelentenek némi árnyat. A távolban hamarosan feltűnik egy romos épület. Úgy gondolod, még a régi időkből maradhatott vissza, a törzsed ugyanis nem használ követ az építményeihez.

A történetek, melyeket még ifjúkorodban hallottál, most felsejlenek előtted: egy csodálatos civilizációról, melyet császárok uraltak, és aminek önnön büszkesége és hatalomvágya okozta a vesztét. Az egykoron hatalmas birodalomból nem maradt más, csupán omladozó rom, melyet a szóbeszéd szerint a rég elpusztult faj szellemei kísértenek.

Ha a történetek igazak, a legbölcsebb az lenne, ha messziről elkerülnéd ezeket a helyeket. Másrészről csak akkor bizonyosodhatsz meg ezek igazságtartalmáról, ha közelebb merészkedsz a romhoz. Ha így tennél, lapozz a **192**-re. Ha inkább megtartod tőle a tisztes távolságot, lapozz a **133**-ra.

**73.**

Ezen az oldalon nem látsz semmiféle nyitószerkezetet, mellyel ki tudnád nyitni a rácsot, és bármennyire is erőlködsz, nem tudod megemelni a súlyos szerkezetet. A verem falai túlságosan magasak és simák ahhoz, hogy meg tudd mászni azokat, így kénytelen vagy a verem túlsó végében lévő két ajtó egyikén benyitni. Ha a bal oldalival tennél egy próbát, lapozz a **131**-re; ha a jobb oldalival, lapozz a **209**-re.

**74.**

Évszázadokkal ezelőtt, mielőtt a mostani lakók megérkeztek volna erre a helyre, az itt élő őslakók – akik már régen eltűntek Titán színéről – szent helynek tartották ezt a barlangot. Bölcseik ide jöttek, hogy tanácsot kérjenek isteneiktől, akik fantasztikus látomásokat küldtek számukra. Nem tudhatták, hogy ezek nem az égiek ajándékai, hanem a repedésekből áradó, különös gáz okozta bódulat. Ugyanazé a gázé, amit fáklyád lángja most begyújt. Hatalmas robbanás az eredmény, ami teljesen elpusztítja a helyet. Kalandod itt véget ér.

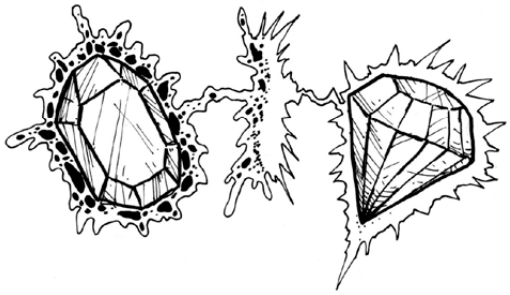
**75.**

Félbeszakítod Vendictus gondolatait, és gyorsan elmondod neki, hogyan árulta el Valgrek a népedet. Igyekszel éreztetni a kísértetvarázslóval, hogy sürget az idő, és hogy ha tud segíteni a megtalálásukban, akkor nem szabad tovább késlekednie.

– Most már mindenki ilyen? Hova ez a rohanás? Ám legyen, adj egy percet, és megpróbálom meghatározni a kő helyét. – Vendictus becsukja szellemszemeit, majd néhány érthetetlen szót ejt ki. Nem sokkal később felpattannak a szemhéjai.

– Messze, a Katlantól keletre van, és percről percre távolodik. Szedned kell a lábaidat, ha utol akarod érni.

Végre sikerült kiderítened, merre vannak a tieid – nyersz 1 SZERENCSE pontot. Megköszönöd a varázsló kísértetének a segítségét, majd elhagyod a kriptát, és becsukod magad után a kőajtót. Írd fel *Kalandlapodra* a Helyszín kódszót, majd lapozz a **243**-ra.



**76.**

Kénytelen vagy visszafordulni arra, amerről érkeztél. Megkerülöd a mocsarat, majd kelet felé mész tovább egy keskeny erdősávot követve, ami végigfut a Katlan szélében. Az út hosszú, fárasztó és eseménytelen. Hamarosan eléred a völgy keleti peremét. Adj 2-t KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **250**-re.

**77.**

A vízből egy óriási, zöld pikkelyes állkapocs tör elő, egyenesen feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a Krokodil megragadja a fejed, és beránt a víz alá, ahol keserves fulladás vár rád. Ha szerencséd van, villámgyors reflexeidnek és éles ösztöneidnek köszönhetően megmenekülsz a biztos halál torkából. A hatalmas hüllő ezután kimászik a partra. Meg kell küzdened vele.

| | | |
|---|---|---|
| *Krokodil* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 8 |

Ha ellenfeled két egymást követő Harci Kört is megnyer, megragad erős állkapcsával, és berángat a sekély vízbe. Ha ez megtörténik, a csata hátralevő részében csökkentsd 2-vel a Támadóerődet, mivel innentől kezdve a bestia természetes élőhelyén kell megküzdened vele.

Ha legyőzöd a szörnyet, trófeaként kihúzhatsz néhány fogat a pofájából (ha így tennél, írd fel őket a *Kalandlapodra*). Befejezed az ivást, majd ismét útra kelsz. Közeledik az éjszaka, ideje lassan éjszakai szállás után nézned. Lapozz a **61**-re.

**78.**

Idegesen csapkodod a lényt, de igyekezetednek semmi eredménye. Végül azonban sikerül bevinned egy szerencsés ütést, mire a szárnyas fenevad egy pillanatra enyhít a szorításon. Neked csak ennyi kellett ahhoz, hogy kiszabadíthasd magad a karmai közül. Szinte egy örökkévalóságig zuhansz lefelé, míg végül a fészkében landolsz. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot veszítettél. Ha még életben vagy, feltápászkodsz, és támadód felé fordulsz. Lapozz a **118**-ra.

**79.**

Őseidet vérig sérti a felajánlásod, és nem kapsz más választ, csak a mély csöndet. Fogalmad sincs, hová vitték a népedet, és még ha sikerülne is rájönnöd, már túl késő lenne ahhoz, hogy megmentsd őket. Kalandod itt véget ér.

**80.**

Előhúzod a fegyvered, és felkészülsz az összecsapásra. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Paru kódszó, társad eszét vesztve elmenekül (húzd le a kódszót). A Karmos Rettenetek továbbra is rajtad tartják kegyetlen, madárszerű tekintetüket. A csapat vezetője egy újabb borzalmas sziszegést hallat, miközben két másik vadász utána indul. Egyszerre kell megküzdened mindhárom fenevaddal!

| | | |
|---|---|---|
| *Első Deinonychus* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 8 |
| *Második Deinonychus* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 7 |
| *Harmadik Deinonychus* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Ha úgy érzed, vesztésre állsz, a **43**-ra lapozva bármikor feladhatod a csatát, ez esetben azonban 4-gyel csökkentened kell ÉLETERŐDET, mivel ellenfeleid karmai végigszántanak a gerinced mentén, mikor menekülőre fogod. Amennyiben kitartasz a harc mellett, és valami csoda folytán győzedelmeskedsz, lapozz a **164**-re.

**81.**

Átvágsz a csonttal teleszórt tisztáson, miközben rég elhullt szörnyek vigyorgó koponyái és hatalmas combcsontjai mellett haladsz el. Egy óriási állat hosszú bordái alatt is elhaladtok, mely rendkívül bizarr csontárkádot képez.

Fenyegető morgás hangzik fel hirtelen a csonttemető mélyéből, majd egy hatalmas teremtmény ölt alakot a szemed előtt. Két, hosszú karmokban végződő lába van és kísérteties zöld fényben ragyog. Feléd lépked, miközben csökevényes mellső végtagjaival tehetetlenül hadonászik feléd. Apró, éhes szemeivel – melyek felett két kis csontkinövést látsz – rád bámul, miközben kitátja nyáltól csöpögő pofáját. Megzavartad a dinoszaurusz temetőt, és most meg kell küzdened az őrzőjével!

*Kísértet-Karnotaurusz* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Közönséges fegyverrel nem tudsz kárt tenni a fenevadban, csupán mágikus penge okozhat kárt benne. Ha rendelkezel ilyennel, a szokott módon játszd le a küzdelmet. Ha nem, egyetlen lehetőséged maradt csak: hogy elmenekülsz. Amint sikerül megnyerned egy Harci Kört ellene, kereket oldhatsz, ám előtte még 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ahogy a szellemdínó utoljára beléd harap. Ha győzöl, vagy sikerül elmenekülnöd, rohanva teszed meg a tisztás túlsó végéig hátralévő távolságot, mielőtt valami más kellemetlen dolog is történhetne. Lapozz a **32**-re.

**82.**

Ahogy a lények közelednek, kezded megbánni a döntésedet. Lassan ki tudod venni, hogy a vágtázó lények fejét csontos gallér veszi körbe, melyekből öt tüske meredezik. Ngodo egykori hátasa, Hosszútüske is hasonlót hordott. A hátukon lévő alakok bőre pikkelyes, pofájuk megnyúlt, gyíkszerű, szarvas fejüktől vastag farkukig tüskék állnak ki a gerincükből. Most, hogy megpillantottak, a Gyíkember haramiák megfékezik állataikat, és különös, torokhangú nyelvükön beszélgetni kezdenek egymással. Egy rövid vitának tűnő eszmecserét követően az egyik harcos diadalmasan megemeli fogazott élű szablyáját, és feléd ösztökéli hátasát. Úgy tűnik, ő nyerte el a jogot arra, hogy lemészároljon téged!

*Gyíkember* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

A csata idejére 1-gyel le kell csökkentened a Támadóerődet, mivel a Gyíkember a magasból, egy hátasról küzd ellened, míg te a talajról vagy kénytelen hadakozni. Minden elvesztett Harci Kör után dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, a négylábú bestia szarva is végigszánt rajtad, így a szokásos 2 mellett további 2 ÉLETERŐ pontot is vesztesz.

Ha győztesen kerülsz ki az összecsapásból, az immáron lovasát vesztett fenevad megfordul, és elvágtat a síkság felé. A még életben lévő Gyíkember dühösen rád fújj, majd sarkon fordul, és visszatér nyugatra. Ha akarod, elteheted ellenfeled szablyáját trófea gyanánt (ha így tennél, írd fel a Gyíkember Szablyát a *Kalandlapodra*). Ezután kelet felé indulsz. Lapozz a **29**-re.

**83.**

Hatalmas csapást mérsz a szörnyetegre, éppen a két szeme közé. Lapozz a **27**-re, de a csata megkezdése előtt vonj le 4-et a szörnyeteg ÉLETERŐ pontjaiból.

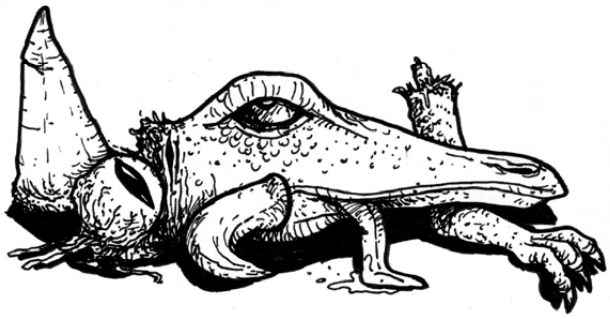
**84.**

A zöld folyadék végigégeti a torkod, de szinte azonnal érzed, hogy újult erő tölt el, mintha csak egy kiadós alvásból ébredtél volna. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Frissen és fitten hagyod el a sírt. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **243**-ra.

**85.**

Átadod a trófeádat a Macskauruszok vezetőjének (húzd le a *Kalandlapodról*), majd aggódva várod, amint az alak megvizsgálja. – Szóval úgy gondolod, nagy vadász vagy? – kérdi nevetve, miközben egyik vadásztársának dobja a kincset. – Ha valódi kihívást keresel, vadászd le az északi domb szárnyas Vúrkányát! Ha szerencséd lesz, hamar elégsz a tüzes leheletében!

Az alak ezután megrázza sörényét, és az elhullott antilophoz lép. Kihasználva, hogy már nem foglalkoznak veled, gyorsan visszatérsz a magas fűbe, és elsietsz a tisztás közeléből. Lapozz a **89**-re.



**86.**

Kinyitod a kaput, és kilépsz a Véncsont Szurdok aljába, ami két meredek szirt aljában húzódik. A talajt hatalmas sziklák borítják, melyek az évszázadok során gurultak le a lejtőkön. Több száz méter magasból, egy kör alakú foltban ragyog le a kék ég, onnan, ahol először beléptél a barlangrendszerbe. Jobbra egy sekély kis vermet látsz a kőbe ásva, míg balra a szurdok terül el, ameddig csak a szem ellát. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Alaposabban is megnézed a vermet? | Lapozz a **123**-ra. |
| Megvizsgálod a szurdok távolabbi végét? | Lapozz a **228**-ra. |
| Visszatérsz a barlangba? | Lapozz a **12**-re. |

**87.**

Most már tudod utad célját: a Katlan az, egy hatalmas, élettel teli völgy a falutoktól délre. Törzsetek ősi történetei szerint régen egy csodálatos és hatalmas birodalom lakhelye volt, ám az emberek túlságosan büszkévé váltak, így királyságuk romokba dőlt. Most egy átkozott hely az, melyet óriási szörnyek és a bosszúszomjas holtak szellemei népesítik be. De ha meg akarod próbálni menteni a népedet, oda kell menned.

Immáron éjfél felé jár az idő. Úgy döntesz, keresel egy kényelmes helyet, ahol lepihenhetsz éjszakára, és hajnalhasadáskor folytatod csak utadat. A pihenés felfrissít (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot).

Ahogy reggel felkel a nap, Kuwival nekiláttok, hogy ellátmányt szerezzetek az előttetek álló hosszú útra. Összesen öt adag élelmet és ugyanennyi fáklyát sikerül szereznetek (jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy ezek közül mit viszel magaddal, de ne feledd, hogy zsákodban összesen csak tíz tárgynak van elegendő hely).

A lány innentől kezdve veled tart, és segíteni fog a soron következő csatákban, minek köszönhetően amíg el nem váltok, 2-vel megnövelheted majd a Támadóerődet. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Paru kódszó, lapozz a **215**-re; ha nem, lapozz a **132**-re.

**88.**

Sikerül megfékezned az esést, majd valamivel óvatosabban folytatod az ereszkedést a völgybe. Sefu minden igyekezetét összeszedve próbálja hárítani a páncélozott testű fenevad támadásait, ellenfele azonban nyilvánvalóan nagyon dühös, és nem tágít tőle. Odaugrasz társad mellé, és együtt szálltok szembe a hatalmas döggel.

*Ankyloszaurusz* ÜGYESSÉG 8

Fegyvereiteknek esélyük sincs áthatolni a hüllő páncélozott testén, de együtt talán képesek lesztek visszaverni a támadását. Sefu segítségének köszönhetően adj 2-t a Támadóerődhöz a csata során. Ha ellenfeletek megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, a szörny hatalmas bunkós farka beléd csapódik, és 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha 4–6 az eredmény, úgy Sefu kapja a találatot, akinek 15 ÉLETERŐ pontja van összesen. Ha a csata során meghal, egymagadban kell szembe szállnod a szörnyeteggel, a segítsége nélkül (tehát a továbbiakban nem tarthatsz igényt a 2 pontos Támadóerő-bónuszra).

Ellenfeletek hét Harci Kör után adja fel a küzdelmet, majd magatokra hagy titeket. Ha Sefu ekkor még életben van, lapozz az **53**-ra. Ha nem élte túl a csatát, lapozz a **128**-ra.

**89.**

A nap már majdnem lenyugodott a hatalmas fű felett, amikor egy megfelelő nyugvóhely után kezdesz nézni. Amekkora szerencséd van, sikerül belebotlanod egy jókora, magányos majomkenyérfába, amit rendesen körbeölel a rengeteg fű. Magas törzse minden bizonnyal jó védelmet fog biztosítani a síkság éjszakai vadászainak nagy része ellen. Felmászol a vastag törzsön, majd kényelmesen elhelyezkedsz az ágak között.

Most el kell fogyasztanod egy adag élelmet. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz enni, kénytelen vagy a fa leveleiből és termésből falatozni – ez azonban messze nem elég laktató, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Az éjszaka szerencsére mindenféle probléma nélkül telik el, és másnap reggel frissen, indulásra készen ébredsz. Már csak az éj leszálltáig van idődd, hogy megfelelő trófeára bukkanj, és visszatérj Csonttaréj falujába, az ítélkező szertartásra. A nyugat felé vezető út egyenesen a dzsungelbe és a biztos halálba vezet. Ha északnyugat felé indulsz tovább, lapozz a **39**-re. Ha északra mennél, lapozz a **47**-re. Ha délre, a füves pusztaság mélyébe, lapozz a **171**-re.

**90.**

Megemeled a fegyvered, és felkészülsz rá, hogy szembeszállj a Búboshátúval, ami nagyjából kétszer olyan magas, mint te vagy. Az istenek segítsenek meg ebben a kegyetlen csatában.

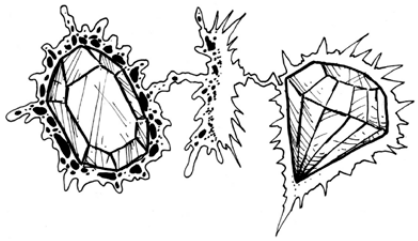
*Sztegoszaurusz* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, feléd csap hatalmas farkával, súlyos sérüléseket okozva. Ilyenkor a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontos sebet szerzel. Bármikor megpróbálhatsz elmenekülni a **24**-re lapozva. Ha valahogy sikerül végezned ellenfeleddel, gyorsan elmenekülsz a fák közül, mielőtt a többi felnőtt rád támadhatna – lapozz a **7**-re.

**91.**

Egykoron hatalmas, kettős ajtók állhattak a nyílásban, mostanra azonban nem maradt belőlük más vissza, csak a rozsdás zsanérok. A boltív túloldalán egy kis természetes barlangot látsz. Úgy sejted, hogy a Katlant kialakító katasztrófa taszította ilyen mélyre a tornyot, a barlang ittléte pedig csak a vakszerencsének köszönhető.

Kis, lila gombákat látsz itt nőni, melyek enyhén foszforeszkálnak. Ha akarsz enni belőlük, lapozz a **25**-re. Ha inkább a fegyvereket vizsgálnád meg (feltéve, hogy eddig nem tetted ezt meg), lapozz a **234**-re. Ha elhagyod ezt a szintet, és visszatérsz a földszintre, lapozz a **34**-re.



**92.**

Vakon törsz utat magadnak a véget nem érő mezőn, és közben minden pillanatban arra számítasz, hogy üldözőid utolérnek. Tüdőd kezd szétrobbanni az erőlködéstől, így megkockáztatod, hogy lelassítasz, és hátrapillantasz. Legnagyobb megdöbbenésedre látod, hogy semmi nem követ – csak nem sikerül leráznod őket? Még mindig hallod a közeledből a fű susogását és halk kiáltásaikat, amint egymással beszélgetnek. Ha szerencséd van, a gyorsaságod és lopakodó képességed talán ki tud húzni ebből a kellemetlen helyzetből. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **178**-ra; ha elvéted, lapozz a **148**-ra.

**93.**

Maradsz, ahol vagy, és egyenes választ követelsz Ogmiltól. A fiú arca eltorzul a dühtől. – Bolond! – köp feléd. – Te sem vagy más, mint a többiek. Kőagyú barmok, mindannyian! De ennek vége! Végre megkapom a jutalmam, ahogy a mesterem megígérte. És te? – Ogmil a derekára kötött erszénybe nyúl. – Hamarosan találkozhatsz őseinkkel a Mélységben!

A fiú azzal vörös port hajít az arcodba. Úgy érzed, mintha egy lángoló kohóba dugtad volna a fejed. Vakon felsikítasz a kínzó fájdalomtól. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még életben vagy, nem tehetsz mást, minthogy a földön fekve maradsz, míg alább nem hagy a fájdalom.

Szerencsére ez nemsokára bekövetkezik. Egy közeli kis medencéhez kúszol, hogy lemosd az arcodról az égető por maradékát. Ismét látsz, de nem valami jól, és el kell telnie némi időnek, mielőtt ismét teljesen visszatér a látásod (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot). Lapozz a **177**-re.

**94.**

Ahogy a rothadó óriás feléd közeledik, a homályos folyosót hirtelen ragyogó napfény tölti el. Rájössz, hogy a Megelégedés Kristálya ragyogott fel, amit gyorsan ellenfeled elé emelsz. Thrandeus felvisít a fájdalomtól, ahogy a kőbe zárt jóság elégeti üszkös húsát. A szentségtelen császár sistergő, bugyogó teste a földre rogyik, míg nem marad más belőle, mint egy bűzös, zöld nyálkás pocsolya.

Most, hogy ismered a kristály titkát, megpróbálhatod bármelyik ellenfeled ellen felhasználni az erejét, akivel a jövőben összefutsz. Ha ezzel próbálkozol, egyszerűen vonj le 10-et annak a fejezetpontnak a számából, melyen harcolnod kell. Ha az új fejezetpont értelmesen folytatódik, akkor sikerrel jártál, ha nem, akkor a kőnek nincs semmiféle hatása rá. Lapozz a **200**-ra.

**95.**

A kegyetlen vadász kimúlik ütéseid alatt, és többé nem kel fel. Ha akarod, lecsaphatod a bestia egyik ívelt karmát, és elteheted trófeának (amennyiben így teszel, írd fel *Kalandlapodra* a Sarlókarmot). Az elhullott Csonttarajas tetemét megvizsgálva biztossá válik, hogy régen kimúlt. A völgy északi és déli oldala mászhatatlan, a keleti és nyugati felét pedig kapu védi, ezért úgy sejted, hogy a Karmos Rettenetnek sikerült valahogy betörnie. Eltökéled, hogy nem veszted el a lélekjelenléted, ha kiderül, hogy többnek is sikerült bejutnia. Lapozz a **130**-ra.

**96.**

Vendictus folytatja a történetet.

– Béke tért vissza ismét a vidékre, Celenasia azonban elpusztult. Azok, akik hozzám hasonlóan szemtanúi voltak a borzalmas háborúnak, csapdába estünk itt, képtelenek voltunk végső nyugalomra térni. Az évszázadok lassan, fájdalmasan lassan teltek, csupán tragikus emlékeim maradtak meg társaságomnak.

– Egészen egy héttel ezelőttig, amikor egy különös fickó bukkant fel a síromban. Külsőre nagyon hasonlított rád, de véznább volt és betegesebb.

Rádöbbensz, hogy Vendictus Ogmilról, Valgrek hitvány tanoncáról beszél!

– Úgy tűnt, pontosan tudta, mit csinál, ugyanis egyenesen a szarkofághoz lépett, és kivette belőle a Szolgakövet. El tudod képzelni, mennyire nem örült ennek az öreg császár! – Azzal a varázsló halkan kuncogni kezd.

Te is beszámolsz Vendictusnak a Kitaszítás Rituáléjáról, és hogy Valgrek hogyan használta fel a Szolgakövet – most már ugyanis egészen biztos vagy benne, hogy ez történt –, hogy leigázza törzsedet, és elhurcolja őket. A lélek egy ideig töpreng a hallottakon, majd hirtelen felcsillannak a szemei, és felemeli egyik kísértetujját.

– Áhá! – kiált fel. – A jó szellemhez jöttél! Mivel eléggé jártas vagyok a mágia tudományában, sokáig kutattam a Szolgakő erejének kulcsát, és végül ezt találtam.

A varázsló a szemközti falhoz lebeg, és anyagtalan kezével átnyúl a köveken. Mikor ismét kihúzza azt, egy arany fénnyel csillogó, csodálatos kristályt tart benne.

– Ez a Megelégedés Kristálya, melyet a harmónia, együttműködés és együttérzés ereje táplál – jelenti ki büszkén a férfi. – Nem olyan erős, mint a Szolgakő, de ahhoz elég volt, hogy esélyt adjon nekünk a túléléshez. Igen, elég volt.

A varázsló ismét gondolataiba merül. Végül rádöbben, hogy még mindig ott állsz mellette, és a kezedbe ejti azt (írd fel *Kalandlapodra* a Megelégedés Kristályát). Azonnal érzed, amint olyan belső béke árasztja el tagjaidat, amilyet még soha nem éreztél – nyersz 1 ÜGYESSÉG, 6 ÉLETERŐ és 2 SZERENCSE pontot!

– A Kristálynak egyetlen célja volt, hogy legyőzze a Szolgakő gonosz erejét. Most is érzem a jelenlétét, messze, a Katlantól kelet felé, és percről percre távolodik tőlünk. Azonnal a nyomába kell eredned! Távozz hát békével, bátor harcos…

Vendictus szelleme azzal elhalványul. Elhagyod a varázsló kriptáját, de most már tudod, merre találod Valgreket és népedet. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **243**-ra.

**97.**

Váratlanul zsíros csápok törnek elő a sötétből, amik a lábad köré tekerednek! Mielőtt bármit is tehetnél, még egy tucatnyi másik is körbefon. Csapdába estél, moccanni sem tudsz. A nyúlványok könyörtelenül cipelnek egy teremtmény felé, mely mintha legrosszabb rémálmaidból bukkant volna elő. Egy óriási, sárga szem pillant rád nyálkás üregéből, majd rettenetes tekintetével szinte azonnal megőrjít. Kalandod itt véget ér.

**98.**

A kötél egyik végét hozzákötöd az egyik állócseppkőhöz, majd erősen fogva azt leereszkedsz a mélybe. Már majdnem eléred a legalját, amikor a kötél kettészakad! Hangosan puffanva, de sértetlenül érsz földet.

Feltápászkodsz, és körbekémlelsz a lyukban, de elkeseredetten tapasztalod, hogy néhány lerágott csonton kívül semmi nincs itt. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Hogyan próbálsz meg kijutni a veremből? Ha szerepel *Kalandlapodon* a Paru kódszó, lapozz a **231**-re. Ha nem, húzd le a kötelet a tárgyaid közül. Ha megpróbálod nagyot ugorva elkapni a verem szélét, lapozz a **2**-re. Ha a kimászással próbálkozol, lapozz a **208**-ra.

**99.**

Lélekszakadva rohansz előre, lángol a tüdőd, és minden gondolatod az előtted emelkedő fákra összpontosul, melyek fájdalmasan lassan közelednek csak feléd. Végül azonban eléred őket – ismét a nyílt síkságon jársz. Végre kiszabadultál a hatalmasra növő fű fogságából. A hátad mögül hallod a Rettenetek dühödt és elkeseredett üvöltéseit, akik oly közel jártak már ahhoz, hogy elkaphassanak, de épp, ahogy remélted, a ragadozók nem hagyják el a búvóhelyet jelentő rétet.

Egy pillanatra megállsz, kifújod magad, majd szétnézel, hogy megállapítsd, merre is vagy. Annyira a menekülésre koncentráltál, hogy oda sem figyeltél arra, merre tartasz. Ha még az éjszaka leszállta előtt vissza akarsz térni a faluba, nincs vesztegetni való idő. Lapozz a **72**-re.

**100.**

A természet vájta járat folyamatosan kanyarogva halad a sötétben, egyenetlen padlójában nem egyszer majdnem felbuksz. Ha nincs nálad fáklya, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Amennyiben nincs szerencséd, megbotlasz egy kiálló sziklában, és csúnyán bevered a fejed egy másik kitüremkedésbe (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha szerencsés vagy, gond nélkül sikerül átnavigálnod a szeszélyes talajon. A járat ezután keskenyedni, a plafon pedig ereszkedni kezd, így kénytelen vagy görnyedt háttal folytatni az utat. Végül olyannyira összeszűkül, hogy csak hason csúszva tudsz továbbhaladni. Ha így teszel, lapozz a **35**-re. Ha inkább visszatérnél az előző elágazáshoz, és a másik folyosón indulnál el, lapozz a **6**-ra. Ha elhagyod a barlangot, és nekivágsz a síkságnak, lapozz a **237**-re.

**101.**

Paru azonnal ott terem melletted, és együttes erővel sikerül kinyitnotok a csapdát. Épp időben húzod ki a lábad, a fogak ugyanis szinte azonnal ismét összecsapódnak. Csúnya vágásokat és zúzódásokat sikerült összeszedned, de szerencsére úgy tűnik, nem tört el semmid. A séta ettől még igen fájdalmas marad, és amíg a seb nem kezd el gyógyulni, addig bizony bicegni fogsz. Csökkentsd ÜGYESSÉGEDET 1-gyel, egészen addig, amíg vissza nem térsz Csonttaréj falujába. Félig Paruba kapaszkodva indultok tovább. Lapozz a **9**-re.

**102.**

A kötelet az egyik közeli állócseppkőhöz kötöd, majd szorosan megragadva óvatosan leereszkedsz a lyukba. A szánalmas nyögdécselés folytatódik, és mikor lentebb jutsz, látod, hogy egy csontsovány emberi alak hever összekuporodva a fenekén. Ha rátámadsz, mielőtt ártani tudna neked, lapozz a **221**-re. Ha előbb közelebbről is megnézed, lapozz a **183**-ra.

**103.**

Ahogy közelebb érsz, látod, hogy az állat mintha nem lélegezne. Lehet, hogy természetes halált halt volna? Már csak néhány lépésnyire vagy tőle, amikor rendkívül morbid módon egy hosszú farok emelkedik fel az oldalából! Azt egy háromszög alakú fej követi, melynek hosszú pofáját görbe, pengeéles fogak díszítik. Hamar rájössz, hogy ezek egy Karmos Rettenethez tartoznak, amit korábban az elhullott állat teste takart el előled. Valószínűleg éppen a beleken lakmározott, amikor megzavartad, és most elevenebb áldozat után készül nézni.

*Deinonychus* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 5 vagy 6, a szörnyeteg lábának egyik nagy, sarlószerű karmával szánt végig a lábadon, ami miatt a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **95**-re.

**104.**

Visszatérsz a barlang bejáratához. Ha most a bal oldali járatot derítenéd fel (feltéve, hogy még nem jártál arra), lapozz az **51**-re. Ha elhagyod a Véncsont törzs lakhelyét, lapozz a **170**-re.

**105.**

Előkapod a Megelégedés Kristályát, és Wanushu elé tartod. A kő arany fénnyel lüktet, ragyogó sugarai szinte elmossák a harcos szemeiben lévő vörös izzást. A férfi zavartan megrázza a fejét, majd rád emeli a tekintetét, mintha csak most pillantott volna meg.

Gyorsan levágod Kuwit a csapdáról. A lány az apjához rohan, és zokogva szorosan magához öleli. Wanushu elmondja, hogy a közeli mocsarakban élő állatokra vadászva ért a Katlanba. Épp befejezte az utolsó csapda felállítását, amikor minden elsötétedett előtte. Miközben beszámolsz neki Valgrek árulásáról, látod, hogy a férfi vonásai eltorzulnak a dühtől.

– Akkor nincs vesztegetni való időnk. Kövess! – azzal beveti magát a bokrok közé. Mostantól kezdve, míg Wanushu az oldaladon harcol, 2-vel megnövelheted Támadóerődet. Írd fel *Kalandlapodra* a Wanushu kódszót, majd lapozz a **272**-re.

**106.**

Ajándékodat a szobor szájába helyezve letérdelsz a szikla előtt. Csukott szemekkel koncentrálsz, egyre lassabban lélegzel, és arra összpontosítasz, hogy kapcsolatba lépj a Mennyei Udvar veszedelmes erőivel. Telik az idő, és nem tudod, percek vagy órák teltek-e el, végül azonban megérzed egy túlvilági erő jelenlétét. A felerősödő szél fütyülve süvít el melletted, és mintha szavakat is hallanál:

*Alázattól bűzlesz! Csak kik bátrak és tisztességesek, élvezhetik az élet jutalmát! Takarodj!*

A szél elül, a hang sem szól többet. A hallottaktól elkeseredetten elhagyod Courga Szikláját – vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **204**-re.

**107.**

Hogy elkerüld a feléd döfő fegyvert, egy lépést teszel hátra – egyenesen a semmibe! Azonnal elönti az elmédet a rettegés, miközben folyamatosan pörögve zuhansz le a szakadékba, míg el nem ér az ocsmány végzet a Véncsont Szurdok aljában. Kalandod itt véget ér.

**108.**

Lélekszakadva szaladsz a magas fűben, miközben próbálsz úrrá lenni a pánikon, ami kezd elhatalmasodni az elmédben. Annyira a vadászok előli menekülésre összpontosítasz, hogy kis híján belefutsz egy másik példányba, ami nem messze tőled áll őrt. Mielőtt irányt változtathatnál, a fenevad nagyra tátja állkapcsát és felemeli karmos kezét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, az utolsó pillanatban sikerül lebuknod, épp akkor, amikor támadód előreugrik, és így átrepül feletted. Nem mersz hátrapillantani a vállad fölött, hogy megnézd, mi történt vele. Lapozz a **92**-re. Ha nincs szerencséd, a Karmos Rettenet hatalmas, ívelt karmai végigszántanak a mellkasodon. Kalandod itt véget ér…

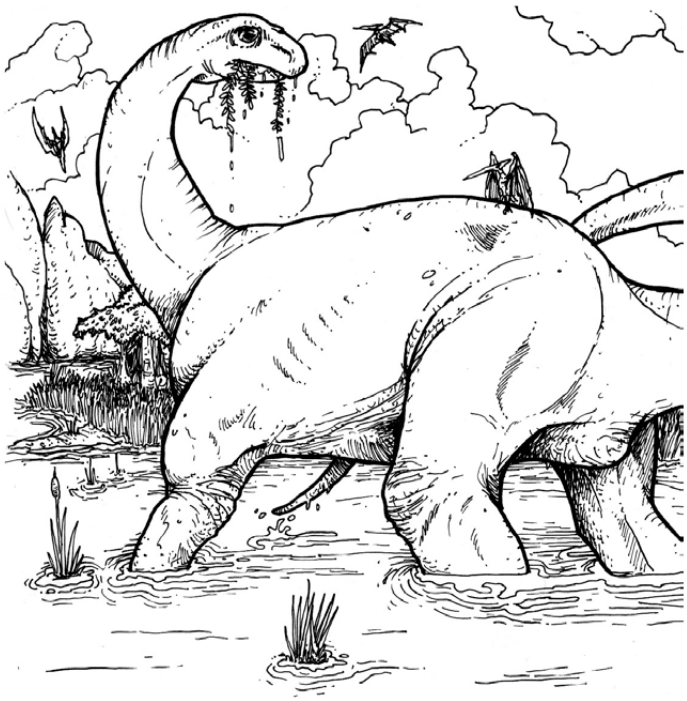
**109.**

Úgy tűnik, minden elveszett, amikor hirtelen egy másik hívás hangzik fel nyugatról! Egy hatalmas, négylábú, hosszú nyakú és vastag farkú bestia vágtázik feléd – a Mennydörgő Gyík! Nem volt hajlandó feladni az üldözést, és úgy tűnik, végre beért téged. Látva veszélyes helyzetedet a titán elrobog melletted, és a közeledő Gyíkemberek közé veti magát, akik a nem várt ellentámadás hatására ijedtükben szétszélednek. Most már befejezheted a harcot a Zsarnoki Király ellen.

*Tyrannoszaurusz Rex* ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 25

Ne feledd, hogy valahányszor a szörnyeteg megnyer egy Harci Kört, dobnod kell egy kockával. Ha az eredmény 1–2, a hátasodat fogja támadni (feltéve, hogy van ilyened – ha nincs, akkor természetesen téged). Ha 3–5 az eredmény, téged támad. Ha 6-ot dobsz, egyik társadnak ront neki (ha van veled bárki is). A Zsarnoki Király erős harapása 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. Ha valamelyik társad sebesülést szenved el, úgy azonnal harcképtelenné válik, és a továbbiakban nem számíthatsz az általa biztosított Támadóerő-bónuszra.

Ha sikerül két egymást követő Harci Kört megnyerned, és megpróbálsz a Szolgakő felé csapni, lapozz az **54**-re. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **241**-re.



**110.**

Széles víztükörhöz érkezel, ami több száz méteren át terül el előtted, egészen a Katlan túlsó széléig. Egy óriási lényt látsz benne gázolni, akkorát, amekkorát még soha életedben nem láttál. A szörnyeteg legalább húsz méter hosszú az apró fejétől, mely elnyúlt nyakán ül, egészen ostorszerű farkáig, ami szintén elég hosszan nyúlik a teste mögé. Nyugodt léptekkel halad a mocsárban négy oszlopszerű lábán lépkedve, miközben békésen nyammog a láp növényein, melyek útjába akadnak.

Ha szerepelnek *Kalandlapodon* a Sefu és a Wanushu kódszavak, lapozz a **134**-re. Ha nem, úgy döntesz, nagy ívben elkerülöd a szörnyeteget, és sietve folytatod utadat – lapozz a **250**-re.

**111.**

Ügyesen kitérsz a harcos döfése elől, megragadod a lándzsa nyelét, ami a semmibe döfött. Erősen megrántod a fegyvert, amitől a primitív ember előrebukik, egyenesen le a szakadékba. Némán zuhan le az alak, míg össze nem zúzza magát a lenti sziklákon. Elfordulsz a lassan szétterülő vörös pacától, és visszatérsz a korábban látott elágazáshoz. Lapozz a **63**-ra.

**112.**

Óvatosan lépdelsz előre a tapintásodra és hallásodra hagyatkozva a haladás közben. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **141**-re; ha 4–6, lapozz a **212**-re.

**113.**

Paru képtelen elrejteni izgatottságát, mikor elfogadod a javaslatát. – Ez remek hír! Adj egy percet, hogy összeszedjem a dolgaimat. – Nem sokkal később egy csontból faragott íjjal tér vissza, mely vékony vállán van átvetve, hátán pedig egy nyilakkal teli tegezt látsz.

Barátod minden soron következő csatában támogatni fog, a távolból fogja nyílvesszőkkel kipárnázni ellenfeleidet. ÜGYESSÉGE 7-es. Minden Harci Kör elején *tedd próbára* Paru ÜGYESSÉGÉT! Ha sikerül a próba, célba ért a nyílvesszője, és 2 ÉLETERŐ pontos sebet okozott ellenfelednek. Ha elvéti a próbát, a vessző ártalmatlanul a talajba fúródik.

Írd fel *Kalandlapodra* a Paru kódszót. Ha most Wanushuval beszélnél, lapozz a **38**-ra. Ha Ogmilhoz lépnél, lapozz a **160**-ra. Ha Kuwival váltanál pár szót, lapozz a **144**-re. Ha késlekedés nélkül továbbindulnál, lapozz a **175**-re.

**114.**

Átadod a trófeát Kilgarnak (húzd le a *Kalandlapodról*). Maga elé tartja, forgatja, megnézi minden irányból, majd megvakarja a szakállát és kétkedően rád tekint. – Ez aztán tényleg… ööö… egy érdekes tárgy. Köszönöm a nagylelkűséged, de attól tartok, valami… nos… lenyűgözőbbet keresek.

A férfi némi segítséggel felmászik a tevéjére. – Folytassuk a keresést, Iskander, ez a pechsorozat nem tarthat örökké. Ereszd útjára ezt a szegény bennszülöttet. – A vezető elhesseget, miközben a karaván megindul. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **47**-re.

**115.**

Szerencsére sikerül elkerülnöd a csapdát, Kuwi azonban pechesebb. Az indák a bokája köré tekerednek, majd a levegőbe emelik. Ugyanekkor egy emberszerű, sárral bekent arcú alak tör elő a környező bokrok közül, miközben egy félelmetes csatafejszét lóbál a kezében. Döbbenten jössz rá, hogy a vad tekintetű férfi Wanushu, törzsetek legnagyobb harcosa, elbukott törzsfőnökötök után a második ember és Kuwi apja!

A lány örömében sírva fakad, amikor meglátja, ám mikor tudatosul benne annak kifejezéstelen arca és vörösen ragyogó szeme, sikoltozni kezd. Wanushu a Szolgakő erejétől hajtva némán feléd indul. Meg kell védened magad, Kuwi azonban most nem tud segíteni, így nélküle kell megvívnod ezt a csatát.

| | | |
|---|---|---|
| *Wanushu* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

Kuwi folyamatosan sikítozik, miközben harcoltok, könyörög neked, hogy ne bántsd apját. Folyamatos kérlelése elég nehézzé teszi a koncentrálást, ezért a küzdelem során 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet.

Ha győzöl, Kuwi elnémul, amint beviszed apjának az utolsó csapást. Levágod a lányt az indáról, de az nem hajlandó otthagyni apja testét. Kénytelen vagy hátrahagyni őt, mostantól kezdve nem lesz a segítségedre. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **272**-re.

**116.**

Elhagyod a Katlan dzsungeleit és Valgrek, Ogil és törzsed többi tagjának nyomába eredsz a forró Csontpusztában. Az órák rohannak, miközben rólad a szó szoros értelmében patakokban folyik az izzadtság a tűző napon.

Végül a távolban megpillantod a sámán konvoja által felvert porfelhőt. Ahogy egyre közelebb ersz, látod a hatalmas, pikkelyes bestiák mögé kötött csontketreceket is, melyekben a nők, gyerekek és öregek ülnek. A menet elején maga Valgrek halad a legrettegettebb ragadozó, a Zsarnoki Király hátán. Küldetésed vége most már látótávolságba került, de vajon mennyi időbe került idáig jutnod?

Az itt a nagy kérdés, mennyit késlekedtél? Ha szerepel *Kalandlapodon* a Bronto kódszó, 2-vel, ha a Hosszútüske kódszó, újabb 4 ponttal csökkentsd KÉSLEKEDÉS pontjaidat. Ha az érték most 4 alá esik, lapozz a **266**-ra. Ha 4 és 6 közé, lapozz a **263**-ra. Ha 6 fölé, lapozz a **62**-re.

**117.**

Zsákodba nyúlsz, és előhúzod egyik trófeádat. Kilgar arca azonnal felvirul. – Nahát, nahát, mi van itt nálad? – kérdi izgatottan. Mit ajánlasz fel a vadásznak? Ha egy Pterodaktilusz Szárnyat vagy egy Struthiomimusz Koponyát adsz neki, lapozz a **68**-ra. Ha egy krokodilfogat, Rongyos Oroszlánbőrt vagy Véncsont Nyakláncot, lapozz a **114**-re. Ha egy Fekete Oroszlán bundát, lapozz a **199**-re.

**118.**

A talajra veted magad, hogy elkerüld a fenevad karmait. Az dühösen felvisít, megfordul, és ismét lecsap rád. Ez alkalommal azonban már készen állsz.

*Quetzalcoatlas* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 14

A keskeny párkányon állva elég macerás a harc, ezért 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, trófea gyanánt elteheted a tojását (ha így teszel, írd fel *Kalandlapodra* a Quetzalcoatlas Tojást). Ezt követően lemászol a szurdok aljába, majd visszamész a barlangba. Lapozz a **12**-re.

**119.**

Megpillantasz egy sötét nyílást, amit részben eltakar egy jókora szikla. Óvatosan lemászol oda, és mögé kukkantasz, de semmit nem látsz. Áttuszkolod magad a keskeny résen, és már majdnem beérsz, amikor egy vészjósló, zörgő hang üti meg a füledet. Elkezdesz kihátrálni a barlangból, de mielőtt ki tudnád szabadítani magad, az Óriás Csörgőkígyó lecsap, és a karodba mélyeszti tőrszerű agyarait! Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, elmenekülsz, és megvizsgálod a sebedet. A hosszú évszázadok alatt, amióta itt éltek, eléggé megedződtetek már, és a legtöbb környékbeli teremtmény mérge már meg sem kottyan, így túl fogod élni a támadást. Ettől persze még igen pocsékul fogod érezni magad egy ideig, úgyhogy le kell pihenned egy kicsit, mielőtt folytatni tudnád az utadat. Mire összeszeded magad, sikerül eldöntened, mi lesz a következő lépésed. Ha folytatni akarod a falu bejáratának keresését, lapozz a **18**-ra. Ha visszamászol a síkságra, és hátrahagyod a dombokat, lapozz a **214**-re.

**120.**

A tűz egyre hevesebben fújtat, és meglepő sebességgel emészti fel a tájat. Már kezded azt hinni, hogy végzetes hibát követtél el azzal, hogy erre indultál, amikor a szél végül irányt változtat, és a lángok távolodni kezdenek tőled. Nem sokkal később eléred a pokol túloldalát, és a felperzselt földön át rohanni kezdesz a falud felé. Hamarosan leszáll az éjszaka, és tudod, hogy az Ítélkezés Szertartása is hamarosan megkezdődik! Lapozz a **48**-ra.

**121.**

A véget nem érő fűfalat alacsony, cserjékkel benőtt, sík tisztás váltja fel, melyen nem messze tőled antilopok csordája legelészik békésen. Trófeának nem valami nagy számok, ételnek azonban fenomenálisak. Kézbe veszed a tőröd, és felkészülsz rá, hogy a legközelebbi bestia felé hajítsd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **189**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **57**-re.

**122.**

A vakszerencsének köszönhetően rátalálsz egy kanyargó járatra, ami visszavezet a barlang bejáratához. Úgy döntesz, elhagyod a sötét csúcsot, és visszatérsz a nyílt puszta ismerős vidékére. Lapozz a **237**-re.

**123.**

A verem elég széles és mély ahhoz, hogy ne tudj belőle egykönnyen kimászni. A padlót kiszáradt belek és lerágott, széttört csontok borítják. Ha ennek ellenére leugrasz, lapozz a **20**-ra. Ha inkább a szurdok túlsó végét vizsgálnád át, lapozz a **228**-ra. Ha visszatérnél a barlangba, lapozz a **12**-re.

**124.**

Véghezvitted a lehetetlent, legyőztél egy Sárkányt! Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért sikerült felülkerekedned hatalmas ellenségeden. Miután kifújod magad, és visszaszerzed a fegyvered, elkezded széttrancsírozni a tetemet, hogy egy megfelelő trófeát vágj le belőle magadnak (írd fel *Kalandlapodra* a Sárkány Szemét).

Mielőtt távoznál, fémes csillogás vonja magára a figyelmed. Érmék és csecsebecsék halmát pillantod meg a fenevad teteme alatt, amit az elmúlt évek során szedhetett össze rengeteg áldozatától. Ezek között egyetlen, számodra hasznos dologra bukkansz csak: egy fegyverre, melynek igen egzotikus kialakítású pengéje van. Bár nincs sok tapasztalatod az ehhez hasonló kardokkal való harcban, valami mégis arra ösztökél, hogy magaddal vidd (ha így tennél, írd fel *Kalandlapodra* a Ragyogó Kardot, és jegyezd fel, hogy ez egy mágikus fegyver). Fáklyád elkezd kiégni, így nekivágsz a sötétnek, és folytatod a kijárat keresését. Lapozz a **122**-re.

**125.**

Folytatod utadat és a folyamatos csatázást a sűrű fűvel, hamarosan azonban megtorpansz, amikor egy lebegő, sárga gömböt pillantasz meg, melyet középen, vízszintesen egy fekete csík oszt ketté. Hamar rájössz, hogy egy Karmos Rettenet szeme lebeg előtted, egy rettegett, két lábon járó ragadozóé, melynek hátsó lábai kegyetlen, sarlószerű karmokban végződnek. A bestia láthatóan a legkevésbé sem zavartatja magát hirtelen felbukkanásod miatt, halálos nyugalommal álldogál előtted, ám egyik madárszerű szemét mindig rajtad tartja.

Felrémlik emlékeid között, hogy a Karmos Rettenetek mindig falkában vadásznak, így jó esély van rá, hogy további példányok is vannak a környéken. Az is az eszedbe jut, hogy mindannyian remek futók, legszívesebben hátulról támadnak prédájukra, és karmaikkal marcangolják szét azokat. Ha megveted a lábad, és próbálod elijeszteni a fenevadat, lapozz az **5**-re. Ha menekülőre fogod a dolgot, és megpróbálod lerázni a magas fűben, lapozz a **43**-ra.

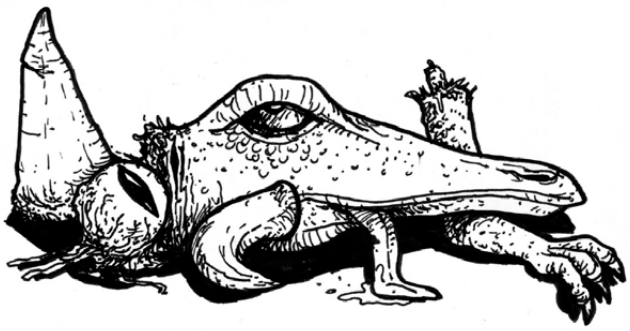
**126.**

Egy jókora nádcsomóhoz érsz, ami messze a fejed fölé magasodik. Sűrűn egymás mellé nőtt növények ezek, és a köztük való átkelés igen kimerítő. Végül sikerül egy kisebb, száraz dombnál kikötnöd, ahol megpihenhetsz. El kell fogyasztanod 1 adag élelmet, hogy visszanyerd az erődet (húzz le egy adag élelmet a *Kalandlapodról*, de csak 2 ÉLETERŐ pontot írj vissza). Ha nem tudsz, vagy nem akarsz enni, úgy vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Miközben pihensz, egy zömök, zöld bőrű szörnyeteg bukkan fel a növények közül. A bestia nagyjából négy méter hosszú és igen érdekes taréj húzódik végig a hátán. A lényt a szagod vonzotta ide. Négy tömzsi, oldalra álló lábán szalad feléd, hogy rád támadjon.

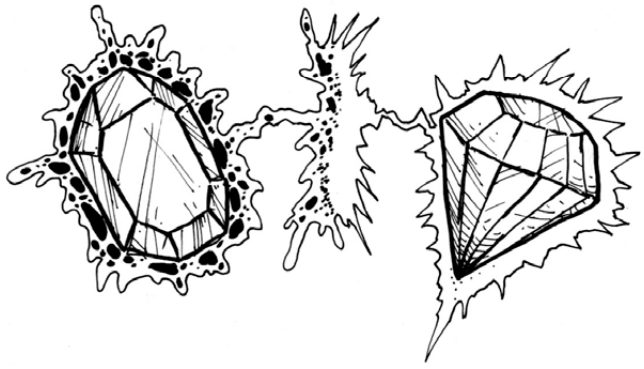
| | | |
|---|---|---|
| *Dimetrodon* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

Ha legyőzöd a bestiát, úgy döntesz, hogy elhagyod ezt a helyet, mielőtt újabb példányok bukkannának fel. Lapozz a **110**-re.



**127.**

Minden erődet összeszedve amennyire csak tudod, szétfeszíted a csapda fogait. Eleinte nem moccan a szerkezet, de aztán centiről centire elkezd engedni. Izzadtságcseppek csurognak az arcodon a megerőltetéstől, végül azonban sikerül annyira szétfeszítened, hogy ki tudd húzni a lábadat. Csúnya vágásokat és zúzódásokat sikerült összeszedned, de szerencsére úgy tűnik, nem tört el semmid. A séta ettől még igen fájdalmas marad, és amíg a seb nem kezd el gyógyulni, addig bizony bicegni fogsz. Csökkentsd ÜGYESSÉGEDET 1-gyel, egészen addig, amíg vissza nem térsz Csonttaréj falujába. Lapozz a **9**-re.



**128.**

Végigsétálsz a víznyelőn, ami végül egy gránit hegyfokhoz érkezik, melyről gyönyörű kilátás nyílik a körülötted elterülő síkságra. Északra tekintve egy sötét köves csúcsot látsz a magasba emelkedni. Félúton egy barlang árnyékos szája tátong. Keletre a táj ismét belefut a lankás, füves rétbe, amin túl Csonttaréj faluja is található. Ha közelebbről is meg akarod vizsgálni azt a barlangot, lapozz a **40**-re. Ha inkább a síkság felé vennéd az irányt, lapozz a **237**-re.

**129.**

Alaposan végiggondolod a hallottakat. Egy gonosz kő segítségével Valgrek leigázta a népedet és riválisaitokat, a Véncsont törzset – de vajon mi célból? Biztos vagy benne, hogy Ogmil is az áruló sámán szövetségese, ugyanis nem látszott rajta, hogy a sátáni kő hatása alatt állna.

Egyértelmű, mit kell tenned. Meg kell mentened a népedet a szörnyű sorstól, amit Valgrek tartogat a számukra. Sajnos fogalmad sincs, hová vihették őket, Kuwinak azonban van egy ötlete.

– Valahányszor súlyos kérdésem van, az őseinkhez fordulok útmutatásért. Rendkívül bölcsek, bizonyára fognak tudni segíteni rajtunk. Kövess.

Kuwi egy nagy sátorhoz vezet, melyet valamilyen vastag bőrű bestia irhájából emeltek. Ez Valgrek otthona, ahová soha nem volt szabad belépned. Nyugtalanul lépsz be.

A sátor számtalan különös és túlvilági dolgot rejt. Az egyik sarokban egy nevenincs borzalom levágott karmait látod egy csápos isten szobra mellett heverni. Egy másikban édes illatú gyógynövényekkel teli kosarat látsz néhány összegöngyölt pergamenlapon, melyeken a világ egy más tájáról származó, érthetetlen írás látható. A sátor falának egy nagy részét a Csontpuszta térképbe borítja, amire faszénnel Valgrek különös jeleket rajzolt.

A misztikus tárgyakkal teli sátor közepén egy kőoltár áll. Ide jött a sámán, hogy útmutatást kérjen rég elhunyt törzsfőnökeitektől. Most pedig eljött a te idődd, hogy elődeitek bölcsességéért fohászkodj.

– Először méltónak kell bizonyulnod rá, hogy a lelkek fogadjanak – mondja Kuwi. – Helyezd a felajánlásodat az oltárra, és reménykedj, hogy az ősök elégedettek vele.

A Kitaszítás Rituáléja során trófeákat gyűjthettél be az elejtett teremtményektől. Ha begyűjtötted a Rongyos Oroszlánbőrt, azonnal lapozz a **79**-re. Ha nem, az alábbi táblázat segítségével állapítsd meg, mennyire elégedettek a lelkek az adományoddal.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Krokodilfog | 1 | Gyíkember Szablya | 1 |
| Véncsont Nyaklánc | 1 | Ősember Dárda | 1 |
| Sarlókarom | 2 | Bika Szarv | 2 |
| Aardfarkas Bőr | 2 | Nandi-medve Karom | 2 |
| Struthiomimusz Koponya | 2 | Pterodaktilusz Szárny | 2 |
| Alloszaurusz Fog | 3 | Fekete Oroszlán Bunda | 3 |
| Quetzalcoatlas Tojás | 4 | Fangthane-i Arany | 4 |
| Törzsfőnök Koronája | 5 | Sárkány Szeme | 7 |

Add össze a trófeák értékét, melyeket a Rituálé során szereztél, majd dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az összpontszám, lapozz a **22**-re; ha nagyobb, lapozz a **273**-ra.

**130.**

Nyugat felé folytatod utadat a Csonttarajosok nyája között. Gondolataidat az előtted álló küldetés köti le, azon töprengsz, vajon mire készülhet a többi jelölt, és hogy a trófea, amivel végül visszatérsz, vajon elég jó lesz-e. Elvégre nem egy igen tapasztalt vadász is van köztetek, és a végén csak egy győztes lehet…

Annyira el vagy mélyedve a gondolataidban, hogy nem figyelsz oda eléggé, merre mész, és sikerül nekisétálnod egy kifejlett, csupa izom és bőr Csonttarajosnak! A bestia meglepetésében felhorkant, és egy nagy kört leírva feléd fordul, hogy alaposan megnézzen magának. Egy hím bika az, méretéből és zsémbes tekintetéből arra következtetsz, hogy a csorda vezérével nézel éppen farkasszemet. A bestia dühösen megcsapkodja a földet a patájával, leereszti hatalmas fejét, míg egyetlen szarva egyenesen rád nem mutat, majd fülsüketítően felhorkant, és neked ront! Egy pillanatnyi idődd van csak eldönteni, hogy merre akarsz menekülni előle. Ha északnak rohannál, lapozz a **11**-re. Ha nyugatnak, lapozz a **152**-re.

**131.**

Egy hosszú kötél lóg a rácsos ajtó mellett. Megragadod, és erősen meghúzod. A súlyos kapu centiről centire emelkedik el a talajtól. Majdnem sikerül teljesen kinyitnod, amikor a túloldaláról vérfagyasztó üvöltést hallasz. Azonnal elereszted a kötelet, de elkéstél, nem tudod megakadályozni, hogy a kegyetlen Nandi-medve kiszabaduljon börtönéből. A szőrös bestia hátsó lábaira emelkedve feléd kezd tántorogni. Majomszerű pofáján széles száj ül, melyet hegyes fogak tarkítanak. Az éhségtől félőrült fenevad azonnal rád támad!

*Nandi-medve* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd ellenfeledet, begyűjthetsz róla egy trófeát (ha így teszel, írd fel *Kalandlapodra* a Nandi-medve Karmot). Ha ezután átvizsgálod a szörnyeteg lakhelyét, lapozz a **191**-re. Ha még nem tetted, és a másik kaput is ki akarod nyitni, lapozz a **209**-re.

**132.**

Dél felé siettek. Tudod, hogy kevés időtök van. Valgrekék már eléggé előttetek járnak, és tudod, hogy ha sokáig késlekedsz, akár örökre is elvesztheted szeretteidet. Mostantól kezdve minden olyan döntésed, ami lelassít titeket, növelni fogja KÉSLEKEDÉS pontszámodat.

Minél délebbre juttok, annál zöldebbre fordul a táj. A száraz, kietlen por dús, fűvel borított mezőbe fordul, melyet helyenként bokrok és nyurga, leveles fák tarkítanak.

Délre elértek egy kőrakáshoz, ami törzsetek birodalmának határát jelképezi. Itt kezdődik a tiltott vidék, mely a Katlanhoz vezet. Életedben most először átléped a határkövet a szellemek és az ősi gonoszok birodalmába.

Hamarosan egy jókora tisztáshoz érkeztek. A homokos földet mindenféle alakú és méretű csontok borítják. Ha egyenesen átvágsz rajta, lapozz a **81**-re. Ha inkább megkerülnéd, lapozz a **267**-re.

**133.**

Nagy ívben elkerülöd a fenyegető romokat, majd egy hosszú, szilás szirt felé veszed az irányt, ami a láthatár peremén húzódik. Séta közben egy apró remegést érzel a talajban. Megállsz hallgatózni. A remegés fokozatosan erősödik, és nemsokára egy mély morajló hang is csatlakozik hozzá, mintha a távolban mennydörögne az ég. Ekkor megpillantod a két jókora, szívós bestiát, amik épp feléd vágtáznak nyugat felől, hosszú porfelhőt verve maguk mögött. A négylábú lények hátán emberszerű alakok ülnek, ilyen távolságból azonban nem tudsz más részletet kivenni, csupán a napfény csillanását látod, mely talán egy fémtárgyról verődik vissza.

Lehetséges, hogy még nem vettek észre. Ha mégis berohannál a romba, hogy ott keress menedéket, lapozz a **192**-re. Ha találkozni akarsz az idegenekkel, lapozz a **82**-re.

**134.**

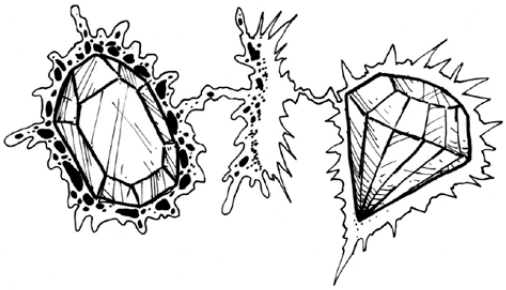
Wanushu szemei felcsillannak, amint megpillantja a gigászi bestiát. – A hatalmas Mennydörgő Gyík, azt hittem, csak népünk legendáiban létezik. Azt beszélik, minden lépésével esőt és villámot fakaszt az égből. Mindenképp le kell terítenünk!

A többiek láthatóan elképednek a javaslaton, a harcos azonban tántoríthatatlan. – Ez egy jel az őseinktől, biztos vagyok benne. Megajándékoztak minket a legnagyszerűbb vaddal, bolondok lennénk veszni hagyni a lehetőséget! – Wanushu azt javasolja, próbáld meg a Megelégedés Kristályát használni a szörnyetegen. – Valgrek varázslatát megtörte, talán más ereje is van.

Kuwi és Sefu továbbra is kétkedően néz, de hajlandóak meghajolni a döntésed előtt. Ha úgy döntesz, engedsz Wanushu javaslatának, és megpróbáljátok elfogni a hatalmas fenevadat, lapozz a **244**-re. Ha inkább a küldetésre koncentrálnál, és tovább folytatnád az utad, lapozz a **250**-re.

**135.**

Feszülten fülelsz, de egyik lyukból sem hallasz hangokat kiszűrődni. Ha a bal oldalin néznél le, lapozz a **26**-ra. Ha a középsőn, lapozz a **142**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **180**-ra.



**136.**

Végre eléred a völgy nyugati végét, amit általában egy nagy, agyarakból és csontokból készült, bőrszíjakkal megerősített kapu zárja el. Ez azonban összezúzva lóg most a zsanérjairól, mintha valami hatalmas méretű dolog tört volna át rajta. Tucatnyi Csonttarajost látsz a túloldalon, akik kikószáltak a nyíláson túli síkságra. A kapuőröknek nyomát sem látod. Magadban megjegyzed, hogy jelented az esetet a faludban, amikor visszaérkezel, most azonban elhagyod a völgyet, és nekivágsz a távoli rét felé vezető útnak.

Régebbről tudod, hogy az északkeleten elterülő füves területet végül sziklás sztyeppe váltja fel, ahol az elfajzott Véncsont törzs él, nyugatra azonban egészen a távoli dzsungelekig elér. Melyik irányba indulsz tovább?

Északnyugatra? Lapozz a **49**-re.
Nyugatra? Lapozz a **207**-re.

**137.**

A nagyobbik kapu valójában egy vasrács, amit csak fel és le lehet mozgatni. Egyik oldalán egy hosszú kötél lóg le. Meghúzod ezt, és némi erőlködés után sikerül elég magasra húznod a rácsot ahhoz, hogy átférj az alatta lévő nyíláson. Épp időben sikerül átverekedned magad, a következő pillanatban ugyanis a rács hangos puffanással visszazáródik. Lapozz a **20**-ra.

**138.**

A folyosó enyhén lejteni kezd, követve a kinti falat. Számos kisebb barlangüreget látsz leágazni belőle, ezek azonban egyszerű hálófülkéknek látszanak, és nem úgy tűnik, mintha bármi használható lenne bennük. Végül egy újabb elágazáshoz érkezel. Balról ragyogó, meleg fényt látsz feléd szűrődni, a jobb oldali járat teljes sötétségbe borult, míg az előre haladó élesen lejteni kezd. Melyiken indulsz tovább?

| | |
|---|---|
| Balra? | Lapozz a **206**-ra. |
| Jobbra? | Lapozz a **218**-ra. |
| Egyenesen előre? | Lapozz a **41**-re. |
| Vissza a bejárathoz? | Lapozz a **104**-re. |

**139.**

Fegyvereddel a közeledő szellem felé csapsz, az azonban átsuhan a ragyogó alakon. – Bolond! – sziszegi a jelenés. – Elhamarkodottságod örök kínszenvedésre kárhoztatta népedet!

A férfi misztikus szavakat mormolva rád mutat görbe ujjával. Láthatatlan energiasugár csap a mellkasodba, amitől kirepülsz a teremből, neki az egyik különös vésetekkel borított oszlopnak (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még mindig életben vagy, látod, hogy a varázsló kriptájának bejárata hangos dörrenéssel becsukódik mögötted. Bármennyire is próbálkozol, nem sikerül ismét benyitnod rajta. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **243**-ra.

**140.**

Remekül céloztál, pattintott köves tőröd felhasítja a legközelebbi antilop torkát, amitől a szerencsétlen állat hamar elvérzik. A csorda többi része szökellve tűnik el a magas fűben. Miközben elindulsz, hogy megkeresd a tőrödet, mély morgás hangzik fel a hátad mögül. Megfordulva négy különös lénnyel találod szembe magad: felsőtestük egy emberé, altestük azonban egy oroszláné. Macskauruszok! Mindannyian fából készült rövid íjjal vannak felfegyverkezve, melyekkel egyenesen a szívedre céloznak.

– Ez a mi vadászterületünk, ember – mondja vicsorogva a vezetőjük –, és az a mi zsákmányunk volt! Kárpótlást akarunk!

Egy pillanatig eljátszol a gondolattal, hogy rájuk támadj, de rájössz, hogy a nyilaik hamarabb végeznének veled, minthogy fegyvert tudnál rántani. Kénytelen leszel megalkudni velük. Ha van nálad egy Sarlókarom, egy Bika Szarv vagy egy Aardfarkas Bőr, és ezek egyikét ajánlanád fel a lények vezetőjének, lapozz a **85**-re. Ha ezek egyikével sem rendelkezel, vagy nem akarsz megválni tőlük, úgy két adag élelmedtől kell búcsút venned – lapozz a **156**-ra.

**141.**

Sikerül átjutnod a barlang túlsó végébe, nem tudván, hogy sikeresen elkerültél egy mély szakadékot, ami a halálodat jelentette volna, ha leesel. Ha van nálad egy fáklya, azt most meggyújthatod (ha így teszel, húzd azt le a *Kalandlapodról*). A barlang egy alagúttá keskenyedik, majd nem sokkal később egy jóval nagyobb üregbe torkollik bele. Ha van nálad egy égő fáklya, lapozz a **202**-re; ha nincs, lapozz a **225**-re.

**142.**

Lehúzod a súlyokat a fedőről, majd felemeled azt a lyukról. Mielőtt bármit is tehetnél, egy vastag, csillogó csáp tör elő a mélyből, és tekeredik rá a nyakadra! Meg kell küzdened a szörnyeteggel, hogy kiszabadítsd magad, mielőtt ellenfeled leráncolna a végzetedbe.

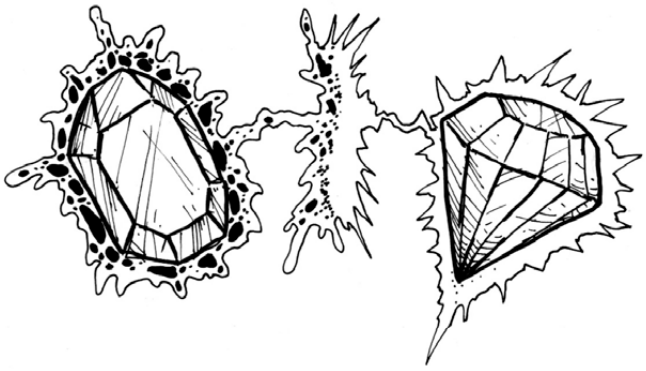
| | | |
|---|---|---|
| *Csápos Borzalom* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 5 |

Ha nem sikerül a negyedik Harci Kör végére végezned ellenfeleddel, azonnal lapozz a **227**-re. Egyébként sikerül megszabadulnod a gumiszerű csáptól. Sietve elhagyod a barlangot, miközben újabb nyúlványok törnek elő a mélyből. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a Csáp kódszót, majd lapozz a **46**-ra.

**143.**

A két titán csatája igen fordulatos, felváltva döfködnek és harapnak egymás felé, de sokáig egyiknek sem sikerül egyértelmű előnyhöz jutni. A ragadozónak végül sikerül áttörnie ellenfele védelmén, és állkapcsával belemar annak védtelen nyakába. A masszív növényevő a fejével jobbra-balra csapkodva próbál kiszabadulni a szorításból, de képtelen lerázni magáról ellenfelét. A bestia bepánikol, és rohanni kezd, maga után rángatva ellenfelét is.

Nincs merre menekülnöd, így elkeseredetten figyeled, amint a két óriási bestia feléd tántorog. A Háromszarvú egészen addig folytatja a futást, míg el nem éri a szakadék peremét, ahol te is állsz. Majd lép még egyet, a levegőbe. Kétségbeesetten kapálózva próbál fogódzkodót találni, miközben lefelé kezd csúszni, maga után húzva a húsevőt is. Nincs mit tenned, a földre veted magad, és reménykedsz a legjobbakban. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **205**-re. Ha nincs szerencséd, a csatázó szörnyetegek magukkal sodornak, és velük együtt zuhansz le a mélybe, egyenesen a halálodba. Kalandod itt véget ér.



**144.**

Kuwit, aki nagyjából ugyanannyi idős, mint te és Paru, az egész falu a környék legcsinosabb lányának tartja. Rendkívül védelmező apja, a harcos Wanushu miatt azonban senki nem merte még megkörnyékezni. Őt is a többi nő közt találod, akik összegyűltek, hogy elbúcsúztassák a jelölteket.

– Úgy látom, nem sietsz sehová – mondja incselkedően –, ennyire biztos lennél a sikerben? – Megkérded tőle, tudna-e valami jó tanáccsal szolgálni.

– Amikor fiatalabb voltam, apám mindig elmesélt egy történetet egy szörnyű gyíkról, ami az északi síkságon túl, a fekete hegyekben él. Állítólag egy rendkívül vérszomjas bestia, akkora szárnyakkal, melyekkel ki tudja takarni a napot. Ha valóban létezik ez a lény, biztosan rendkívüli trófea válna belőle.

Megköszönöd a tanácsot, majd indulni készülsz, ám ekkor megfogja a karodat. – Siess vissza – súgja a füledbe –, nem érzem magam biztonságban így, hogy az összes vadász elment. – Biztosítod róla, hogy hamarosan visszatérsz, majd elhagyod a falut. Lapozz a **175**-re.

**145.**

Az erdőtűz balra kevésbé tűnik vadnak. Antilopcsordák és Kurtafarkú Szkinkek menekülnek a lángok elől, amik félelmetesen gyorsan emésztik fel a legelőjüket. A rémült lények között egy Kardfogú Tigrist is megpillantasz, egy mesés ragadozót, melynek két tőrszerű agyara is van. Egy ilyen bestia bundája igen lenyűgöző trófea lenne, és talán még a törzsfőnöki posztot is be tudná biztosítani a számodra. Ha rátámadsz, mikor az állat elrohan melletted, lapozz a **186**-ra. Ha hagyod, és inkább a tűzre összpontosítasz, lapozz a **120**-ra.

**146.**

Amilyen gyorsan csak tudsz, lecsúszol a lejtőn, felvállalva a kockázatot, hogy esetleg egy kisebb kődarabban felbukva összetöröd magad. Ebben a pillanatban a jobb lábad beleakad egy éles kitüremkedő szikladarabban. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **88**-ra; ha elvéted, lapozz a **15**-re.

**147.**

Hideg szél fütyül a füled mellett, miközben a sötétbe zuhansz. Hosszú pillanatokkal később csapódsz be a torony macskaköves padlójába. Dobj két kockával, majd adj 2-t az eredményhez, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, talpra kecmeregsz, és körülnézel. Ha korábban meggyújtottál egy fáklyát, az kialudt az esés közben, de ha akarsz, meggyújthatsz egy másikat (amennyiben így tennél, ne felejtsd el lehúzni azt a *Kalandlapodról*). Lapozz a **19**-re.

**148.**

A menekülés még odébb van. Egy Karmos Rettenet állja el az utadat, mely jóval nagyobb és vadabb, mint társai, ráadásul borzalmas hegek borítják a testét. Egyetlen lehetőséged van, hogy gyorsan végzel a bestiával, a falka többi tagja ugyanis folyamatosan közeledik!

| | | |
|---|---|---|
| *Deinonychus* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 9 |

Ha sikerül a negyedik Harci Kör végére végezned ellenfeleddel, lapozz a **178**-ra. Ha ennél tovább tart a csata, minden igyekezeted hiábavalónak bizonyul. A ragadozók rálelnek a nyomodra, és gyorsan körbevesznek. Lemondóan felsóhajtasz, majd megragadod a kardodat, és felkészülsz a végre. Kalandod itt véget ér.

**149.**

A vízparthoz lépsz, megriasztva néhány pikkelyes, struccszerű lényt, akik sebesen elmenekülnek előled. Letérdelsz, és nagyot kortyolsz a hűs vízből (visszanyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Dobj egy kockával! Ha az eredmény 3 vagy 5, lapozz a **77**-re. Ellenkező esetben kortyolsz még párat, majd továbbindulsz. Közeledik az este, ezért éjszakai szállás után kell nézned. Lapozz a **61**-re.

**150.**

Egy kis veremben találsz magadnak pihenőhelyet, és lassan álomba merülsz. Néhányszor felriadsz az éjszakai vadak rikoltozására, de szerencsére semmi bántódásod nem esik. Ahogy másnap reggel felkel a nap, el kell fogyasztanod egy adag élelmet, ellenkező esetben az éhségtől vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Miután megreggeliztél, és kinyújtóztattad tagjaidat, nyugat felé folytatod utadat. Lapozz a **226**-ra.

**151.**

Szomjasan, hűs vízre áhítozva odalépsz a hívogató tavacskához. Az ifjú Búboshátú észrevesz, és riadtan felvonyít. Hívására szinte azonnal hasonló, de jóval mélyebb és aggasztóbb kiáltások válaszolnak. Két felnőtt, nagyjából kilenc méter hosszú állat bukkan fel a közeledben. Egyenesen feléd rohannak, úgy lökve félre megtermett fákat, mintha csak fűszálak lennének. Az egyik a riadt borjúhoz siet, míg a másik harsogva, karhosszúságú tüskékkel kivert farkát lóbálva egyenesen rád ront! Ha szembeszállsz a túlbuzgó szülővel, lapozz a **90**-re. Ha sarkon fordulsz, és menekülőre fogod, lapozz a **24**-re.

**152.**

Miközben a Csonttaréj Völgy túlsó oldala felé rohansz, hátad mögött ott vágtat a bika, és minden lépésednél azzal fenyeget, hogy kibillent egyensúlyodból. A nyugati kapu – és mögötte a biztonság – még mindig elég messze van tőled, és te már most kezdesz lihegni a fáradtságtól. Van benned annyi, hogy lesprinteld ellenfeledet? Három kockával *tedd próbára* ERŐDET! Ha sikerül a próba, a Csonttarajos hamarabb fullad ki, mint te, felhagy az üldözéseddel, te pedig biztonságban eljutsz a kijáratig – lapozz a **136**-ra. Ha elvéted a próbát, kifulladsz, lábaid összerogynak alattad, és megtorpansz – lapozz a **69**-re, és küzdj meg vele.

**153.**

A távolban, keletre harsona hangja hasít a levegőbe, és Gyíkemberek seregét pillantod meg, akik lomha, tüskés bestiákon lovagolva közelednek felétek. Nyilván ők a vásárlók, akiknek Valgrek el akarta adni törzsed tagjait! Nincs sok időd, mielőtt elérnének téged. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Késők és a Bronto kódszó is, lapozz a **109**-re. Ha csak a Bronto szerepel rajta, lapozz a **274**-re. Ha egyáltalán nem szerepel rajta a Bronto kódszó, nem tudsz mit tenni a közeledők ellen. A Gyíkemberek bekerítenek téged, és apró darabokra mészárolnak. Kalandod itt véget ér.

**154.**

Nem vagy olyan erős, mint gondoltad volna, így többször is kénytelen vagy nekiveselkedni a mászásnak. Mire nagy nehezen sikerül kijutnod, úgy döntesz, hogy eleged van ebből a helyből, és elhagyod a Véncsont települést. Mennyi időt vesztegethettél el? Ha csak egy dobást vétettél el, még időben vagy, de nem érsz rá tovább teketóriázni – lapozz a **170**-re. Ha kettőt, kezd későre járni, és azonnal vissza kell térned Csonttaréj falujába – lapozz a **214**-re. Ha mindhármat elrontottad, leszállt az éjszaka, és egyértelműen lekésted az ítélkező szertartást. Kalandod szomorú véget ér.

**155.**

Óvatosan a járat vége felé indulsz, és kitekintesz gyűlölt riválisotok szurdokára. Előtted egy több száz méter mély szakadék tátong, melynek alja hatalmas sziklatömbökkel van teleszórva. Alaposabban megnézve úgy látod, mintha a táj egy arénának lenne kiképezve. Feletted a gránitfal egészen a körbe futó hegygerinc tetejéig ér, mely fölött azúrkéken ragyog a felhőtlen ég.

Elfordulsz a nyílástól, és ekkor egy Véncsont harcossal találod szembe magad! A férfi kócosan áll előtted mocskos állatbőr-öltözékében. Egyik, húsos kezében egy dárdát tart, amivel feléd döf. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **111**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **185**-re.

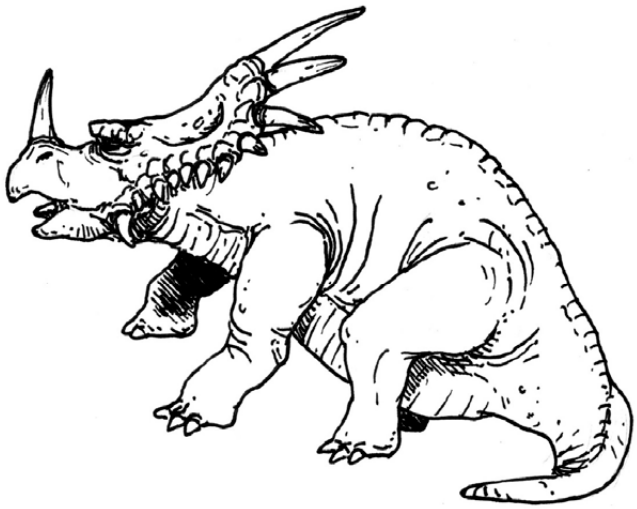
**156.**

Kiveszed hátizsákodból az élelmet (húzd le a *Kalandlapodról*), majd a Macskauruszok elé helyezed. – Szerény kárpótlás a friss húsért cserébe – morogja a vezetőjük. Ettől függetlenül elfogadják a felajánlást, majd engedik, hogy sértetlenül elhagyd a tisztást. Lapozz a **89**-re.

**157.**

A két kőajtó a bejáratitól eltérően sokkal kisebb, és mindkettőn látsz egy-egy vasgyűrűt is. Ezen kívül bronz névtáblákat is észreveszel. A bal oldalira a „Andilicus, Királyi Orvos” feliratot tették, a jobb oldalin pedig a „Vendictus – Udvari Varázsló” olvasható. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Benyitsz a bal oldali ajtón? | Lapozz a **247**-re. |
| Benyitsz a jobb oldali ajtón? | Lapozz a **262**-re. |
| Szétnézel a sírkamrában (ha még nem tetted meg)? | Lapozz a **249**-re. |
| Elhagyod a termet, és a járat végében lévő üres termeket vizsgálod meg? | Lapozz a **246**-ra. |



**158.**

Ha még nem tetted, és most a középső lyukba néznél le, lapozz a **142**-re. Ha a bal oldaliba, lapozz a **26**-ra. Ha visszatérnél a korábban látott elágazáshoz, lapozz a **46**-ra.

**159.**

A Megelégedés Kristálya nem tudja a Szolgakő közelében kifejteni a hatását, a Zsarnoki Király továbbra is a hatása alatt áll. Lapozz vissza a **169**-re, és folytasd a csatát.

**160.**

Ormil néhány évvel idősebb csak nálad, és immáron évek óta Valgrekkel tanul, hogy halála után átvegye tőle a törzsi sámán feladatait. Egy gyerekkori balesete miatt megbénult az egyik lába, ezért soha nem lehet belőle olyan remek vadász vagy harcos, mint a többi férfiból. A sátra közelében találod, egyik szemével a távozó harcosokat nézve, másikkal pedig az őket búcsúztató nőket vizslatva. Ahogy hozzálépsz, egy pillanatra összerezzen.

– Nincs időm a csevegésre. Valgrek mester egy fontos rituálé előkészítésével bízott meg.

Távozni készül, de gyorsan még megkérded tőle, tudna-e valami tanáccsal szolgálni az útra. Egy pillanatra megtorpan, majd feléd fordul. – Múlt éjszaka az ősökkel tanácskoztam, és jelet kértem tőlük. Csak halált és kétségbeesést ígértek, oly sorsot, mely, félek, sok jelöltet elérhet a mai nap.

A tanonc nyomasztó szavai rettegéssel töltenek el. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Ogmil tekintete önkéntelenül is végigsöpör az összegyűlt nőkön, és egy pillanatra megpihen a gyönyörű és fiatal Kuwin. – Ne aggódj, vigyázni fogok mindenre, amíg távol vagytok.

Ogmil elvigyorodik, majd elbiceg. Ha még Kuwival is beszélnél, lapozz a **144**-re. Ha elhagynád a falut, lapozz a **175**-re.

**161.**

Ahogy közelebb ersz a trónushoz, a törzsfőnök szemei hirtelen vörös tűzzel kezdenek izzani, és remegés fut végig az egész testén. Lassan, merev tagokkal felemelkedik trónusáról, és miközben szorosan markolja a dárdáját, feléd tántorog. Bár szembeáll veled, úgy tűnik, nem lát téged, ragyogó szemei a semmibe bámulnak. Valami gonosz hatás irányíthatja a mozdulatait, ami ellen védekezned kell.

| | | |
|---|---|---|
| *Ősember Király* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

Ha túléled a csatát, nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért végeztél néped egyik halálos ellenségével. Ahogy elszáll az élet a Véncsont Törzsfőnökből, úgy alszik ki szemében a vörös izzás is. Utolsó pillanataiban úgy tűnik, mintha felfogná, mi történik körülötte, mintha tényleg tudomást szerezne rólad. A szemében izzó gyűlölettel néz rád.

– Szóval téged küldött, hogy bevégezze – köp feléd összeszorított fogakkal. – Elragadja az embereket, értéktelen sziklákat hagy csak maga után. Te is csak egy szolga leszel… a… végén…

Azzal a férfi meghal. Ha akarod, magadhoz veheted a különös koronát (írd fel *Kalandlapodra* a Törzsfőnök Koronáját, ha így tennél). Semmi más említésre méltó dolgot nem látsz a teremben, ezért úgy döntesz, hogy távozol innen. Ahogy elfordulsz, tompán csillogó ékköveket és csontfaragványokat veszel észre a trónus előtt. Rossz érzés fog el, amint felismered benne sajátjaid keze munkáját. Lapozz a **63**-ra.

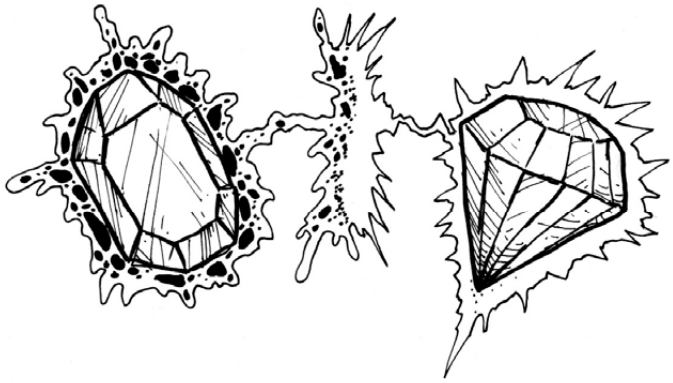
**162.**

Felmászol a gránitfalon, melynek repedései remek kapaszkodóként funkcionálnak. Mikor felérsz a tetőre, megpillantasz egy kis medencét, melyben elég sok víz összegyűlt. Kis körben fák – jóval vaskosabbak és életerősebbek, mint a többi – sorakoznak a partján.

Odamész, és nagyot kortyolsz a vízből. Kellemesen hűs és kifejezetten ízletes. Épp megtölteni készülsz a kulacsodat, amikor közeledő állatok hangja üti meg a füledet. Előhúzod kardodat, és felkészülsz rá, hogy szembenézz a vaddal. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi bukkant rád:

| *Dobás* | *Eredmény* |
|---|---|
| 1 | Egy homokszínű Oroszlán (ÜGYESSÉG 6, ÉLETERŐ 7) bukkan fel egy nagyobb szikla takarásából. Egy jobb napokat látott hím az. Bordái tisztán láthatóak a bőre alatt, sörénye tépett és bozontos. A nyilvánvalóan farkaséhes állat gondolkodás nélkül, nyáladzó pofával támad rád. Meg kell ölnöd, ha folytatni akarod utadat. Ha sikerül végezned vele, úgy megnyúzhatod a bestiát (ebben az esetben írd fel *Kalandlapodra* a Rongyos Oroszlánbőrt). |
| 2–3 | Egy nőstény antilop és fiatal borja kukkant ki a szikla mögül. Amint meglátnak, nagyot ugorva az ellenkező irányba sietnek el, le a dombról, a síkság felé. Nyugodtan be tudod fejezni a kulacsod feltöltését. |
| 4–5 | Egy hosszú lábú, pikkelyes bőrű lény mássza meg a dombot, melynek hosszú, keskeny feje gyanakodva szimatol a levegőben. Egy tojáslopó az, egy embermagasságú ragadozó, ami erős mellső végtagjait használva cseni el más állatok tojásait. Ha nem teszel semmit, idegesen megtorpan, majd fél szemét folyamatosan rajtad tartva iszik a vízből, végül továbbáll. Ha rátámadsz, védekezni fog (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 5). Ha végzel a fenevaddal, levághatod a fejét trófea gyanánt (amennyiben így teszel, írd fel *Kalandlapodra* a Struthiomimusz Koponyát). |
| 6 | Csapkodó szárnyak zaja tölti meg a levegőt. Amint felpillantasz, épp csak annyi időd marad, hogy elkerüld a bőrszárnyú teremtmény előrenyújtott karmait! A hatalmas repülő gyík csalódottan gágogva ismét lecsap rád, ez alkalommal azonban már harcra készen várod. Küzdj meg a teremtménnyel (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 9). Ha túléled a csatát, trófea gyanánt levághatod az egyik szárnyát (amennyiben így teszel, írd fel *Kalandlapodra* a Pterodaktilusz Szárnyat). |

Ha túlélted a találkozást, leereszkedsz a dombról, és folytatod utadat. Lapozz a **173**-ra.



**163.**

Miközben folytatod a sziklák pakolását, tovább erősödik a fejedben a lüktetés (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül már csak egy súlyosabb szikladarab marad, amit fel kell emelned. Ha van nálad egy meggyújtott fáklya, lapozz a **74**-re. Ha nincs, elhúzod a sziklát, ami alatt egy újabb repedés bukkan fel, ez azonban jóval nagyobb, mint a padlón lévő többi. Ebben egy bronz talizmánt látsz, melyet nyílformára öntöttek. Ha akarod, magadhoz veheted (amennyiben így tennél, írd fel *Kalandlapodra* a Fürgeség Talizmánját). A mágikus medál egyetlen, ezután következő *Ügyességpróbán* át fog tudni segíteni. Amennyiben úgy döntesz, hogy a benne rejlő varázslat segítségét kéred, automatikusan sikerrel jársz, ezt követően azonban a talizmán elveszíti erejét.

Mostanra a fejfájásod kritikussá válik, és elkezdesz szédülni. Bizonytalan léptekkel tántorogsz ki a helyiségből (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, amíg ki nem jutsz a hegyből). Lapozz a **28**-ra.

**164.**

Ha a még életben lévő két Karmos Rettenetet aggasztja is társaik halála, nem mutatják annak semmi jelét. Egyikük a levegőbe emeli keskeny fejét, és három rövid, éles vakkantást hallat. Szinte azonnal válasz érkezik a jelzésre – minden irányból kurjongatások hangzanak fel. Elszorul a szíved, amikor rádöbbensz, hogy a lények teljesen körbevettek. Nincs esélyed a menekülésre. Kalandod itt véget ér.

**165.**

Merre akarod folytatni a kutatást? Ne feledd, hogy csak olyan helyre mehetsz, ahol még nem jártál. Melyik lesz az?

| | |
|---|---|
| A torony? | Lapozz a **8**-ra. |
| Az oszlopos épület? | Lapozz a **235**-re. |
| A sötét nyílás? | Lapozz a **16**-ra. |

**166.**

A mászás elég könnyű, hamar felérsz a párkányhoz. Ahogy arra számítottál, egy szép, nagy fészket találsz rajta, melynek közepén egyetlen sárga színű, barna pettyekkel tarkított tojás áll, mely nagyjából akkora, mint a fejed. Körülötte egy peches bennszülött maradványait látod szétszórva. A napot hirtelen eltakarja valami hatalmas árnyék. Felpillantva két óriási, karmos lábat veszel észre, melyek egyenesen feléd száguldanak. A láb gazdája egy szárnyas hüllő, melynek hosszú, keskeny csőre van, feje tetején pedig egy kis csontkinövés látható. Anyuci hazatért, és láthatóan nem örül a betolakodónak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **118**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **257**-re.

**167.**

Sikerül néhány kisebb karcolás árán magad mögött hagynod a tüskés fákat. Az erdő ritkulni kezd, és nemsokára dús rétnek adja át a helyét. A távolban mintha vízen látnád megcsillanni a napot. Lapozz a **219**-re.

**168.**

Amint belépsz a tisztásra, a három kölyök félelmében nyüszíteni kezd, majd megpróbálnak a magas fű közé menekülni. Te előrenyújtott karokkal rájuk veted magad, és sikerül is elkapnod az egyik hátsó lábait. Áldozatod vinnyogva morogni kezd, és megpróbál belekapni a kezedbe. Mielőtt magadhoz tudnád húzni, egy sokkal hangosabb és mélyebb morgás hangzik fel a hátad mögül. Sietve elereszted a kölyköt, és megperdülsz. Az anyja áll előtted, aki a legkevésbé sem örül a jelenlétednek. A felnőtt Óriás Aardfarkas dühében rád vakkant, és gyermekeit védve rád veti magát. Védekezned kell!

| | | |
|---|---|---|
| *Óriás Aardfarkas* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 7 |

Ha nem sikerül három, vagy annál kevesebb Kör alatt legyőznöd ellenfeledet, még két társa bukkan fel, akiket a csata zaja és a kölykök nyüszítése vonzott ide. Sikerül úgy helyezkedned a tisztáson, hogy egyesével küzdhess meg a bestiákkal.

| | | |
|---|---|---|
| *Második Óriás Aardfarkas* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 7 |
| *Harmadik Óriás Aardfarkas* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 5 |

Bármikor elmenekülhetsz a csatából, a farkasok nem fognak a nyomodba eredni, az egyik azonban még egy utolsót harap a lábadba, amint eltűnsz a magas fűben – húzz le 2 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **207**-re. Ha sikerül mindannyiukkal végezned, az egyiket megnyúzhatod, ha akarod. Gyönyörű bundájuk van szabálytalan, fekete csíkokkal, amik csak a felnőtt állatokra jellemzőek (ha így teszel, írd fel az Aardfarkas Bőrt a *Kalandlapodra*). Úgy döntesz, mégsem viszed magaddal a kölyköket, itt hagyod őket, hogy a falka többi része viselje gondjukat, akik – ehhez kétség sem férhet – hamarosan ide fognak érni. Lapozz a **121**-re.

**169.**

Valgrek, aki biztosan ül a nyeregben, és a markában szorítja a Szolgakövet, ráparancsol borzalmas hátasára, hogy támadjon rád. A gonosz ékkő ugyanazzal a gonosz fénnyel lüktet, ami a bestia szeméből is ragyog. Ha sikerülne megkaparintanod a Szolgakövet, talán semmissé tudnád tenni annak hatását. Ezzel a tudással felfegyverkezve felkészülsz rá, hogy megküzdj ellenfeleddel.

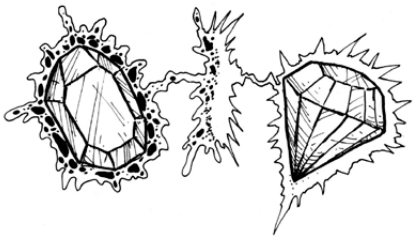
*Tyrannoszaurusz Rex* ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 25

A küzdelem során mind Hosszútüske, mind a Mennydörgő Gyík, mind pedig társaid a segítségedre lesznek (ha bármelyikük is veled van). Valahányszor a szörnyeteg megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, a hátasodat fogja támadni (feltéve, hogy van ilyened – ha nincs, akkor természetesen téged). Ha 3–5 az eredmény, téged támad. Ha 6-ost dobsz, egyik társadnak ront neki (ha van veled bárki is). A Zsarnoki Király erős harapása 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. Ha valamelyik társad sebesülést szenved el, úgy azonnal harcképtelenné válik, és a továbbiakban nem számíthatsz az általa biztosított Támadóerő-bónuszra. Ezen kívül Valgrek minden második Harci Körben fagyasztó, sötét energianyalábot lő rád, ami automatikusan eltalál téged. Ilyenkor 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz mindamellett, ami a Körben egyébként is történt.

Ha sikerül két egymást követő Harci Kört megnyerned, és megpróbálsz a Szolgakő felé csapni, lapozz az **54**-re. A hatodik Kört követően jegyezd fel, hány ÉLETERŐ pontja van még a Tyrannoszaurusznak, majd lapozz a **153**-ra.

**170.**

Úgy döntesz, nincs értelme visszatérni a Véncsontok elhagyott barlangjaiba. Ha északkelet felé indulnál el, a szirtgerincen, lapozz a **39**-re. Ha visszatérnél a síkságra, és hazaindulnál, lapozz a **214**-re.



**171.**

Délnek indulsz, a hatalmas, füves puszta szíve és Silur Cha kegyetlen Gyíkembereinek otthont adó dzsungelei felé. Órákon át baktatsz az egyhangú tájon, és úgy érzed, a fű mintha egyre magasabbra nőne körülötted. Most már több méter magasra emelkedik a fejed fölé. Dél körül egy csapáshoz érkezel, legalábbis egy olyan területhez, ahol mintha egy nagy testű lény tört volna utat magának délkeleti irányba. Ha ezen akarsz elindulni, lapozz a **17**-re. Ha tovább folytatod az utat délnek, lapozz a **125**-re.

**172.**

Lábujjhegyen, felemelt fegyverrel a szunnyadó bestia felé lopakodsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **83**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **27**-re.

**173.**

Délutánra már észak felé lépdelsz, ahol a gránitos vadon lágyan hullámzó sztyeppének adta át a helyét. A távolban egy ló vontatta ekhós szekeret veszel észre. Nem tudod, ki vagy mi vezetheti, de az egyértelmű, hogy útjaitok keresztezni fogják egymást. Ha meg akarod tudni, ki fia-borja lehet az idegen, lapozz a **223**-ra. Ha nagy ívben elkerülöd a kocsijával együtt, lapozz a **61**-re.

**174.**

Ahogy közelítesz, látod, hogy mindannyian emberek, a rendkívül bő ruháikból azonban arra következtetsz, nem e vidékről valóak. Az elöl álló teve hátára egy jókora fatrónus van erősítve, a többi élelmet és más hasznos-haszontalan tárgyat cipel. – Hé, te ott! Iskander, nézd, egy bennszülött!

Az egyik ember feléd mutat. Alacsonyabb és zömökebb, mint a többi, rózsaszínes bőre és hatalmas, bozontos szakálla van. Ő is bő ruhát visel, de egyáltalán nem úgy tűnik, mintha jól érezné magát benne. Egy különös, fémből és fából készült bot van az egyik vállára vetve. Három másik alakot látsz körülötte, közülük ketten hatalmas pálmalevelekkel legyezik, a harmadik pedig egy összetekert bőrt tart.

Az alacsony alak kísérőivel a nyomában odaszalad hozzád, és üdvözlően előrenyújtja a kezét. – Üdvözöllek, békés bennszülött! Vaslábú Kilgar vagyok, Vynheim csodálatos városából. Azért zarándokoltam ide, a vad délre, hogy elejtsek egy legendás bestiát, amit aztán bemutathatok otthon a klánomnak. Eddig azonban semmi hasonlóra nem sikerült rábukkannom, csak a balszerencse kísérte utamat: rovarok raja, tolvaj barlanglakók és ez az átkozott, elviselhetetlen forróság! Földanyánkra mondom, soha nem izzadtam még ennyire életemben! Kezdem azt hinni, hogy Iskander rossz irányba vezetett. – A tekercset tartó szolgáló néma tiltakozásképp felvonja a szemöldökét.

– Talán a vadászatot átkozták el – sóhajt fel Kilgar, majd a kezében lévő, különös pálcára tekint. – Még ez a mordály sem segít, pedig fangthane-i unokatestvérem kölcsönözte nekem. Még a hegyoldalt sem tudnám eltalálni vele! Ez az egész egyszerűen reménytelen!

Kilgar elkeseredésében még egyszer felsóhajt. Ha nagylelkűnek érzed magad, és felajánlanád a férfinak az egyik nálad lévő, nehezen megszerzett trófeát, lapozz a **117**-re. Ha nem, nincs mit tenned. Magára hagyod a magába zuhant alakot, és nyugat felé, a távoli hegyek irányába folytatod utadat. Lapozz a **47**-re.

**175.**

Elsétálsz a falu határáig, majd végiggondolod, hogyan vágj neki az útnak. Csonttaréj többé-kevésbé a Csontpuszta közepén terül el. Nyugatra, egy völgy túloldalán széles, füves terület húzódik, mely majdnem Silur Cha hírhedt dzsungeléig, a Gyíkemberek otthonáig húzódik. Ha arra indulsz, akkor hamar eléred a Véncsont törzs területét, akik rendkívül primitív és kegyetlen riválisaitok. A faludtól délre elterülő föld mindig is tiltott tájnak számított, a hagyomány szerint ugyanis démonok és gonosz lelkek állnak lesben arrafelé. Nem mersz arra indulni, még az egyik szentségtelen teremtmény elrabolná a lelkedet. Keletre a vidék enyhén lejteni kezd, miközben távoli dobok felé tart. Kietlen, ritkán lakott föld az, amit csak olyankor jártok, amikor egy szent helyet, Courga Szikláját keresitek fel. Az északra elterülő ritkás erdőség rendkívül jó vadászmezőnek számít, a nagyobb növényevő bestiák kedvelt legelőjének számít. Melyik irányba indulsz?

Keletnek? Lapozz a **36**-ra.
Nyugatnak? Lapozz a **248**-ra.
Északnak? Lapozz a **216**-ra.

**176.**

Elrohansz félelmetes ellenfeled elől, mivel biztos vagy benne, hogy nincs esélyed végezni vele. A Sárkány kegyetlen karmai végigszántanak a hátadon, miközben menekülsz előle (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, hamarosan eléred a barlang túlsó végét. Kétségbeesetten kezded a kijáratot keresni, miközben a bestia döngő és egyre közeledő léptei a füledben csengenek. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **122**-re. Ha nem sikerül, képtelen vagy továbbvezető folyosóra találni, és ismét szembe kell szállnod a hatalmas fenevaddal. Lapozz a **27**-re, és fejezd be a csatát. Ne feledd, hogy nem próbálkozhatsz ismét meneküléssel, mivel a Sárkány most már éberen figyeli minden mozdulatodat.

**177.**

Ogmilnak nyomát sem látod. Bármi is történt a népeddel, biztos vagy benne, hogy ő is sáros. Épp azon töprengsz, mitévő légy, amikor valaki feléd kiált. – Hála az ősöknek, hogy életben vagy!

Egy gyönyörű, fiatal nő mászik ki hálók kuszasága alól, arca csak úgy ragyog az örömtől. Kuwi az, a falu legjobb vadászának lánya. Hozzád szalad, és megölel. – Azt hittem, meghaltál odakinn! A jelöltek többsége már visszatért, azt hittük, véged. Courgára mondom, jó újra látni téged!

Megkérded Kuwitól, milyen szörnyűség történt a faluban. A lány arca könnyes lesz, miközben beszámol az eseményekről.

– Amint mondtam, azt hittük, hogy már mindenki visszatért. Valgrek felszólította a jelölteket, hogy gyűljenek a körben, és mutassák be a trófeáikat, hogy megítéltessenek. Mikor ezt megtették, feltartott egy különös, vörös ékkövet, ami ragyogni kezdett. A vadászok egymás után a hatása alá kerültek. A kezeik ernyedten lógnak, és ugyanaz a kísérteties ragyogás izzott fel a szemeikben. A sámán ezután rájuk parancsolt, hogy tereljék össze a többieket – és így is tettek, mintha elvesztették volna az akaraterejüket! Szörnyű volt. A saját apám próbált elfogni!

Kuwi zokogni kezd a szörnyű emlékek súlya alatt, egész testével beleremeg. Végül abbamaradnak a könnyek, és valamenynyire összeszedi magát. Komor szemekkel néz fel rád. – Sikerült elbújnom előle. Azt hiszem, többet tanultam tőle, mint gondolta volna. Mindenki mást összeszedtek, és foglyul ejtettek, amíg a Véncsontok ide nem értek.

– Borzalmas gyíkokon lovagolva érkeztek, mind ugyanazzal az üres tekintettel és ragyogó szemmel néztek, mint Valgrek megigézett jelöltjei. A parancsára ketrecbe zárták a mieinket, melyeket a bestiák maguk után húztak. Aztán elmentek. Csak Ogmil maradt hátra. Szerintem engem keresett. – Lapozz a **129**-re.

**178.**

Menekülés közben folyamatosan kitérsz jobbra-balra, időnként visszafordulsz, és keresztezed korábbi nyomodat, hogy így próbáld lerázni magadról üldözőidet. Sajnos még mindig hallod, amint utánad loholnak, ráadásul egyre közelebb érnek! Ebben a pillanatban sikerül megpillantanod a legszebb látványt, amit valaha is láttál: fákat! A távolban tüskefák meredeznek, melyek esernyőszerű lombokkal jelzik a füves puszta határát. Ha van egy kis szerencséd, a bestiák fel fognak hagyni az üldözéseddel, az ugyanis már nem tartozik a vadászterületükhöz. A közelből vérfagyasztó sikoltás hasít a levegőbe, ami csak egy dolgot jelenthet: rátaláltak a nyomodra! Még egy utolsó, kemény sprintre van szükséged ahhoz, hogy elérd a fák vonalát. De vajon képes leszel még az előtt elérni, hogy a falka utolérne? Három kockával *tedd próbára* ERŐDET! Ha sikerül a próba, lapozz a **99**-re; ha elvéted, lapozz a **148**-ra.

**179.**

Balra egy magányos alakot pillantasz meg, amint a fűben rejtőzve feléd lopakodik. Egy görnyedt hátú, bozontos hajú férfi az, aki csupán egy ágyékkötőt visel, kezében pedig egy rövid fadárdát tart. Azonnal felismered; a primitív Véncsont törzs egyik vadásza az, akik a nyugati felföldeken élnek. Amikor rájön, hogy lelepleződött, a fickó sutba dobja az óvatoskodást, és valami érthetetlen harci kiáltást hallatva rád támad.

| | | |
|---|---|---|
| *Ősember* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 8 |

Ha sikerül végezned vele, magadhoz veheted a csontokból készült nyakláncát (amennyiben így teszel, írd fel a *Kalandlapodra* a Véncsont Nyakláncot). Lapozz a **9**-re.

**180.**

Félrehúzod a súlyokat és a fonott fedőt, majd lenézel a lyukba, de nem látsz ott mást, csak mély feketeséget. Ha van nálad egy kötél, és azon leereszkednél a verem aljába, lapozz a **98**-ra. Ha a középső lyukba néznél le, lapozz a **142**-re. Ha a bal oldaliba, lapozz a **180**-ra. Ha inkább elhagynád a termet, és visszatérnél a korábban látott elágazáshoz, lapozz a **46**-ra.

**181.**

Pincétől a padlásig átkutatod az építményt, de a romokon kívül semmit nem találsz. Elkeseredetten hagyod el a masszív épületet, és visszatérsz a völgybe. Adj 1-et a KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **165**-re.

**182.**

Óvatosan leereszkedsz a lejtőn, és a sziklába vájt barlangrendszer bejáratát kezded keresni. Biztos vagy benne, hogy a lehetséges ellenségek – mint amilyen te is vagy – miatt alaposan elrejtették. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **18**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **119**-re.

**183.**

Eléred a verem alját, majd az alakhoz lépsz. Közeledtedre még jobban összehúzza magát, és karjaival eltakarja az arcát. Óvatosan megfogod a kezét, és elhúzod. Azonnal felismered az alakot: Udeme az, az egyik törzsbélid! Amint a férfi rád pillant, a félelem helyét hitetlenkedés, majd öröm váltja fel. – Hála Courgának, megmenekültem! – kiáltja boldogan.

Bár rendkívül gyönge a rabságtól, a kötél segítségével sikerül kimásznia a veremből. Megkérded tőle, mi történt. A férfi elmondja, hogy hozzád hasonlóan egy megfelelő trófeára vadászott éppen a síkságon, amikor túl közel került a Véncsont Szurdokhoz, és fogságba ejtették. A primitív emberek lelökték ebbe a verembe, majd kövekkel kezdték hajigálni. Ezután megkérded, tudja-e, hová tűnt el mindenki.

– Fogalmam sincs – mondja. – Tegnap különös őrület vett rajtam erőt. Egy hang szólalt meg a fejemben, arra ösztökélve, hogy hagyjam el a vermet, és kövessem a vadonba. Képtelen voltam ellenállni neki, és bármit megtettem volna, amit csak parancsol, de túl mélyen voltam idelenn, és képtelen voltam kijutni innen. Végül elájultam, és amikor ismét magamhoz tértem, már minden elcsendesedett. Egészen addig, amíg meg nem érkeztél.

Kikíséred Udemét a folyosón, egészen a barlang bejáratáig. Biztos vagy benne, hogy egyedül is vissza fog tudni jutni Csonttaréj faluba, neked pedig még van pár órád, hogy vissza kelljen térned otthonodba. Ha van nálad élelem, és felajánlanád azt a férfinak, hogy erőt adjon neki a visszaúthoz, lapozz a **13**-ra. Ha nincs, vagy nem akarsz osztozkodni vele, és egyszerűen búcsút intenél neki, lapozz a **170**-re.

**184.**

Ajándékodat a szobor szájába helyezve letérdelsz a szikla előtt. Csukott szemekkel koncentrálsz, egyre lassabban lélegzel, és arra összpontosítasz, hogy kapcsolatba lépj a Mennyei Udvar veszedelmes erőivel. Telik az idő, és nem tudod, percek vagy órák teltek-e el, végül azonban megérzed egy túlvilági erő jelenlétét. A felerősödő szél fütyülve süvít el melletted, és mintha szavakat is hallanál:

*Bár külsőre bátran és büszkén jársz, szívedet kétely szorítja. Keresd a szárnyas pusztító sötét szirtjét. Találd meg, mi ott rejlik, és sorsod még inkább a kezedbe kerülhet.*

A szél elül, a hang sem szól többet. Elhagyod Courga Szikláját, és közben azon töprengsz, mit is jelenthet a titokzatos információ, amit kaptál. Lapozz a **204**-re.

**185.**

Megpróbálsz kitérni a harcos támadása elől, de a dárda oldalba kap (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hátratántorodsz a szirt szélére. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha elvéted a próbát, lapozz a **107**-re. Ha sikerül, elkerülöd a csúfos zuhanást.

Harcra kelsz a Véncsont harcossal. Csak most tűnik fel az arcán ülő üres tekintet és az apró szemében ragyogó, gonosz fény.

| | | |
|---|---|---|
| *Ősember* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 7 |

Ha bármikor is dupla értéket dobsz a Támadóerőd megállapításakor, azonnal lapozz a **111**-re. Ha ellenfelednek sikerül ez, lapozz a **107**-re. Ha legyőzöd ellenfeledet, trófeaként magadhoz veheted a fegyverét (jegyezd fel *Kalandlapodra* az Ősember Dárdát, ha így tennél). Ezután visszatérsz az előző elágazáshoz. Lapozz a **63**-ra.

**186.**

Vad csatakiáltással lendíted meg a fegyvered, és rátámadsz az állatra. A hosszú agyarú nagymacska düh és ijedtség keverékével fúj rád.

| | | |
|---|---|---|
| *Kardfogú Tigris* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 8 |

Ha legyőzöd, hamar rájössz, hogy nincs idődkiélvezni a győzelmedet. Miközben a csatára összpontosítottál, a szél megfordult, és most egyenesen feléd korbácsolja a lángokat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül elkerülnöd a tüzet, ám kénytelen vagy hátrahagyni a zsákmányodat – lapozz a **120**-ra. Ha nincs szerencséd, a lángok gyorsabban terjednek a talajon, mint ahogy azt lehetségesnek gondoltad volna. Sűrű füst ölel körbe, köhögni és könnyezni kezdesz. Megpróbálsz elrohanni, de levegőt sem kapsz rendesen, és azt sem látod, merre tartasz. Bármerre nézel, mindenhonnan csak a tűznyelvek köszönnek vissza. Hamarosan elejtett zsákmányoddal együtt te is elégsz. Kalandod itt véget ér.

**187.**

Óvatosan haladsz lefelé a kanyargós lépcsősoron, gondosan átlépve a réseket, ahol a habarcs megadta magát az idő vasfogának. A fentről beáradó napfény lassan teljesen elhalványul, és teljes sötétségben találod magad. Ha van nálad egy fáklya, amit most meg akarsz gyújtani, ideje így tenned (ez esetben húzd azt le a *Kalandlapodról*).

Végül egy akkora lyukhoz érkezel, mely túl nagy ahhoz, hogy egyszerűen át tudd lépni. Ha erre akarsz továbbmenni, kénytelen leszel ugrani. Ha inkább az emelet felé néznél szét (és még nem jártál ott), lapozz a **45**-re. Ha elhagynád a tornyot, és valahol máshol folytatnád a kutatást, lapozz a **165**-re. Ha nekiveselkedsz az ugrásnak, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha van nálad egy meggyújtott fáklya, csökkentsd 1-gyel a dobott számot. Ha sikerül a próba, lapozz a **197**-re. Ha elvéted, nem sikerül elég nagyot ugrani, és a lyukon át lezuhansz – lapozz a **147**-re.

**188.**

Amint eltalálod a Sárkányt, dobhártyaszaggató dördülés hallatszik. Tűzcsóva tör elő a bot szélesebbik végéből, és egy pillanatra okkersárga fény tölti el a barlangot. Hitetlenkedve figyeled, amint a Sárkány remegő lábai megbicsaklanak, majd a bestia hangos puffanással elterül a padlón.

Ahogy eloszlik a füst, látod, hogy pokoli ellenfeled bal szeme helyén csak egy füstölgő lyuk tátong. Lapozz a **124**-re.

**189.**

Az utolsó pillanatban, épp ahogy elhajítanád a fegyvered, jobb kéz felől mozgást veszel észre a magas fű között. Egy emberi alak lopakodik feléd, napbarnította törzse egy oroszlán testében végződik – egy Macskaurusz! Szinte azonnal feltűnik három másik példány is, akik némán, fából készült rövid íjaikkal felfegyverkezve lopóznak hangtalanul az antilopok felé. Ezek a félig ember, félig oroszlán lények büszke és rendkívül territoriális teremtmények, és majdnem megzavartad a vadászatukat! Mielőtt észrevehetnének, csendesen visszahúzódsz a fűbe, majd folytatod utadat. Lapozz a **89**-re.

**190.**

Átfurakodsz a nyíláson, és egy hosszú, alacsony mennyezetű terembe érkezel. A helyiséget a közepén álló kőszarkofág uralja, melynek tetejét egy fiatal harcos képmására faragták, aki ősi páncélt visel, kezei pedig egy pallos markolatán pihennek. Két fém fáklyatartó – a beléjük helyezett fáklyák azóta már rég kihunytak – lóg a plafonról a szemközti fal közelében.

Nem látsz mást a teremben, így hát távozni készülsz. Váratlanul azonban zöldes, hideg láng lobban a kiégett farudak végén. Ugyanekkor a súlyos kőajtó hangos dörrenéssel becsapódik mögötted. Teljes erővel nekifeszülsz, de az meg sem moccan – csapdába estél!

– Üdvözöllek, behatoló – visszhangzik fel egy hideg, testtelen hang a teremben. – Életemben harci képességeimért csodáltak, valójában azonban mindig is jobb szerettem az elmepróbákat. Válaszold meg kérdésemet, és szabaddá válhatsz.

– Hét lovag tér vissza a csatamezőről, mindannyian kezet ráznak egymással. Hány kézfogás történik?

Ha tudod a kérdésre a választ, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem, akkor nem szabadulhatsz ki a kriptából, csontjaid pedig hamarosan csatlakoznak a halott királyéhoz.

**191.**

A barlang csak úgy bűzlik az imént megölt teremtmény szagától. Egyik kezedet az orrod elé tartva lépsz be, így próbálva elviselhetőbbé tenni a helyet, majd körbenézel. A helyiség túlsó végében egy keskeny alagutat találsz, mely elég keskeny ahhoz, hogy az állat ne juthasson át rajta. Ezt követed pár percig, és hamarosan ismét a Véncsont törzs barlangjaiban találod magadat. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Csáp kódszó, lapozz a **97**-re. Ha nem szerepel, lapozz a **63**-ra.

**192.**

Kívülről nézve az épület rendkívül mállottnak és romosnak néz ki, nehéz elképzelni, milyen lehetett újkorában. A vastag falak, melyek hatalmas kőtömbökből épülnek fel, igen furán festenek, törzsed ugyanis mindig is bőrből és csontokból készült sátrakban élt. Kiráz a hideg, ahogy átsétálsz a bejárati boltív alatt.

Beletelik egy-két percbe, mire a szemed hozzászokik az odabenn uralkodó sötéthez. Ez idő alatt, lényegében vakon próbálod kiélesíteni a többi érzékedet, hogy ha valami veszély közeledne, még időben hárítani tudd, de szerencsére semmi nem történik. Hamarosan sikerül kivenned egy szobrot, ami a szemközti fal mellett áll egy jókora kőemelvényen, és amennyire meg tudod állapítani, nem fogott rajta az idő. Egy hatalmas király mása lehet, szemöldökén ugyanis egy jókora, díszes korona pihen. Két keze egy egzotikus kiképzésű palloson nyugszik.

Az emelvény feléd eső oldalán egy ősi és rég elfeledett nyelven írt felirat olvasható:

*Rv qjc j Mrlbx Cqajwmndb, j lbxmjb Lnunwjbrj wnphenwtnccnmrt lbjbijaj. Vrwmnwtr qjsxusxw vnp vnwwhnr jtjajcj nuxcc!*

Nem találsz más érdekeset itt a romok között. Pihensz egy kicsit, majd visszatérsz a kinti hőségbe. Lapozz a **29**-re.

**193.**

Bár egy rendkívül arrogáns és vetekedő alak, attól még Sefu is a törzsed tagja, aki megérdemli a segítségedet. Az, hogy sorsára hagytad egy ilyen ellenfél ellen, szívtelen tett. Vesztesz 1 `SZERENCSE` pontot. Lapozz a **214**-re.

**194.**

Sikerült hát leérned a Katlan aljába. Smaragdzölden ragyogó növények vesznek körül, amilyenekhez hasonlót még életedben nem láttál. Az egykoron hatalmas birodalom romjai mohával és indákkal borítva hevernek előtted. Akkora rovarok mászkálnak és repkednek körülötted a mindenfelé nyíló, tarka virágok közt, mint a karod. Hihetetlennek tűnik számodra, hogy ezt az élettől duzzadó helyet a nyughatatlan holtak kísértik.

Tudod, hogy itt a völgyben rejtőzik valahol a válasz a kérdésedre, hová vihette Valgrek a népedet, és biztos vagy benne, hogy a mindenfelé magasló romok között találsz majd rá. Balodon egy torony romja látszik, mely esetlenül mered a távoli hegyek felé. Jobbodon egy hatalmas, oszlopos épület emelkedik egy jókora, földbe ásott kőalapon. Előtted egy sötét nyílás tátong, mely a föld mélyébe vezet, de hogy pontosan hová, azt nem tudhatod. Merre kezded a keresést?

| | |
|---|---|
| A toronyban? | Lapozz a **8**-ra. |
| Az oszlopos épületben? | Lapozz a **235**-re. |
| A sötét nyílásban? | Lapozz a **16**-ra. |

**195.**

Elmondod Parunak, hogy bár sok kalandot éltetek már meg együtt, ennek egymagadban kell nekivágnod. A fiú szomorúan bólint, majd sok sikert kíván, mielőtt elhagynád a falut. Te vagy az utolsó jelölt Csonttaréjon. Ha beszélnél Ogmillal, lapozz a **160**-ra. Ha Kuwihoz lépnél pár szóra, lapozz a **144**-re. Ha inkább nekivágnál az útnak, lapozz a **175**-re.

**196.**

Tucatnyi csillogó szempárban csillan fel fáklyád fénye, melyek mindegyike egy hatalmas Óriás Denevérhez tartozik. A szárnyas emlősök a barlang falának teljes hosszát belepik, szőrös, fejjel lefelé lógó testük szinte összeér. Belépésed megzavarta a pihenésüket. Egyesével leugranak a párkányról, melyen pihentek, majd körülötted kezdenek repkedni. Ezután rajban csapnak le rád hosszú karmaikkal, hogy szétcincáljanak. Egyetlen ellenfélként küzdj meg velük.

*Óriás Denevérek* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 12

Minden Harci Körben dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, a lények kiverik a kezedből a fáklyádat, ami azonnal kialszik. Innentől kezdve minden csatában le kell vonnod 4-et a Támadóerődből, amíg el nem hagyod a hegyet.

Ha győzöl, a még életben lévő Denevérek feladják a csatát, és fülsüketítően éles sikoltások kíséretében elmenekülnek a sötétbe. Ha akarod, most ismét magadhoz veheted, majd meggyújthatod a fáklyádat. Írd fel *Kalandlapodra* a Riasztás kódszót, majd lapozz a **242**-re.

**197.**

Könnyedén sikerül átugornod a lyuk felett. Tompa puffanással érkezel a széles lépcsősor következő fokára, ami azonban aggasztóan megreccsen, és elmozdul a súlyod alatt.

Ha zsákodban hat, vagy annál több tárgy lapul, a lépcső széttörik a súlyod alatt, és a sötétbe zuhansz – lapozz a **147**-re. Ha öt, vagy annál kevesebb tárgyat cipelsz, a fok kitart. Több szinten át ereszkedik még a lépcsősor, végül azonban eléred a macskakövekkel kirakott padlót. Lapozz a **19**-re.

**198.**

Amint elereszted a tőrt, már tudod, hogy a dobásod célt tévesztett. A fegyver bő fél méterrel suhan el célpontod mellett, majd beleáll a talajba, miközben a csorda sebesen elinal. Miközben visszaszerzed a fegyvered, hirtelen mély morgás hangjai ütik meg a füledet a hátad mögül. Megperdülsz, és négy különös teremtménnyel találod szembe magad: felsőtestük emberé, alsótestük azonban egy oroszláné. Macskauruszok! Mindegyik egy rövid faíjjal van felfegyverkezve.

– Ez a mi vadászterületünk, ember – mondja morogva a vezérük –, és az a mi zsákmányunk volt! Kárpótlást követelek!

Túl sokan vannak a lények ahhoz, hogy végezni tudj velük, kénytelen leszel egyezkedni velük. A macskalények négy adag élelmet hajlandóak elfogadni viszonzásképp az elszalajtott zsákmányért cserébe. Ha van nálad elegendő, lapozz a **156**-ra. Ha nincs, oroszlánszerű pofájuk elsötétedik. Egyszerre emelik fel íjaikat, majd beléd eresztik a nyílvesszőiket. Ők ma este is jól fognak lakni, küldetésed azonban itt véget ér…

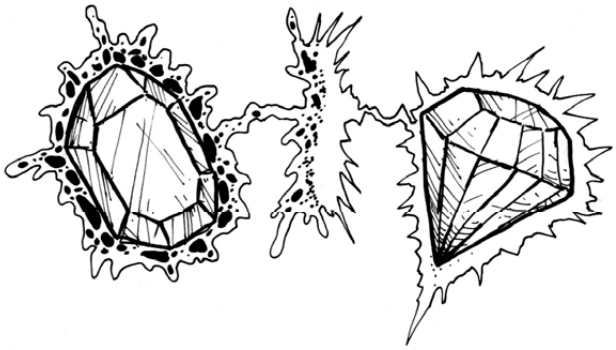
**199.**

Átadod Kilgarnak az előző éjszaka megnyúzott Fekete Oroszlán Bundáját (húzd le a *Kalandlapodról*). A férfi maga elé tartja, megforgatja, alaposan megnézi minden irányból, majd széles mosoly ül ki szakállas arcára. – Micsoda fenséges lelet! Még soha nem láttam párját. Csodálatos bunda, fekete, mint az éjszaka, lágy, mint a selyem. Iskander, hozd ide a ládát!

A vezető az egyik tevéhez siet, majd egy kis fadobozzal tér vissza. Kilgar felnyitja a tetejét, és előhúz belőle egy halom csillogó, sárga fémérmét. – Fangthane aranya – mondja, miközben büszkeségtől ragyog az arca. – A legtisztább, legnemesebb fém, amit csak ismernek a Törpék. Fogadd el ezt hálám jeléül azért, amit ma értem tettél. A Földanya áldása kísérjen el utadon.

Átveszed Kilgartól a fémdarabokat, bár nem igazán tudod elképzelni, mi hasznukat tudnád venni (írd fel *Kalandlapodra* a fangthane-i Aranyat). A férfi visszaindul a tevéihez, majd félúton visszafordul, és rád néz. – Tudod mit? Vidd el ezt is. – Azzal feléd hajítja a különös, fém-fa botot. – Már úgysem lesz rá szükségem, neked viszont megkönnyítheti az életed. Óvatosan bánj vele, meg van töltve és ki van biztosítva. Ha véletlenül leejtenéd, elsülne! – Írd fel *Kalandlapodra* a Tűzerő kódszót.

A férfi némi segítséggel felmászik a tevéje hátára, majd nekivág a Vynheimbe vezető, hosszú útnak. Előtted is hosszú út áll még. Adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz, majd lapozz a **47**-re.



**200.**

Elmenekülsz a zárt kriptából, fel a hosszú lépcsősoron, vissza a szabadba és a vakító napfénybe. A délutáni meleg örömmel tölti el a testedet. Sikerült leszámolnod az elbukott birodalom korrupt uralkodójával, most pedig itt az ideje, hogy megtaláld népedet.

A Katlan keleti széle felé indulsz. Ha van egy kis szerencséd, még egy ösvényt is fogsz tudni találni, ami kivezet erről az átkozott helyről. Olyannyira lefoglalnak a gondolataid, hogy nem veszed észre a hurokcsapdát, amit az út közepére fektettek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **115**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **238**-ra.

**201.**

Felmászol a sziklás falra, melyen edzett kezeid könnyedén találnak rá a megfelelő fogódzkodókra. Minél közelebb érsz a gerinchez, annál óvatosabban haladsz előre, biztos vagy ugyanis benne, hogy a Véncsontok őröket állítottak errefelé. Így is elég gyorsan sikerül felérned, majd kikukucskálsz. A tető másik oldala meredeken lejt lefelé egy völgybe, annak túloldalán pedig ismét felfut egy taréjra. Odalenn ütöttek tanyát ellenségeitek. A bal oldaladon megpillantasz egy csontokból és bőrökből összeeszkábált építményt, ami őrhelyül szolgálhat, de senki nincs a közelben. Ami azt illeti, semmi élőt, sem embert, sem állatot nem látsz semerre, még a szél is elállt. Valami nagyon nincs itt rendben. Ha alaposabban is szét akarsz nézni, lapozz a **182**-re. Ha be akarod járni a gerincet, ami északkelet felé nyúlik el, lapozz a **39**-re.

**202.**

Egy hatalmas, kőfalú barlangba érkezel, mely a hegy szívében terül el. A terem akkora, hogy sem a plafonját, sem a túloldalát nem tudod kivenni – mindkettő egyszerűen belemosódik a tintafekete árnyakba. Amit azonban látsz, attól megfagy ereidben a vér.

Egy óriási szárnyas bestia hever előtted összetekeredve. Vörös, pikkelyes bőre van, ami csillog a fáklyafényben. Négy hatalmas lába ragyogó, acélkemény karomban végződik, melyek mindegyike legalább olyan hosszú, mint a karod. Az egyik mellső mancsán hosszú, hüllőszerű fej pihen, melynek legszembetűnőbb része a fogakkal teli pofa. A lény szemei szerencsére csukva vannak – nagyon úgy tűnik, hogy a Vörös Sárkány alszik.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a Riasztás kódszó, lapozz a **27**-re. Ha nem, és rá akarsz támadni az alvó fenevadra, lapozz a **172**-re. Ha ellopakodnál mellette a barlang túlsó végébe, lapozz a **44**-re.

**203.**

Végre hazaértél! Eredményedre büszkén, kihúzott háttal sétálsz végig a falu főutcáján, de senki nem jön az üdvözlésedre. Ami azt illeti, és amennyire meg tudod állapítani, az egész település kihalt. Nem látsz égő tüzet, nem érzed a vacsora illatait, nem hallod a visszatért jelöltek hangját, amint történeteiket mesélik egymásnak. Teljesen egyedül maradtál.

Mire elérsz az első sátrakig, félelmeid beigazolódnak: bekukucskálva mindegyiket üresen találod. A falu közepén lévő gyűléskörhöz sietsz, de itt sincs egy teremtett lélek sem, ugyanaz az elhagyatottság lengi körül. A tűzrakóhelyek kihűlten állnak. Olyan, mintha mindenki köddé vált volna!

Valahonnét nyugat felől hangokat hallasz. A sátrakat és hálókkal összekötött hatalmas állatcsontokat – melyeket a vad szélviharok elleni védekezés gyanánt állítottatok fel – kerülgetve a hangok felé rohansz. A falu határában, a Csonttaréj Völgyre kitekintő szirten ott találod Ogmilt, a falu sámánjának, Valgreknek a tanoncát. Mikor meghallja, hogy közeledsz, megfordul, hogy szembenézzen veled.

– Kuwi? – kiált fel. – Ó, csak te vagy. Kíváncsi voltam, túlélted-e a Rituálét. – Soha nem jöttél ki valami jól Ogmillal, most azonban szinte kézzel tapintható a szavairól csöpögő megvetés. Megkérded tőle, mi történt az emberekkel.

– Messzire vitték őket. Tudom, hogy hová. Gyere, megmutatom. – Azzal int, hogy csatlakozz hozzá a szirt szélén. Ha úgy teszel, ahogy kérte, lapozz a **64**-re. Ha inkább maradsz, ahol vagy, lapozz a **93**-ra.

**204.**

Magányos gránitdombok és szirtek mellett haladsz el a kietlen tájon, miközben kelet felé folytatod utadat. Messze, a távolban dombokat pillantasz meg, melyeken túl a mesés óceán terül el, egy legendás hely, mely telis-tele van vízzel! Egy nap egyszer el fogsz oda is jutni, hogy saját szemeddel is megcsodálhasd, de az a nap nem ma lesz. Délután fele jár már az idő, de eddig még nem találkoztál egyetlen teremtménnyel sem, ami törzsfőnökhöz méltó zsákmány lenne. Úgy döntesz, északabbra fordulsz, a bujább, zöldebb síkság felé, ami jobban nyüzsög az élettől.

Hamarosan elérsz egy újabb dombvonulatot, ez azonban rendkívül magas. Felszínét mély repedések borítják, melyekben kis, göcsörtös fák és bokrok nőnek. A legtetején látod, amint a nap fénye valamilyen vízfelületen megcsillan. Úgy érzed, érdemes lenne újratölteni kulacsodat, különösen hogy a délután rendkívül forró szokott lenni. Ha megmászod a dombot, lapozz a **162**-re. Ha nem foglalkozol vele, csak továbbhaladsz észak felé, lapozz a **173**-ra.

**205.**

Csodával határos módon sikerül elkerülnöd a hadakozó bestiákat, amint azok lezúgnak a mélybe – egyetlen karcolás nélkül megúszod a kalandot. Nagy megkönnyebbüléssel, hogy túlélted a gigászi küzdelmet, megkeresed a lefelé vezető ösvényt, majd ereszkedni kezdesz rajta a Katlanba. Lapozz a **33**-ra.

**206.**

A járat egy ideig egyenesen halad tovább, végül egy vakító fényfalban ér véget. Miközben a szemed lassan hozzászokik a szokatlan látványhoz, rájössz, hogy egy sziklaszirten állsz, ami Véncsont Szurdokra tekint le. Ha közelebb lépsz, hogy alaposabban is szétnézz, lapozz a **155**-re. Ha visszatérsz az elágazáshoz, és egy másik irányt választasz, lapozz a **63**-ra.

**207.**

A nap megkezdi az ereszkedést, miközben te folytatod utadat a sűrű fűvel benőtt tájon. Tudod, hogy előbb vagy utóbb éjszakai szállás után kell majd nézned. A délután nyugalmát hamarosan egy eleresztett íjhúr pattanó hangja szakítja meg. *Tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha szerencsés vagy, a nyílvessző éppen elvét. Ha nincs szerencséd, mélyen belefúródik a bal combodba (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Egy különös teremtmény tör elő a fűből: felsőteste egy emberé, alteste azonban egy oroszlánban végződik. A Macskaurusz először meglepetten tekint rád, de aztán kegyetlen, tépőfogakkal teli vigyorra húzódik a pofája. – Te is jó leszel – mondja morogva, majd éles karmait előremeresztve rád támad!

| | | |
|---|---|---|
| *Macskaurusz* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Ha sikerül végezned ellenfeleddel, sietve elhagyod a területet, tudod ugyanis, hogy ezek a lények nagyon ritkán vadásznak csak egyedül. Lapozz a **89**-re.

**208.**

A verem elég keskeny ahhoz, hogy hátadat az egyik, lábadat pedig a másik oldalának vetve lassan fel tudj belőle kúszni, de ez egy igen kimerítő feladat. Három kockával dobva háromszor egymás után *tedd próbára* ERŐDET! Ha mindhárom próba sikerül, sikeresen kijutsz a veremből – lapozz a **158**-ra. Ha akár csak az egyik kísérletet is elvéted, lapozz a **154**-re.

**209.**

Egy hosszú kötél segítségével sikerül elkezdened felnyitni a vasrácsot. Még félig sem jutottál azonban az emelésben, amikor egy hatalmas, pikkelyes fej ront neki a kapunak a túloldalról, apró darabokra törve azt. Egy hasonlóan nagy test mászik elő a túloldalt elterülő barlang sötétjéből. A lény két izmos hátsó lábán állva, hosszú, súlyos farkával egyensúlyozva áll előtted. Mellső végtagjai jóval csökevényesebbek, melyekkel dühösen kapálózik a levegőben. Úgy tűnik, a rettegett Tiranno egy rokonával sikerül összefutnod, mely bár kisebb, semmivel sem békésebb nagytestvérénél. A ragadozó hosszú, fogakkal tarkított pofáját csattogtatva feléd indul.

*Alloszaurusz* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Ha sikerül végezned ezzel a félelmetes ellenséggel, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha akarsz, eltehetsz egy trófeát is (amennyiben így teszel, írd fel *Kalandlapodra* az Alloszaurusz Fogat). Ha át akarod vizsgálni a szörnyeteg fészkét, lapozz a **191**-re. Ha a másik kaput nyitnád ki (és még nem tetted meg), lapozz a **131**-re.

**210.**

Ahogy a Mennydörgő Gyík feléd fordítja hosszú nyakát, előhúzod zsákodból a Megelégedés Kristályát. Az ékkő azonnal felragyog a már jól ismert, aranyló fényével, a mágikus energiacsápok pedig előrehatolnak, hogy megérintsék a leereszkedő fejet.

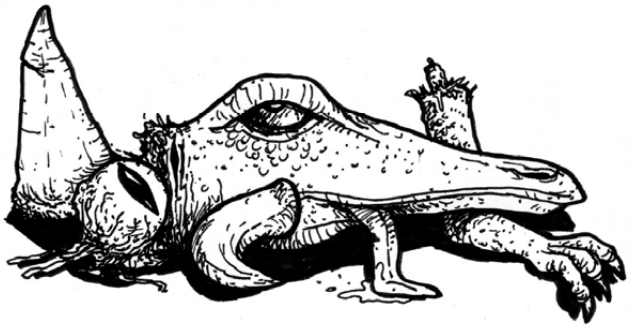
Mikor a kacsok összeérnek a lénnyel, érzed, amint azonnal erős kötelék alakul ki köztetek. Átérzed a fájdalmat és riadalmat, amit az érez, cserébe viszont tudod, hogy a Mennydörgő Gyík is megértette szorult helyzeteteket, és hogy mi célotok van vele. Szótlanul társalogsz a békés óriással, tiszta gondolatok és érzelmek áramolnak a kettőtök között létrejött kapcsolaton, melyet a Megelégedés Kristálya hívott életre.

Mikor megegyezésre juttok, az óriási szörnyeteg leereszti a fejét: a Mennydörgő Gyík csatlakozik hozzátok az utatokon és segíteni fog titeket, hogy véget vessetek a Szolgakő gonosz hatásának, melynek ő is szemtanúja volt már. Leszólsz társaidnak, és közlöd velük, micsoda hihetetlen dolog történt. Eleinte kételkedve néznek rád, de hosszas győzködés után, és mert látják, mennyire békés és barátságos a Mennydörgő Gyík, tétován felmásznak annak hátára.

Az ősök rendkívül elégedettek a vadászat során nyújtott teljesítményeddel. Visszanyersz 2 ÜGYESSÉG, 6 ÉLETERŐ és 4 SZERENCSE pontot, és ha elkaptad volna a Tüdőrothadást, abból is kigyógyítanak. A vadászatotok sikere felett érzett örömtől hajtva csapatoddal együtt folytatod az utad kelet felé.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* a Bronto kódszót és jegyezd fel, hogy hátasod ÜGYESSÉGE 16, ÉLETEREJE pedig 30. Ha valamikor csatára kerül a sor, hagyhatod, hogy a szörnyeteg vívjon meg helyetted ellenfeleddel, az ő harcértékeit használva fel az összecsapásban. Ha a lény elpusztul, magadnak kell befejezned a harcot (és le kell majd húznod a Bronto kódszót is).

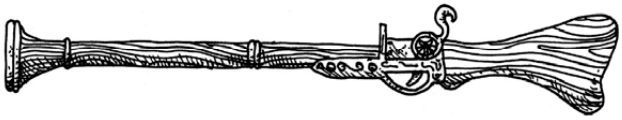
Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **250**-re.



**211.**

Fegyvertelenül, kétségbeesve kotorászni kezdesz a hátizsákodban, remélve, hogy találsz benne valamit, ami a hasznodra lehet. Szinte azonnal a kezedbe akad az a különös fém-fa eszköz, amit Kilgar adott neked. Úgy gondolva, hogy egy ilyen szokatlan fegyver is jobb a semminél, megragadod a botot, és felkészülsz a következő csapásra. A Sárkány dühösen csap feléd hatalmas mancsával, óriásira tátott pofája azzal fenyeget, hogy egészben bekap. Ügyesen ellépsz a közeledő támadás elől, és a bestia pofája felé csapsz a bottal. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **188**-ra.

Ha nincs szerencséd, ellenfeled megrázza magát, és újult dühvel tör rád. Lapozz vissza a **27**-re, és folytasd a csatát, ám valahányszor megnyersz egy Harci Kört, dönthetsz úgy, hogy *próbára teszed* SZERENCSÉD. Ha bármikor is szerencséd lesz, azonnal lapozz a **188**-ra. Ha nincs szerencséd, a bot a szokásos sebesülést okozza a bestiának.



**212.**

Nagyjából félúton járhatsz a köves teremben, mikor egyik lépésed a szilárd szikla helyett a levegőbe ér. Egy mély szakadékba zuhansz, melynek aljában jeges folyó és gyors halál vár rád. Kalandod itt véget ér.

**213.**

Ajándékodat a szobor szájába helyezve letérdelsz a szikla előtt. Csukott szemekkel koncentrálsz, egyre lassabban lélegzel, és arra összpontosítasz, hogy kapcsolatba lépj a Mennyei Udvar veszedelmes erőivel. Telik az idő, és nem tudod, percek vagy órák teltek-e el, végül azonban megérzed egy túlvilági erő jelenlétét. A felerősödő szél fütyülve süvít el melletted, és mintha szavakat is hallanál:

*Erős vagy és bátor. Az elbukott birodalom átka leigázza a szabadokat. Keresd a hajlott király sírját, mélyen a halál bölcsőjében!*

A szél elül, a hang sem szól többet. Elhagyod Courga Szikláját, és közben azon töprengsz, mit is jelenthet a titokzatos információ, amit kaptál. Lapozz a **204**-re.

**214.**

Utad egy majomkenyérfákkal teli lugas mellett vezet el, melyek toronymagasan állnak itt, a füves puszta közepén. Úgy döntesz, hogy az árnyékukban keresel menedéket a tűző délutáni napfényben. Miután órákon át kutyagoltál a nyílt síkságon, a fák között enyhe klausztrofóbia tör rád. Ennek ellenére közéjük mászol, és kiélvezed a hatalmas levelek nyújtotta hűs árnyékot. Tudod, hogy a fa gyümölcsei, levelei és magjai ehetőek. Ha akarsz, eltölthetsz itt egy kis időt gyűjtögetéssel (ha így tennél, dobj egy kockával, majd felezd meg az eredményt, hogy megtudd, hány adag Élelmet sikerült összeszedned – a törteket felfelé kerekítsd).

Végül egy kisebb tavacskára is rátalálsz, melyet egy föld alatti forrás táplál, és ami éltető vízzel látja el a környező fákat. Egy ökör méretű, négylábú állatot is látsz itt, ami békésen iszogat. Gerince mentén narancsszínű lapok sorakoznak, mely rövid, tömzsi tüskékkel teli farokban végződik. Ha megközelíted az ifjú Búboshátút, és te is iszol a vízből, lapozz a **151**-re. Ha nem foglalkozol most a szomjaddal, és továbbindulsz, lapozz a **7**-re.

**215.**

Ahogy elhagyjátok a falut, belebotlotok Paruba, aki zavartan és kissé idegesen kóborol a sátrak között. Beszámolsz neki Valgrek árulásáról és törzsetek leigázásáról. Mikor végzel a történettel, látod, hogy komor elhatározás ül ki a férfi arcára. – Vezess – mondja. – A pokol mélyére is követlek.

Paru is csatlakozik hozzátok. Amíg veletek van, további 2-vel (tehát összesen 4-gyel) növelheted meg a Támadóerődet. Hármasban hagyjátok magatok mögött Csonttaréj faluját, tudva, hogy népetek sorsa a kezetekben van. Lapozz a **132**-re.

**216.**

Észak felé indulsz egy poros úton, ami törzsed tradicionális vadászterületéhez vezet. Úgy véled, délre el kell, hogy érd a szavannát, feltéve, hogy semmi nem akadályoz a haladásban. Több kilométernyi nyílt, füves mező terül el előtted, amit petyhüdt, barnás fű borít be. Az ösvény, amit követsz, hamarosan teljesen eltűnik, így nagyjából észak felé indulsz tovább. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **60**-ra; ha 4–6, lapozz a **179**-re.

**217.**

Hirtelen egy ismerős kiáltás üti meg a füledet. Sefu ront elő a bokrok közül, miközben vadászdárdájával hadonászik. Fegyverét beledöfi a ragadozó oldalába, ami hangosan felordít a fájdalomtól. Ugyanakkor a Háromszarvú is előretör, és belemélyeszti tülkeit a szörnyeteg hasába. A húsevő fenevad megtántorodik, miközben vér tör elő a halálos sebből. Sefu zavart tekintettel áll előtted, miközben a győztes hüllő boldogan elüget, hogy csatlakozzon csordájához.

– Már megint el akarod lopni a zsákmányom? – kiáltja. Te azonban nem törődsz hangos vádaskodásával, inkább gyorsan beszámolsz neki a küldetésedről és törzsetek sorsáról. A férfi elkeseredetten a homlokához kap.

– Teljesen elvesztettem az időérzékem! Miután elszalasztottam miattad az előző prédámat, egy újabb, hozzám érdemes vad keresésébe kezdtem. Még tegnap kezdem el követni ezt a szörnyet, és kiment a fejemből az ítélkező szertartás. De nem számít, én vagyok a győztes.

Félbeszakítod a férfi hencegését, és próbálod megértetni vele, hogy sürget az idő. Beleegyezik, hogy csatlakozik hozzátok, csak hogy bizonyítsa, hogy ő az erősebb harcos. Amíg veled van, 2-vel megnövelheted a csatákban a Támadóerődet. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a találkozásért.

Magatok mögött hagyva a riadt Háromszarvúakat megkeresitek a Katlanba vezető ösvényt, és elindultok rajta. Lapozz a **33**-ra.

**218.**

A folyosó beleveszik a sötétbe. Ha tovább akarsz haladni rajta, valahogyan fényt kell csiholnod. Ha van nálad egy fáklya, két kovakő összeverésével meg tudod gyújtani (húzd le azt a *Kalandlapodról*). Fénnyel és tűzzel felfegyverkezve – ezek olyasmik, amit a Véncsont törzs tagjainak még el kell sajátítaniuk – tovább indulsz a járatban.

Ha nincs nálad fáklya, vagy nem akarsz fényt gyújtani, kénytelen leszel éjjellátásodban bízni, mely esetben 4-gyel csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET, egészen addig, amíg vissza nem térsz a korábban látott elágazáshoz.

A folyosó folyamatosan kanyarog a sziklában, több kisebb kamra mellett is elhalad, melyekben mocskos ágyaljakat és ürüléket látsz. Végül egy nagyobb, természetes barlangba torkollik bele, ami mintha egy gyülekezőhelyiség lenne. A falba egy durva trónust vájtak, melyre bőröket halmoztak. Ezen további állati szőrmékbe öltözve egy Véncsont ül. Az alak rendkívül magas és izmos. Egyik kezében egy hosszú dárdát tart, melyet számtalan zsákmányának trófeái díszítenek, fején pedig egy díszes csontkorona pihen. Rájössz, hogy ez az alak a törzs vezetője.

Érdekes, de a fickó egyáltalán nem reagál az érkezésedre. Meg sem moccan, csak bambán bámulja tovább a szemközti falat. Ha odalépsz hozzá, lapozz a **161**-re. Ha inkább visszatérsz az elágazáshoz, lapozz a **63**-ra.

**219.**

Mire eljön a dél, te már a síkságot járod, olyan trófea után kutatva, ami illő lehet a törzsedet vezető emberhez. Hamarosan elérsz egy vízmosáshoz, mely csak úgy nyüzsög az élettől. Bölények, antilopok, madarak nyüzsögnek előtted, és még két Háromszarvút is látsz az állatok között, akik gondfeledten élvezik az életet adó vizet. Ha megállsz, és te is iszol, lapozz a **149**-re. Ha inkább továbbmész nyugat felé, lapozz a **61**-re.

**220.**

Könnyedén landolsz a hatalmas bestia hátán. Azonnal hasra veted magad, és erősen belekapaszkodsz gumis hátába. A Mennydörgő Gyík megérzi jelenlétedet, felhagy a szurdokban való meneteléssel, és feléd fordítja a hosszú nyakán ülő apró fejét. Vagy ez lesz törzsed legnagyobb csatája, vagy pedig a pusztulása!

| | | |
|---|---|---|
| *Brontoszaurusz* | ÜGYESSÉG 16 | ÉLETERŐ 30 |

Társaid körbeveszik a Mennydörgő Gyíkot, és segítenek a csatában.

Ha sikerül véghezvinned a lehetetlent és legyőznöd ezt a gigantikus szörnyeteget, az térdre rogyik, és a tucatnyi sebéből áradó vérrel, melyet társaiddal ejtettetek rajta, vörösre festi a tó vizét. Csendben ültök és figyelitek, amint elhagyja az élet a fenevad hatalmas tetemét.

Az ősök elégedettek a felajánlásotokkal. Nyersz 4 ÉLETERŐ és 2 SZERENCSE pontot, és ha Tüdőrothadásban szenvedtél, most kigyógyulsz belőle. A sikeres vadászaton felbuzdulva társaiddal együtt kelet felé folytatjátok utatokat. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **250**-re.

**221.**

Az alak felé vágsz a fegyvereddel, és egyetlen csapással végzel vele. Többé már nem mozdul. Miután eléred a verem alját, megfordítod a holttestet, és rájössz, hogy saját néped egyik tagjával végeztél! Udeme az, az egyik jelölt. Biztos elfogták a Véncsontok, miközben trófeára vadászott, és bebörtönözték ide. Azonnal elönt a bűntudat, amiért kezet emeltél a sajátodra (vesztesz 2 SZERENCSE pontot). A szomorúságtól elkeseredetten kimászol a veremből, majd elhagyod a termet. Lapozz a **170**-re.

**222.**

A völgy alja riasztó sebességgel suhan feléd. Próbálsz megkapaszkodni a sziklafalban, de nem sikerül megfelelő kiugrót találnod. Tested végül egy keskenyebb párkánynak csapódik. Abban a pillanatban kiszorul a levegő a tüdődből, ráadásul érzed, amint több bordád is eltörik (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha még mindig életben vagy, a fájdalmadat legyűrve erősen megkapaszkodsz, nehogy tovább ess. Lassan, fájdalmasan mászol vissza a szirt tetejére. Lapozz a **177**-re.

**223.**

Kiabálva, integetve köszöntöd a kocsit, így jelezve, hogy szándékaid nem ellenségesek. A lepel elülső része szétnyílik, és egy vézna, sötétbőrű ember feje bukkan elő. Amint megpillant téged, felderül az arca, és izgatottan lemászik, hogy köszöntsön. Szerencsédre elég jól ismered a távoli emberek beszédét, így nagyjából érted, mint mond az alak. – Üdvözlet, síkföldi barátom! Hogy vagy eme aratás havi napon? Csak nem a Csonttaréj törzshöz tartozol?

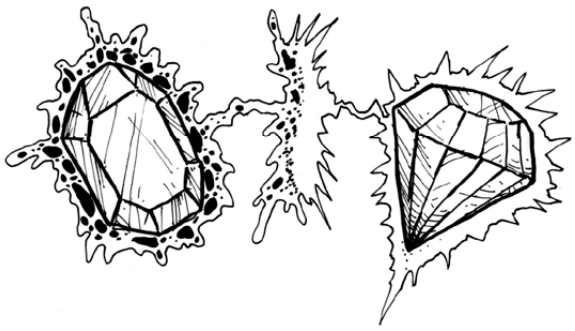
Mikor bólintasz, a fickó majd kiugrik a bőréből. – Micsoda szerencse! Épp a falutok felé tartok. Hasrah bizonyára rám mosolygott. Abir vagyok, és kereskedni érkeztem. Nincs nálad egész véletlenül azokból a remek csontfaragványokból?

Mikor megrázod a fejed, Abir mosolya egy kicsit elhalványul, optimizmusa erősen alábbhagy. – Ez igazán nagy kár. Shabak, a városom népe csak úgy kapkodja síkságok népeinek termékeit. Van nálad bármi, ami értékes lehetne számukra?

Bármelyik, eddig gyűjtött trófeádat elcserélheted a férfival egy másik tárgyra, leszámítva a Rongyos Oroszlánbőrt, ami egyáltalán nem érdekli. A kereskedő a következő dolgokat ajánlja fel:

| | |
|---|---|
| *Úti Csemege* | Száraz gyümölcsök, bogyók és húsok keveréke, melyek 3 étkezésre elegendőek. |
| *Kötél* | Egy vékony tekercs kötél, nagyjából tíz méter hosszú. |
| *Fáklya* | Egy rövid farúd, melynek felső végére egy könnyen meggyulladó olajjal átitatott rongy van kötve. Két kovakő is tartozik hozzá. |
| *Szerencsetalizmán* | Egyetlen alkalommal, amikor *próbára kell tenned a* SZERENCSÉDET, választhatod azt, hogy automatikusan szerencséd legyen. Ez azonban teljesen lemeríti a talizmán erejét, és onnantól kezdve értéktelenné válik. |
| *Ezüst Fejpánt* | Egy egyszerű ezüstpánt, melyen semmiféle díszítés vagy felirat nem látható. Abir semmit nem tud az eredetéről. |

Jegyezd fel a módosulásokat a *Kalandlapodra*. Ha elcserélted az Ezüst Fejpántot, lapozz a **271**-re. Ha végeztél, Abir további jó szerencsét kíván neked, majd folytatja útját. Lapozz a **61**-re.

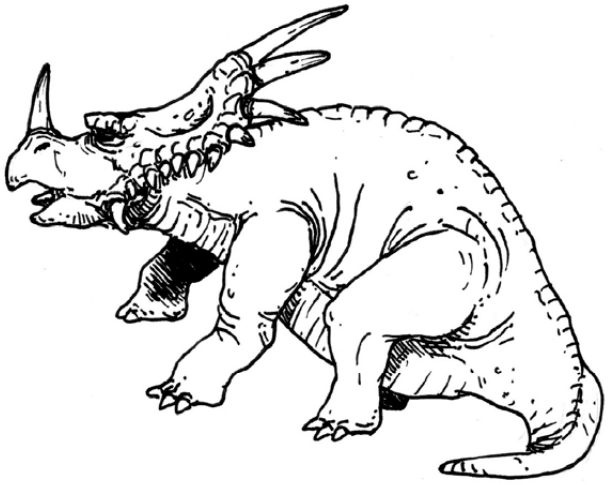


**224.**

Sikerül elérned a lejtőt, társad azonban már nem ilyen szerencsés. Kuwi lába megcsúszik, mire több méteren át gurul lefelé. Gyorsan mellé sietsz, és segítesz neki felállni. Úgy tűnik, eltörte a karját. A körülötted növő növényeket kihasználva hamar sikerül sínbe tenned a sérült kart. Szerencsére továbbra is veled tud tartani, a harcokban azonban már nem számíthatsz a segítségére. Mostantól kezdve le kell mondanod a Támadóerő-bónuszáról. Lapozz a **194**-re.

**225.**

Egy jóval nagyobb terembe botladozol be, mint az, amelyikben korábban voltál. Az erős állati szag, amit éreztél, itt sokkal markánsabban van jelen. Előreindulva elveszted a fal jelentette szilárd pontot, és kissé zavartan botorkálsz tovább a vaksötétben. Rövid séta után egy hatalmas bestia pikkelyes bőrének ütközöl. A Sárkány, akinek évszázados álmát sikerült megzavarnod, a derekad magasságában összecsapja a pofáját, és félbeharap, hogy könnyebben meg tudjon majd emészteni. Kalandod itt véget ér.



**226.**

A nap lassan eltelik, miközben a hatalmas, zölden ragyogó szavannán sétálsz. A távolban feltűnik előtted egy hosszú hegység csipkés gerince. Váratlanul fülsüketítő reccsenés hasít a síkság csendjébe, amitől ijedtedben a földre veted magad. Óvatosan felemeled a fejed, és a láthatárt kezded kémlelni. Messze északon embereket veszel észre, akik tevék sorfala mellett állnak. Ilyen távolról nem tudod megállapítani, kicsodák vagy micsodák ők, de abban biztos vagy, hogy onnan jött a zaj. Ha elindulsz feléjük, lapozz a **174**-re. Ha ellopakodsz mellettük a hegység irányába, lapozz a **47**-re.

**227.**

Minden erőfeszítésed ellenére sem sikerül kiszabadulnod az erős csáp szorításából, ami először a verem széléhez húz, majd leránt a fekete mélységbe. Tucatnyi újabb csáp csavarodik rád, melyek gyorsan összeroppantanak. Kalandod itt, egy sötét lyuk mélyén, az ellenség otthonában ér véget.

**228.**

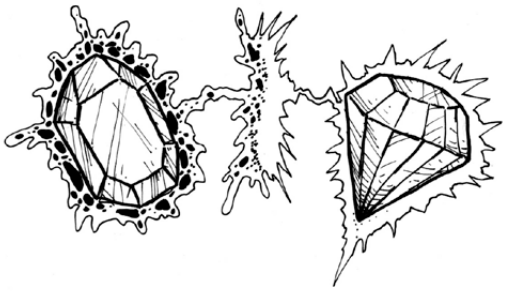
A szurdok nagyjából nyolcszáz méteren át húzódik előtted, mielőtt a körülötte lévő két sziklameredély összefutna. Az itt lévő sziklákat valami fehér anyag borítja be. Egy kicsit magasabban, egy keskeny párkányon egy ágakból font, fűvel bélelt fészket pillantasz meg. Ha fel akarsz mászni a falon, hogy megtudd, mi vert ott tanyát, lapozz a **166**-ra. Ha visszatérnél a szurdok túlsó végébe, a barlangba, lapozz a **12**-re.

**229.**

Úgy döntesz, nem adsz drága élelmedből Courga Sziklájának. Csukott szemekkel koncentrálsz, egyre lassabban lélegzel, és arra összpontosítasz, hogy kapcsolatba lépj a Mennyei Udvar veszedelmes erőivel. Telik az idő, és nem tudod, percek vagy órák teltek-e el, végül azonban megérzed egy túlvilági erő jelenlétét. A felerősödő szél fütyülve süvít el melletted, és mintha szavakat is hallanál:

*Pofátlan teremtmény! Micsoda megvetés! Arrogáns, önző arcátlanság! Ez tetszik. Büszke viselkedésed tiszta szavakat kíván. Keresd az északkeleti sziklák vörös szárnyú sárkányát. Utad a holtak birodalmán át vezet majd. A varázsló tartja néped megváltásának kulcsát. Most fogd, amit akarsz, és kísérjen áldásunk az utadon…*

A szél elül, a hang sem szól többet. Érzed, amint erő tölti el a testedet! A következő csatában 2-vel megnövelheted majd Támadóerődet. Az utasításnak megfelelően magadhoz veszel valamit, amit a szobor szájában találsz (írd fel *Kalandlapodra* az Aardfarkas bőrt). Elhagyod Courga Szikláját, és közben azon töprengsz, mit is jelenthet a titokzatos információ, amit kaptál. Lapozz a **204**-re.



**230.**

Épp csak sikerül áttuszkolod magad az ajtó résén át. Egy hosszú és sötét kamrában találod magad, melynek közepén egy jókora kőszarkofág áll. A tetejét egy kopasz, finom ruhába öltözött férfi alakjára formázták. Egy kőasztal áll mellette, melyen egy ősi, bőrkötéses kötet hever.

Mielőtt megnézhetnéd, mi is az, egy kísértetlény jelenik meg előtted, melyet túlvilági, zöldes ragyogás vesz körbe. Azonnal felismered a lelket, a szarkofágra faragott férfi az. Ám míg a szobor vonásai békések és jóságosak, a kísértet torz képén gyűlölet és őrület ül. Ellenfeled feléd suhan, hogy túlvilági karmaival cincáljon szét!

*Kísértet* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 7

A lényt csupán mágikus fegyverrel vagy képes megsebezni. Ha nincs ilyen a birtokodban, kénytelen vagy elmenekülni nem csak a kamrából, de a folyosóról is. Ha így teszel, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot a szellemlény utolsó támadása miatt, majd lapozz a **10**-re.

Ha mágikus fegyverrel vagy felszerelkezve, a szokott módon küzdj meg ellenfeleddel. Ha győzöl, a kísértet torkából még egy utolsó, velőt rázó üvöltés tör elő, majd semmivé foszlik. Felveszed a könyvet, és fellapozod. Egy vörös selyemjelzőt látsz benne, ezért odalapozol. A következő ősi szöveget olvasod a lapon:

*Ujccjv bxabdwt, vnpracjt j lbruujpxt. Lnunwjbrj enaexwjuj qjavrwl nb qjc trajuh vduej vnpcxart. Qjkxad nb xadunc eja ajwt, mn erbbijcnant, qxph vnpjuurcbjv j ydbicrcjbc!*

Miközben azon töprengsz, mit is jelenthet a szöveg, elhagyod a termet. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **233**-ra.

**231.**

Paru szerencsére nem ereszkedett le veled együtt. Gyorsan megjavítja a kötelet, és ledobja neked, hogy visszamászhass a biztonságba. Ha még nem tetted, és a középső lyukba néznél most le, lapozz a **142**-re. Ha a bal oldaliba, lapozz a **26**-ra. Ha távozol a barlangból, és visszatérnél az előző elágazáshoz, lapozz a **46**-ra.

**232.**

A járat egy ideig monoton módon halad előre, végül két ajtóhoz érsz, melyek a két oldalfalból, egymással szemben nyílnak. Valamivel tovább tekintve újabb ajtópárt veszel észre, majd megint egy másikat, egészen addig, amíg a folyosó egy zsákutcában véget nem ér. Összesen huszonhat ajtót látsz magad előtt. Egyiken sem látsz kilincset, amivel ki lehetne őket nyitni, és bármennyire is erőlködsz, képtelen vagy bejutni mögéjük.

Észreveszel azonban kettőt, melyek résnyire nyitva állnak, épp csak annyira, hogy át tudd magad préselni a nyílásokon. Az egyikbe, bal oldalon a XI-es, a másikba jobb kéz felől a VI-os szimbólum van vésve. Ha a bal oldali mögé néznél be, lapozz a **190**-re. Ha a jobb oldalit vizsgálnád meg, lapozz a **230**-ra. Ha visszatérsz az elágazáshoz, és a másik folyosón néznél szét, adj 1-et a KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **10**-re.

**233.**

Ismét kinn állsz a folyosón. Ha még nem jártál a másik ajtó mögött, és most benéznél oda, lapozz a **190**-re. Ha visszatérsz az elágazáshoz, és a másik irányban néznél szét, lapozz a **10**-re.

**234.**

A legkülönfélébb fegyverek lógnak a falról – kardok, fejszék, alabárdok, bunkósbotok és gerelyek –, melyek mindegyike merő rozsda. Egyetlen pengét látsz csak, egy ragyogó kardot, ami látszólag ellenállt az idő vasfogának. Amint hozzáérsz a fegyverhez, úgy érzed, mintha több fokkal lehűlt volna a levegő. Fagyos, zöld ragyogás tölti be a pincét, ami lassan egy páncélba öltözött katona elmosódott alakjává áll össze. A szellemalak a falon lógó kard kísértetmását szorítva suhan feléd. – Thrandeus ereje kitart! A Szolgakő még most, halálom után is, az idők végezetéig uralkodik felettem! – nyöszörgi az alak.

*Kísértet* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha nincs nálad égő fáklya, a csata idejére csökkentsd 2-vel a Támadóerődet. Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény páratlan, a szokásos 2 ÉLETERŐ pont mellett vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is. Hacsak nem mágikus fegyverrel harcolsz, képtelen vagy megsebezni az élőholt jelenést. Ekkor két egymást követő Harci Kört meg kell nyerned, majd el kell menekülnöd – ha ez sikerül, lapozz a **34**-re.

Ha rendelkezel mágikus fegyverrel, és sikerül végezned a Kísértettel, elteheted a falon lógó kardot. Nem mágikus fegyver ugyan, éles pengéje azonban túlélte az elmúlt évszázadokat, és minden sikeres találatával 3 ÉLETERŐ pontot sebez a szokásos 2 helyett.

Ha még nem jártál az ajtónyílás mögött, és most szétnéznél, lapozz a **91**-re. Ha visszatérnél a lépcsősoron, lapozz a **34**-re.

**235.**

A hatalmas kőépület a többi romtól kicsit távolabb áll egy jókora sziklatalapzaton, ami minden bizonnyal megemelkedett, amikor a Katlan kialakult. Vastag zöld indák lógnak le a romokról, mint valami óriási szörnyeteg csápjai. Ugyanakkor ezek nyújtják az egyetlen feljutási lehetőséget is a maradványokra, melyek meglepően jó állapotban maradtak fenn a vastag kőoszlopokon pihenve, melyeket csápos lények megrázó ábrái díszítenek.

Széles, repedezett lépcsőfokokon lépdelsz felfelé a tágas bejárati csarnokba. A homályos belső térbe aranyló fénypászmák hasítanak a plafonban lévő lyukakon át. A romok közt egy igen különös bestia áll, ami le sem veszi rólad a tekintetét.

Két hosszú, hátsó lábán áll, és hosszú farkával egyensúlyoz. Rövid, vastag nyakán egy nagy csontkupolában tetőző fej ül, melynek tövében csontos kitüremkedések és tüskék sorakoznak, mint ahogy megnyúlt pofájának tetején is, ami rövid, tömzsi csőrben végződik. A különös, keményfejű gyík egy sápadt, emberszerű alak felett áll, amit szinte teljesen beborítanak a romok. Ha megkockáztatod, hogy megközelíted az állatot, és megvizsgálod a fekvő alakot, lapozz a **67**-re. Ha inkább nagy ívben elkerülöd, és a csarnokból nyíló termekben néznél szét, lapozz a **181**-re.

**236.**

Óvatosan a zaj irányába lopakodsz, míg majdnem el nem éred a forrását. A fűszálakat széthajtva egy kis tisztást pillantasz meg. A csaholás három kis szőrpamacs felől jön, amik akár farkaskölykök is lehetnének, csakhogy ezek bundája sárgásszürke színű. Hamar felismered, hogy ezek Óriás Aardfarkasok, a hiénák közeli rokonai, amik falkában vadásznak. A néped korábban több ilyen kölyköt is felnevelt, így tapasztalatból tudod, hogy rendkívül hűséges követők válnak belőlük, ha jól bánnak velük. Ha megpróbálod elkapni az egyik kölyköt, lapozz a **168**-ra. Ha hagyod őket, és visszatérsz az ösvényre, lapozz a **121**-re.

**237.**

Közeledik az éjszaka, ideje visszaindulnod Csonttaréj falujába, hogy részt vegyél az Ítélkezés Szertartásán. Ha egy erdőn át, a legközvetlenebb úton akarod megközelíteni a települést, lapozz a **214**-re. Ha a hosszabb, valamivel vadabb tájon átvágva térnél haza, lapozz a **72**-re.

**238.**

Pechedre jobb lábaddal pont belelépsz a csapda hurkába, ami azonnal megfeszül a bokád körül, te pedig a levegőbe emelkedsz. Ugyanebben a pillanatban egy emberszerű, sárral bekent arcú alak tör elő a bokrok közül, aki egy veszedelmes fejszét lóbál. Elborzadva döbbensz rá, hogy a vad tekintetű alak nem más, mint Wanushu, törzsetek legnagyobb harcosa, elbukott törzsfőnökötök után a törzs második embere és Kuwi apja!

A lány boldogan felsír a látványra, ám szinte azonnal sikítani kezd, mikor feltűnik neki kifejezéstelen arca és a szemében izzó vörös fény. Wanushu a Szolgakő hatása alatt némán a Kuwihoz lép. Tehetetlenül lógva nézed, amint az apa végez saját lányával. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Sefu kódszó, lapozz a **245**-re. Ha nem, úgy tehetetlenül lógva végignézed, amint a megszállt Wanushu céltáblának használva feléd hajítja a fegyverét. Kalandod itt véget ér.

**239.**

Ahogy egy újabb lépést teszel, a lény megindul feléd, és óriási, izmos hátsó lábaival iszonyatos iramban kezd feléd rohanni a romos padlón. Nincs időd elmenekülni, gyorsan megpróbálsz elugrani a rohamozó bestia elől, de az túlságosan gyors. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, az állat csontos kobakja oldalba kap, és 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Ha nincs szerencséd, nem vagy elég fürge, és ellenfeled gyomorszájon öklel, több bordádat is eltörve (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, és a soron következő csatában 2 Támadóerő pontot is). Ha túlélted a rohamot, talpra kecmeregsz, és megpróbálsz elmenekülni. Lapozz az **55**-re.

**240.**

Hosszútüske felé tartod a Megelégedés Kristályát, ami azonnal arany színnel ragyog fel. A vörös izzás lassan elhal az állat szemében, amint a kristály semlegesíti a Szolgakő gonosz varázsát. A bestia lenyugszik és engedelmesen lehajtja a fejét.

Hosszútüske csatlakozik hozzád az úton. Írd fel *Kalandlapodra* a Hosszútüske kódszót, és jegyezd fel, hogy ÜGYESSÉGE 12-es, ÉLETEREJE pedig 14-es. Ha egy ellenféllel kerülsz szembe, hagyhatod, hogy az állat vívja meg helyetted a csatát. Ha meghal, neked kell bevégezned a küzdelmet (ekkor ne feledd el lehúzni *Kalandlapodról* a kódszót).

A bestián lovagolva jóval gyorsabban tudsz haladni, ám csak neked és Kuwinak (ha még veled van a lány) van elegendő hely rajta. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Sefu, a Wanushu vagy a Paru kódszavak bármelyike, társaidat hátra kell hagynod. Írd fel *Kalandlapodra* a Késők kódszót, és jegyezd fel, hogy mostantól nem számíthatsz a segítségükre a harcokban. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Bronto kódszó, óriás barátodat is itt kell hagynod, ugyanis az sem képes Hosszútüskével tartani a lépést. Lapozz a **116**-ra.

**241.**

A fenevadnak vége! A hatalmas test meginog karmos lábain, és haláltusája közben széttépi a rajta lévő hámot. Végül feldől, és visszhangzó puffanással elterül a talajon. Valgrek, aki épp a bestia mellett hevert a porban, pont alá került, és biztos vagy benne, hogy a súlyos szörnyeteg alatt lelte halálát. Lapozz a **275**-re.

**242.**

A különös zörgés abbamarad, te pedig óvatosan átjutsz a barlang túloldalához, ahol egy jóval nagyobb teremre bukkansz.

Ha van nálad egy meggyújtott fáklya, vagy most meg akarsz egyet gyújtani (ez esetben ne feledd el lehúzni azt *Kalandlapodról*), lapozz a **202**-re. Ha nem használsz fáklyát, lapozz a **225**-re.

**243.**

Ismét Thrandeus kriptájában vagy. Döntsd el, mit teszel (ne feledd, csak olyasmit tehetsz, amivel korábban még nem próbálkoztál).

Kinyitod a bal oldali ajtót? Lapozz a **247**-re.
Kinyitod a jobb oldali ajtót? Lapozz a **262**-re.
Megvizsgálod Thrandeus szarkofágját? Lapozz a **249**-re.
Elhagyod a kamrát, és a folyosó végében lévő üres kriptákban néznél szét? Lapozz a **246**-ra.

**244.**

Wanushu leguggol, és egy bottal a nedves földre skicceli a tervét. – A tó délen elkeskenyedik, amint átfolyik egy szurdokon. Sefuval ketten odakergetjük, Kuwi pedig megakadályozza, hogy a túloldalán elmenekülhessen. – A veterán vadász csettint egyet, majd elvigyorodik. – A te dolgod lesz a legegyszerűbb. Csupán fel kell másznod a szurdok tetejére, és amikor elhalad alattad, a szörnyeteg hátára kell ugranod, majd remélned, hogy a Kristály működik.

Wanushu jókedve rád valahogy nem ragad át, ettől függetlenül Kuwival együtt elindulsz a szurdok felé, miközben a másik két férfi fegyverrel a kezében a sekély pocsolyába tör, hogy bekerítsék a Mennydörgő Gyíkot. Wanushu hirtelen ordítozni kezd, és a hüllő felé rohan, miközben fejszéjét a feje felett lóbálja. A bestia erre riadtan felmordul, és távolodni kezd a lábánál zajongó kis lénytől.

Sefu csatlakozik hozzá, és hangosan kurjongatva hamarosan már ketten terelik a hosszú nyakú titánt a szurdok felé. A meglepett bestia egyre gyorsabban szedi a lábait, miközben utat tör magának a tóban, minden egyes lépésével felverve a vizet. Te még elég messze vagy a célodtól, és elképedve döbbensz rá, hogy prédád közeledni kezdett hozzád! Gyorsan rohanni kezdesz, és reméled, hogy még időben el tudod foglalni az őrhelyedet.

Három kockával *tedd próbára* ERŐD! Ha sikerül a próba, lapozz a **254**-re. Ha elvéted, a Mennydörgő Gyík megelőz, és még az előtt kitör a kanyonból, hogy odaérnél. Kuwi, aki megelőzött téged, épp időben vetődik el a törtető bestia elől, mielőtt az letarolhatná. Az elszalasztott zsákmányt miatt letörten csatlakozol a többiekhez, majd folytatjátok gyalog az utat. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **250**-re.

**245.**

Kuwi gyilkossága felett érzett dühében Sefu rátámad a tehetetlen Wanushura. A két harcos halálos sebeket ejt egymáson, míg végül egy különösen kegyetlen, fejre mért csapással társad győzedelmeskedik. A több sebből vérző Sefu feléd tántorog, majd utolsó erejével levág az indáról. A karjaid közé esik, és tehetetlenül nézed, amint elhagyja testét a lélek. – Most legalább nem álltál az utamba – mondja erőtlenül mosolyogva. És többet nem szól.

Nincs idődd feldolgozni a tragédiát. Valgrek minden tétlenül töltött másodpercben nagyobb előnyre tesz szert. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **272**-re. Ne feledd, hogy mostantól sem Sefu, sem pedig Kuwi segítségére nem számíthatsz a csaták során.

**246.**

Kiráz a hideg, miközben a járat végéből nyíló, üres boltívekhez közelítesz. Az elsőbe bepillantva egy üres kőtermet látsz csak. A második ugyanígy néz ki. Már épp a harmadikhoz lépnél, amikor hirtelen egy esetlen alak bukkan fel belőle, aki a halál bűzét árasztja magából.

Egyszer régen talán ember lehetett, most azonban nem más, mint egy kegyetlen, rothadó teremtmény, aki bűzös húscafatokat hagy maga után. Ritkás, ősz hajszálak lógnak le fekélyes fejbőréről és csontos állkapcsáról. Ragyogó, zöld nyálka csurog a testét borító ezernyi sebhelyből, a cseppek pedig zselés masszává állnak össze a padlón és falakon.

– Hol van? – hallod a fagyos, mély dörmögést. – Merre van a drágakövem?

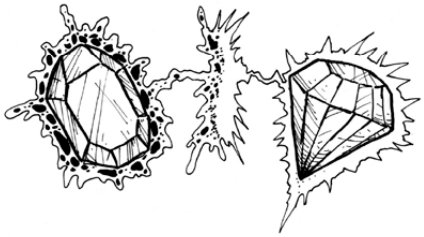
A hatalmas teremtmény feléd lépdel, készen rá, hogy kiszívja belőled az életet. Nem közönséges élőholttal kerültél szembe – ezt a bestiát az elemi gonoszság szállta meg, és a minden élőt megvető gyűlölet hajtja! Ha nálad van a Megelégedés Kristálya, azonnal lapozz a **94**-re. Ha nincs, meg kell küzdened a szentségtelen császárral!

| | | |
|---|---|---|
| *Thrandeus* | ÜGYESSÉG 13 | ÉLETERŐ 18 |

Ha nem rendelkezel mágikus fegyverrel, nincs esélyed, és a kegyetlen élőholt gyorsan végez veled.

Valahányszor Thrandeus eltalál, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés mellett 1 ÜGYESSÉG pontot is elszív tőled. Ha két egymást követő Harci Körben is jobbnak bizonyul nálad, két kezével szorosan megragad, és azonnal szétroppant.

Ha sikerül valahogyan győzelmet aratnod az élőholt zsarnok felett, és szerepel *Kalandlapodon* a Helyszín kódszó, lapozz a **200**-ra. Ha nem szerepel rajta, lapozz a **30**-ra.



**247.**

Meghúzod a vasgyűrűt, és benyitsz a súlyos ajtón, mely mögül egy apró, keskeny terem tárul fel. Csupán két dolgot látsz itt. Az egyik egy rendkívül egyszerű és dísztelen kőszarkofág, a másik pedig ennek egykori lakója – Andilicus rothadó maradványa! A nyomorult élőhalott csontos karmait előrenyújtva tántorog feléd, hogy megfojtson.

*Kriptavadász* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha nem rendelkezel mágikus fegyverrel, akkor nem tudsz végezni ellenfeleddel. A szokott módon kezdj neki a csatának, viszont sikeres találat esetén se csökkentsd ellenfeled ÉLETEREJÉT.

Ha az élőhalott megnyer két egymást követő Harci Kört, karmos kezével megragadja a nyakadat, és fojtogatni kezd. Ekkor dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ezt követően minden egyes Körben így kell meghatároznod a sebesülésedet, egészen addig, amíg te meg nem nyersz egy Kört – vagy amíg meg nem fulladsz. Ha neked sikerül két egymást követő Körben győzedelmeskedned Andilicus felett, sikerül a földre taszajtanod ellenfeledet. Ekkor el tudsz menekülni a teremből, és be tudod csapni magad mögött a kőajtót. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **243**-ra.

Ha rendelkezel mágikus fegyverrel, és sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **4**-re.

**248.**

Faludtól nyugat felé indulsz útnak, végig a meredek, kanyargós úton, ami a Csonttaréj Völgy felé tart. Ez az a hely, ahol falubelijeid a Csonttarajosokat legeltetik, melyekről a hely a nevét kapta. Négy lábú, hordótestű bestiák ezek, melyek pofájából egyetlen hosszú szarv meredezik, nyakukat pedig csontos gallér díszíti. Amikor felbukkansz, az állatok közül néhány abbahagyja a legelést, és lustán rád pillant.

Nem messze tőlük egy teljesen kifejlett példányt is látsz, ami az oldalára dőlve fekszik, a csorda többi része azonban messzire elkerüli. Ez aggaszt egy kicsit, ugyanis ezek a lények általában rendkívül gondoskodóak a beteg vagy sérült társaikkal. Ha odalépsz a fekvő példányhoz, hogy megtudd, mi történt vele, lapozz a **103**-ra. Ha inkább folytatod utadat a völgy másik végébe, lapozz a **130**-ra.

**249.**

A kőkoporsó hatalmas, legalább három méter hosszú és egy méter széles – túlságosan nagy egyetlen ember számára. A fedelére Thrandeus – egy idős, szakállas, átható tekintetű férfi – képmását vésték. Összekulcsolt kezével kis lyukat formáz, mely akár egy ékkő megüresedett helye is lehetett.

Nekifeszülsz a fedőnek, és lassan letolod a szarkofágról. Mérgező, barna gázfelhő tör elő a sírból, és mielőtt ráébrednél, mi is történik, belélegzed. Sikerült elkapnod a Tüdőrothadást, egy súlyos betegséget, ami súlyosan legyengítheti az embert, ha nedves területeken jár. Már itt, a fagyos kriptában is érzed kártékony hatását (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot). A betegséget is jegyezd fel a *Kalandlapodra*.

A porfelhő végül eloszlik, te pedig bepillanthatsz a király sírjába. További kincseket – érméket, kristályokat és ékszereket – látsz, testet azonban nem. Úgy tűnik, Thrandeus végső nyughelye mégsem annyira végső…

Semmi más érdekességet nem találsz itt. Ha még nem jártál a továbbvezető ajtóknál, és most szétnéznél arra, lapozz a **157**-re. Ha elhagyod a kamrát, és a járat végében lévő üres sírokat vizsgálnád meg, lapozz a **246**-ra.

**250.**

Végre sikerül eljutnod a Katlan keleti peremhez. Szerencsére hamar rátalálsz egy ösvényre, ami kivezet belőle, fel a körülötte elterülő síkságba. Mielőtt továbbindulhatnál, még egy utolsó akadály áll előtted.

Egy hatalmas testű szörnyeteg áll előtted négy rövid lábán. Rövid farka van, a nyaka körül pedig egy csontgallérja, melyből hat hosszú tüske mered ki. Pofájának két oldalából két zömökebb tüske áll ki oldalra, míg csőrben végződő orrából egy jóval hosszabb felfelé.

Ismerős számodra a lény: ő Hosszútüske, korábbi törzsfőnökötök hű hátasa, aki őrületében a halálba vetette szeretett vezetőtöket. Biztosan mestere halálát követően kóborolt ide, olyan helyet keresve, ahová a vadászaitok biztosan nem követik.

Hosszútüske idegesen tapodja a talajt karmos lábaival, miközben dühösen fel-felhorkant, és közben jobbra-balra csapkod a fejével. Apró szemeiben vészjósló, vörös izzást látsz, mely arra utal, hogy Valgreknek is lehet valami köze mostani állapotához. Az állat elállja előttetek a hágót. Ha tovább akartok jutni, meg kell küzdenetek vele!

*Stracoszaurusz* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

Valahányszor Hosszútüske megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebet szenveded el, ám ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, a bestia orrszarvával döf beléd, és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha sikerül legyőznöd a lényt, lapozz a **116**-ra.

**251.**

A Megelégedés Kristálya nem tudja a Szolgakő közelében kifejteni a hatását, a Zsarnoki Király továbbra is áll hátasával. Lapozz vissza a **261**-re, és folytasd a csatát.

**252.**

Szokás, hogy az istenekkel való tanácskozás előtt élelmet tesztek Courga Sziklájának szájába. Ha szeretnél felajánlani némi élelmet a készletedből, dobj egy kockával, és minden idehelyezett adag élelem után adj 1-et az eredményhez, majd vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal:

| | |
|---|---|
| 2–3 | Lapozz a **213**-ra. |
| 4–5 | Lapozz a **184**-re. |
| 6 vagy több | Lapozz a **106**-ra. |

Ha felajánlás nélkül kérnél útbaigazítás, lapozz a **229**-re.

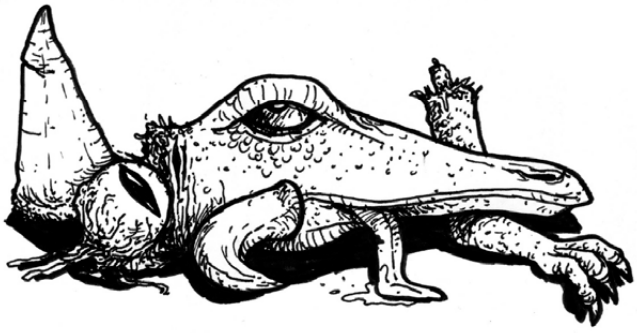
**253.**

A primitív harcosok felé emeled a Megelégedés Kristályát, ami azonnal kifejti hatását, és feloldozza a Véncsontokat a mágikus uralom alól. Pechedre a szőrös humanoidok nem hagynak fel a támadással, bár a Szolgakő már nem uralja tetteiket. Úgy tűnik, a törzsi viszályok nem múlnak el olyan könnyen. Lapozz vissza a **263**-ra, és küzdj meg velük.

**254.**

Lábaid szinte égnek a fáradtságtól, de a plusz sebesség lehetővé tette számodra, hogy a rohamozó óriás előtt maradj. Nekifutásból ugrasz fel a sziklára, majd sietve felmászol a szurdok falán. Épp akkor érsz a tetejére, amikor az ideges bestia bőgve betör a kanyonba. Összeszeded maradék erődet, és átugrasz a fenevad hatalmas testére… *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **220**-ra.

Ha elvéted, ugyan sikerül a Mennydörgő Gyík hátára érkezned, ám nem tudsz megmaradni a rohamozó hüllő hátán, és lepattansz gumiszerű bőréről. Szinte azonnal a sekély pocsolyában találod magad, és csak kevésen múlik, hogy az állat nem tapos agyon fatörzsvastagságú lábaival. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, elkeseredetten csatlakozol társaidhoz, majd folytatod utadat. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **250**-re.



**255.**

Behatolsz a mocsárba, óvatosan lépkedve az apró, száraz földdarabokon, amik keresztül-kasul pöttyözik a sötét tócsákat. Ha elkaptad a Tüdőrothadást, a nedves levegő tovább ront az állapotodon (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot). Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **259**-re; ha 4–6, lapozz a **126**-ra.

**256.**

Ismét előhúzod a Megelégedés Kristályát. Az arany ragyogás egyenesen Ogmilhoz kúszik, meglágyítva gyűlölködő arcát.

– Nem tudtam, mire képes a Kő – nyög fel. – Valgrek a Katlanba küldött, hogy szerezzem meg, de fogalmam sem volt róla, mit tervez. Hinned kell nekem.

Arca ismét megkeményedik. – De ami történt, megtörtént. A mester feleségemnek ígérte Kuwit. Végre valahára együtt leszünk!

Nyers kacagás, mint a száraz pergamen susogása, hasít bele a síkság csendjébe. – Bolond! – kiált fel Valgrek a Zsarnoki Király hátáról. – A lányt is eladjuk a Gyíknépnek, mint az összes többit. Hibátlan bőréért remek árat kaphatunk!

Ogmil döbbent csendben tekint a sámánra. – De… megígérted! – köp felé, miközben az arca eltorzul a dühtől. A tanonc nagyot csap szárnyas hátasára, és felrepteti. – Megígérted! – sikítja a fiú, miközben egyenesen Valgrek felé repül. Mielőtt a vén sámán bármit is tehetne, a lény lecsap, és kirántja a nyeregből. A bestia, a tanítvány és mestere egyre magasabbra és magasabbra emelkednek az égbe, míg vakító fény nem villan. Mindhárman zuhanni kezdenek, végül becsapódnak a síkság kemény, szikkadt talajába. Ogmil és hátasának füstölgő teste mozdulatlanul hever, Valgrekben azonban még van élet! Jegyezd fel *Kalandlapodra* az Elbukott kódszót, majd lapozz a **264**-re.

**257.**

A dühödt lény karmai összezárulnak a törzsed körül, és kiszorítják belőled a szuszt (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, a szörnyeteg nagyot csap hatalmas szárnyaival, és a magasba emelkedik veled! Csapkodni kezded a teremtményt, remélve, hogy enyhíteni tudod a szorítását. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **31**-re; ha 4–5, lapozz a **78**-ra. Ha 6-ot dobsz, minden próbálkozásod hiábavaló. A szörnyeteg felrepül veled, egészen a szurdokot körülvevő magaslatokig, majd elereszt. Egy pillanatig még megcsodálhatod otthonod széles, sík vidékét és az azt körülölelő sziklás felföldeket, majd lezuhansz a mélybe, egyenesen a halálba. Kalandod itt véget ér.

**258.**

Minden erődet összeszedve amennyire csak tudod, szétfeszíted a csapda fogait. Izzadtságcseppek csurognak az arcodon a megerőltetéstől, de a fém szerkezet nem enged. Végül teljesen kimerülten feladod a dolgot. A távolból hamarosan kutyák csaholása üti meg a füledet. Megragadod a fegyvered, és végigtekintesz a láthatáron. Három ványadt bőrű, tépett szőrű Vad Kutyát veszel észre, amint feléd rohannak. Egyszerre kell megküzdened velük.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Vad Kutya* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 4 |
| *Második Vad Kutya* | ÜGYESSÉG 4 | ÉLETERŐ 4 |
| *Harmadik Vad Kutya* | ÜGYESSÉG 5 | ÉLETERŐ 5 |

A csata idejére csökkentsd 2-vel a Támadóerődet, miután a lábad továbbra is a csapdába van szorulva. Ha te győzöl, az ebek teteme mellé rogyva tovább pihensz. Egy óra elteltével ismét megpróbálkozol a szabadulással. Eleinte nem moccan a szerkezet, de aztán centiről centire elkezd engedni. Hamarosan sikerül annyira szétfeszítened, hogy ki tudd húzni a lábadat. Csúnya vágásokat és zúzódásokat sikerült összeszedned, de szerencsére úgy tűnik, nem tört el semmid. A séta ettől még igen fájdalmas marad, és amíg a seb nem kezd el gyógyulni, addig bizony bicegni fogsz. Csökkentsd ÜGYESSÉGEDET 1-gyel, egészen addig, amíg vissza nem térsz Csonttaréj falujába. Lapozz a **9**-re.

**259.**

A keskeny földsáv, melyet követsz, hirtelen egy széles állóvíznél ér véget. Sima, nyálkás kövek pöttyözik a tavacskát, mintha valami feneki szörnyeteg kidudorodó taréjai lennének. Az egyetlen esélyed az, ha ezeken átugrálva sikerül átjutnod a túloldalra, ahol a száraz út folytatódik. Ha úgy érzed, hogy ez túlságosan kockázatos próbálkozás, és visszafordulva egy másik úton indulnál tovább, adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, és lapozz a **126**-ra. Ha továbbmész egyenesen, felkészülsz rá, hogy a következő sziklára ugorj.

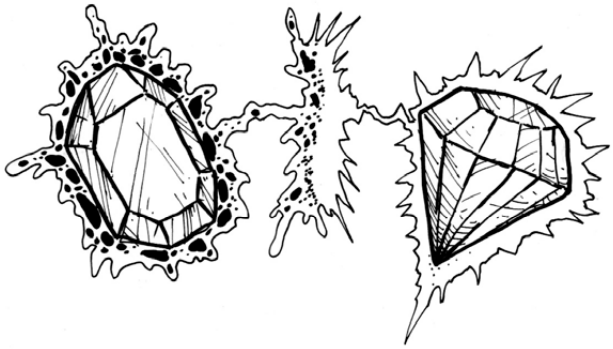
Hat kövön kell átugrálnod, mielőtt elérnéd a túloldalt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, hogy megtudd, sikerül-e biztonságban követ érned. Ha igen, még ötször ismételd ezt meg, egészen addig, amíg át nem érsz a túlpartra.

Ha bármelyik dobást is elvéted, megcsúszol a nyálkás sziklán, és a vízbe esel. Ekkor ismét ki kell másznod a partra, ami sok értékes idődet veszi el. Minden elrontott próba után adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz. Ha az első három próba valamelyikét véted el, úgy a kezdő helyhez úszol vissza, és ismét meg kell próbálkoznod az átjutással, míg ha az utolsó három valamelyikét, a túlpartra úszol.

Ha sikerül mind a hat kövön átugranod, adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz, amiért átértél a túloldalra. Lapozz a **110**-re.

**260.**

Fegyvered célba talál, és kibillenti helyéből a Szolgakövet. Amint az a porba esik, a Zsarnoki Királyt leigázó gonosz ereje megszűnik. Az állat szemében izzó vörös fény kihuny, és szépen, lassan visszanyeri az irányítást. Most, hogy megszabadult mágikus kötelékeitől, a kegyetlen szörnyeteg dühösen felüvölt, és lerázza magáról a hámot. Ezután elfordul tőled, és Valgrek felé indul, aki elterülve hever a porban. Még a sámán legerősebb varázslatának sincs esélye a Király dühével szemben. A bestia egy utolsó, kegyetlen harapással bekapja, és egészben lenyeli. A szolgaságot megbosszulva az állat a nyílt síkság felé indul, hogy ismét átvegye felette az uralmat. Lapozz a **275**-re.



**261.**

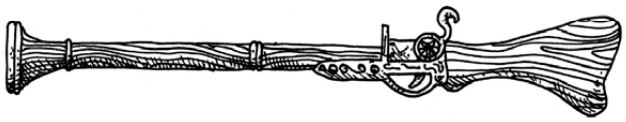
Bár Valgrek nem ül már az állat nyergében, a Zsarnoki Király továbbra is a Szolgakő gonosz hatása alatt áll. És ebben a pillanatban megpillantod azt. A szörnyeteg fejéhez kötött egyik hámhoz van rögzítve! A gonosz tárgy ugyanazzal a kegyetlen fénnyel pulzál, ami a bestia szemében is ragyog. Ha sikerülne megkaparintanod az ékkövet, talán semmissé tudnád tenni annak hatását. Ezzel a tudással felfegyverkezve felkészülsz rá, hogy megküzdj ellenfeleddel.

| | | |
|---|---|---|
| *Tyrannoszaurusz Rex* | ÜGYESSÉG 13 | ÉLETERŐ 25 |

A küzdelem során mind Hosszútüske, mind a Mennydörgő Gyík, mind pedig társaid a segítségedre lesznek (ha bármelyikük is veled van).

Valahányszor a szörnyeteg megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, a hátasodat fogja támadni (feltéve, hogy van ilyened – ha nincs, akkor természetesen téged). Ha 3–5 az eredmény, téged támad. Ha 6-ost dobsz, egyik társadnak ront neki (ha van veled bárki is). A Zsarnoki Király erős harapása 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. Ha valamelyik társad sebesülést szenved el, úgy azonnal harcképtelenné válik, és a továbbiakban nem számíthatsz az általa biztosított Támadóerőbónuszra.

Ha sikerül két egymást követő Harci Kört megnyerned, és megpróbálsz a Szolgakő felé csapni, lapozz az **54**-re. A hatodik Kört követően jegyezd fel, hány ÉLETERŐ pontja van még a Tyrannoszaurusznak, majd lapozz a **153**-ra.



**262.**

Minden erődre szükséged van ahhoz, hogy benyiss, végül azonban sikerül betolnod a kőlapot. Egy kicsi, egyszerűen berendezett helyiségben találod magad, melyben csak egy kisebb, egyszerű szarkofág áll.

Hirtelen egy sápadt, jeges, kék színben ragyogó jelenés villan fel a szemed előtt. Egy magas, hosszú, fekete szakállú ember kísértete az, aki egy varázsló talárjába van öltözve. A szellem hideg tűzzel lobogó szemmel feléd suhan!

Ha felveszed a lénnyel a harcot, lapozz a **139**-re. Ha megpróbálsz szót érteni a rég kimúlt varázslóval, lapozz a **269**-re.

**263.**

A vén sámán látja, ahogy közeledsz, így két Véncsont harcost küld ellened. Az Ősemberek némán baktatnak feléd, és közben fenyegetően lóbálják súlyos bunkósbotjaikat. Egyszerre kell megküzdened velük.

| | | |
|---|---|---|
| *Első Ősember* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 8 |
| *Második Ősember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 8 |

Ha legyőzöd őket, lapozz a **266**-ra.

**264.**

A Zsarnoki Király, a Csontpuszta ragadozóinak legfőbb ura áll most előtted. A szörnyeteg megvan vagy öt méter magas, amint két hátsó, rendkívül erős lábán áll. Hosszú és súlyos farka van, amit jobbra-balra himbál a háta mögött. Két apró mellső végtag nyúlik előre a mellkasából, melyek felett rövid és izmos nyak nyúl fel a teremtmény jókora fejéig. Állkapcsát tőrszerű, ívelt fogak bélelik.

A gyilkológép fenyegetően feléd lép, készen rá, hogy egyesével tépkedje ki minden tagodat. Ha szerepel *Kalandlapodon* az Elbukott kódszó, lapozz a **261**-re; ha nem, lapozz a **169**-re.

**265.**

A Háromszarvú véresen, de még mindig talpon egy utolsó döfést visz be ellenfelének. Hosszú szarva áthatol a ragadozó védelmén, és egyenesen annak gyomrába fúródik. A legyőzött agresszor életveszélyes sebbel tántorog el a csatából, hogy békében múljon ki, miközben beleket és hosszú vértócsát húz maga után. A győztes hüllő visszaüget a csordájához.

Megkönnyebbülten, hogy túlélted a csatát, elindulsz a Katlanba vezető úton. Lapozz a **33**-ra.

**266.**

Valgrek dühödten figyel téged hatalmas hátasának nyergéből. – Átkozott vadász, te sem vagy különb azoknál az izomagyú bolondoknál! A valódi erő a mágiában lakozik, nem a karokban vagy lábakban! Én érdemlem meg, hogy vezessem a törzset, nem valami tompa agyú harcos. Most mindannyian meg fogtok fizetni tudatlanságotokért!

Egyre közelebb jutsz a gonosz sámánhoz és félelmetes hátasához, ám mielőtt elérhetnéd őket, egy óriási repülő hüllő csap le rád a kék égből, és a lábaid előtt ér földet. Csillogó szemei a Szolgakő vörös fényétől izzanak. A széles szárnyú bestia hátán Ogmil ül. – Mondtam neked, hogy vigyázni fogok mindenre, amíg távol vagy – mondja, és gazul elvigyorodik.

Előrelépsz, hogy végleg véget vess keserves életének. Egyszerre kell Ogmillal és repülő állatával megküzdened.

| | | |
|---|---|---|
| *Ogmil* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 7 |
| *Pteranodon* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 9 |

Ha a szárnyas megnyer egy Harci Kört, erős szárnycsapásaival kibillent az egyensúlyodból, amivel a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebet okozza, ugyanakkor a következő Körben 1-gyel le kell emiatt csökkentened a Támadóerődet is. Ha legyőzöd őket, lapozz a **264**-re.

**267.**

Az ösvény két meredek domb között vezet el, melyeknek a tetejét sűrűn növő Mennycsúcsfák borítják. Ezeken Szárnyujjúak fészkelnek, amik közeledésetekre keskeny, hosszúkás pofájukkal visítani kezdenek.

Ahogy belépsz a szorosba, a szárnyas hüllők még izgatottabbá válnak, folyamatosan csipognak egymáshoz, és karmos bőrszárnyaikkal csapkodni kezdenek. Bár ezt te nem tudod, a teremtmények fészkeiben újonnan született fiókák vannak, a szülők pedig fenyegetésként fogják fel a közeledéseteket. A lények egy csoportja végül felreppen az ágakról, és egyenesen neked ront.

| | |
|---|---|
| *Pterodaktiluszok* | ÜGYESSÉG 8 |

Esélyed sincs rá, hogy az egész falkával végezz. Egyetlen lehetőséged, ha átrohansz a szoroson és reméled, hogy miután elhagyod a területüket, felhagynak az üldözéssel. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Harci Körig kell kitartanod a Szárnyujjúak ellen. Ha ellenfeleid megnyernek egy Kört, a szokásos sebesülést szenveded el fogas csőrüktől és éles karmaiktól, ám ha te győzöl, csupán hárítani sikerül a csapásukat.

Szerencsére a sejtésed helyesnek bizonyul, és amint kiérsz a szorosból, a bestiák is visszavonulnak. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz, majd lapozz a **32**-re.

**268.**

Megszaporázod lépteidet, mikor otthonod végre látótávolságba kerül, Paru azonban lemarad. – Menj csak előre – motyogja. – Én nem lennék jó vezető. – Bármit is mondasz, nem tudod jobb belátásra bírni barátodat, így morogva folytatod egymagadban az utad. A férfi mostantól kezdve már nem segít a harcokban. Lapozz a **203**-ra.

**269.**

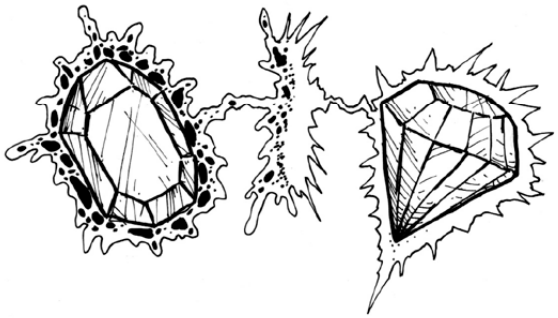
– Nahát! – szólal meg reszelős hangon a kísértetmágus. – Egy újabb érkezett, ráadásul ilyen hamar. – Tartod a távolságot a lebegő alaktól, felkészülve rá, hogy bármelyik pillanatban menekülőre vagy támadóra vedd a figurát.

– Ne félj tőlem – mondja a szellem –, nem akarok ártani neked. Vendictus vagyok, annak az átkozott Thrandeusnak az udvari varázslója. Ez a völgy egykoron Celenasia volt, Allansia déli részének ékköve. Évszázadokon át voltunk a civilizáció mintaképei, nem akadt versenytársunk tudományban, mágiában vagy tudásban. Egészen addig, míg Thrandeus nem került a trónra. Kicsinyes és hatalomvágyó volt, mindennél többre értékelve a személyes hatalmat és vagyont. A nép békésen szenvedett kegyetlen uralma alatt, mert ő volt a császár, az égiek leszármazottja. Egészen addig, amíg rá nem talált a Kapura.

– Thrandeus a föld mélyébe ásott nemesfémek és ékkövek után kutatva, de sem gyémánt, sem smaragd nem kelhetett versenyre a Szolgakővel, melyre egy titokzatos átjáró tövében talált rá több kilométer mélységben. Hamar rájött, hogy a kő hatalmas mágikus erőket tart bezárva, melynek segítségével mások akaratát irányíthatja, gyakorlatilag saját irányítása alá vonhatja azok elméjét.

– E sötét erő megrontotta Thrandeust, aki saját népe ellen fordította ezt a hatalmat, arra kényszerítve a birodalom népét, hogy az ő kénye és kedve szerint éljenek és haljanak. Néhányan ellenálltak, így megkezdődött a Celenasiai Háború. Rengeteg kiontott vér után Thrandeust végül megbuktatták, és átkozott kövével együtt ebbe a kriptába zárták. Sajnálatos módon az okozott kár túlságosan nagy volt, így a birodalmat a bűnei miatt elnyelte a föld.

Vendictus ezután elhallgat, kísértetvonásaira szomorúság ül ki. Adj 1-et KÉSLEKEDÉS pontjaidhoz. Ha tovább akarod hallgatni a varázsló beszámolóját, lapozz a **96**-ra. Ha nem akarod tovább vesztegetni az idődet, félbeszakítanád, és segítséget kérnél tőle, lapozz a **75**-re.



**270.**

Háromszarvúak egy kis csoportja legelészik a szirt közelében, nyugodtan falják csőrös szájukkal a füvet. Olyannyira lefoglalja őket a falatozás, hogy még csak fel sem emelik galléros fejüket a közeledtedre.

Váratlanul dühödt üvöltés rázza meg a völgyet, amint egy kegyetlen vadász tör elő néhány közeli fa takarásából. Erős hátsó lábaival egyenesen az egyik Háromszarvú felé veti magát. A szarvas növényevők *erre* a betolakodóra már felfigyelnek, nagyot üvöltenek, és a leggyengébb példányok köré állva védelmező kört alkotnak.

A távolból figyeled őket, amint a kegyetlen ragadozó kinézi az egyik Háromszarvút, és felé tör, elterelve azt a csorda többi tagjától – egyenesen feléd! Gyorsan elhátrálsz a közeledő bestiáktól, a mély szirtfal azonban elzárja előled a menekülési lehetőséget. Vadász és zsákmánya közt hamarosan heves csata kerekedik, egyikük halálos szarvaival, másikuk nyáladzó, fogakkal teli pofájával hadakozva.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a Sefu kódszó, azonnal lapozz a **217**-re. Ha nem, játszd le a két titán közti gigászi küzdelmet.

| | | |
|---|---|---|
| *Triceratopsz* | ÜGYESSÉG 12 | ÉLETERŐ 10 |
| *Ceratoszaurusz* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 14 |

Ha a Triceratopsz győz, lapozz a **265**-re. Ha a Ceratoszaurusz, lapozz a **143**-ra.

**271.**

Nem érzel semmi változást, amikor felveszed a fejpántot, idővel azonban megmutatkozik majd az ereje. Hamaskis Diadémját viseled, egy mágikus tárgyat, melynek segítségével bármilyen beszélt vagy írott nyelvet képes vagy megérteni. Ha a jövőben ilyennel találkozol, használhatod a fejdísz erejét. Ehhez annyit kell csak tenned, hogy az alábbi kulcs segítségével kikódolod a kérdéses üzenetet:

J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Jegyezd fel a *Kalandlapodra* ennek a fejezetpontnak a számát, hogy később is vissza tudj ide térni. Azt is jegyezd fel, hogy ezt a tárgyat a fejeden viseled, így nem foglal helyet a zsákodban. Lapozz vissza a **223**-ra.

**272.**

Utadat hamarosan kiterjedt lápvidék állja el, ami egészen a Katlan széléig húzódik. A legrövidebb út egyenesen átvág a nádassal benőtt mocsáron, ám ez elég veszélyes is lehet.

Az alternatív megoldás az lenne, ha az erdei úton át északkelet felé indulnál. Ha a rövidebbik utat választod, lapozz a **255**-re. Ha a kevésbé veszélyes erdeit, lapozz a **76**-ra.

**273.**

Az oltárra helyezed a trófeáidat, és őseid szellemeit kéred, hogy segítsenek küldetésedben. Eleinte nem válaszolnak, végül azonban erős szél járja át a sátrat, mely megremegteti a falakat, és magával ragadja Valrek néhány pergamenlapját. Úgy érzed, mintha hangokat hallanál a szél susogásában, melyek borzalmasan gyengék, ám őseid évszázados bölcsességével suttognak.

*Mentsd meg őket… Meg kell mentened népünket… Szíved a helyén, lelked azonban gyenge… De te vagy az egyetlen reményünk.*

A sátor falán lévő, szénnel írott térkép fényleni kezd, egykor fekete vonásai aranyszínben ragyog fel. A fény Csonttaréj falujának helyénél keletkezik, majd fokozatosan délnek tart, végig egy nagy, nagyjából kör alakú területhez vezető úton, ami a Csontpuszta szívében terül el.

*Keresd, mi megszabadítja őket rabságukból… Meg kell mentened őket…*

A ragyogás abbamarad, a szélben szóló hangok pedig fokozatosan elhalnak. Megkaptad a válaszod. Lapozz a **87**-re.

**274.**

Amint feltűnnek a lovasok, a Mennydörgő Gyík — látva veszélyes helyzetedet — elrobog melletted, és a közeledő Gyíkemberek közé veti magát, akik a nem várt ellentámadás hatására ijedtükben szétszélednek. Most már befejezheted a harcot a Zsarnoki Király ellen.

| | | |
|---|---|---|
| *Tyrannoszaurusz Rex* | ÜGYESSÉG 13 | ÉLETERŐ 25 |

Ne feledd, hogy valahányszor a szörnyeteg megnyer egy Harci Kört, dobnod kell egy kockával. Ha az eredmény 1–2, a hátasodat fogja támadni (feltéve, hogy van ilyened – ha nincs, akkor természetesen téged). Ha 3–5 az eredmény, téged támad. Ha 6-ost dobsz, egyik társadnak ront neki (ha van veled bárki is). A Zsarnoki Király erős harapása 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. Ha valamelyik társad sebesülést szenved el, úgy azonnal harcképtelenné válik, és a továbbiakban nem számíthatsz az általa biztosított Támadóerő-bónuszra.

Ha sikerül két egymást követő Harci Kört megnyerned, és megpróbálsz a Szolgakő felé csapni, lapozz az **54**-re. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **241**-re.

**275.**

Most, hogy Valgrek meghalt, a Szolgakő is végleg elvesztette erejét. A Véncsont harcosok elhajítják fegyvereiket, és sikoltozva menekülnek el a vadonba. A rabok ketreceit húzó bestiák kitörnek igáikból, és elsietnek, miközben a sötét mágia utolsó morzsáit is kirázzák a fejükből.

A gonosz ékkövet a porban heverve találod. Lüktető vörös fénye lassan elhalványul, míg végül nem marad más belőle, csak egy ártalmatlan, szürke kavics. Elhajítod a vállad fölött, majd nekilátsz, hogy kiszabadítsd a népedet a ketrecekből.

A Csonttaréj törzs hamarosan ismét összegyűlik. Körülállnak, és végighallgatják a hihetetlen történetet, mely a síkság északi, napégette pusztáitól Celenasia hideg és élettelen sírjaihoz vezetett. Miután mindent elmondtál nekik, mindenki egyhangúan úgy gondolja, hogy NEKED kell a következő törzsfőnöknek lenned! A Kitaszítás Rituáléja végre véget ért, és a vezetéseddel megkezdődik a haza vezető, hosszú út.

Vége.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

| | | |
|---|---|---|
| | TITÁN | 1991 |

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Királyok Koronája | 1993 |

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Démonlovagok | 1998 |
| 2. | Zagor Legendája | 2001 |

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

| | | |
|---|---|---|
| 1. | A Sárkány szeme | 2009 |
| 2. | A Pusztító | 2009 |
| 3. | Visszatérés a Tűzhegybe | 2009 |
| 4. | Vérescsont | 2010 |
| 5. | Éjsárkány | 2010 |
| 6. | A Múmia Átka | 2010 |
| 7. | A Mélység démonai | 2010 |
| 8. | Éjféli Tolvaj | 2010 |
| 9. | A Lidérckastély mélyén | 2010 |
| 10. | A Tűzhegy Varázslója (színes) | 2010 |
| 11. | A Nekromanta éjszakája | 2010 |
| 12. | Az Élőholtak szigete | 2010 |
| 13. | Vihargyilkos | 2010 |
| 14. | A Vérfarkas üvöltése | 2010 |
| 15. | A Kétélű Jóslat | 2011 |
| 16. | A Káosz Ura | 2011 |
| 17. | Sardath ostroma | 2011 |
| 18. | A Kard Mestere | 2011 |
| 19. | Varázstörő | 2011 |
| 20. | A Hercegek viadala AHÚ | 2011 |
| 21. | A Hercegek viadala AVÚ | 2011 |
| 22. | Őrjöngő Agyarak | 2011 |
| 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 Gyülölet Szakadéka | 2013 |
| 35. | Zagor Legendája | 2013 |
| 36. | A Tűzhegy Varázslója (25.évf.) | 2014 |
| 37. | Halálmocsár | 2014 |

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

| | |
|---|---|
| A Varázslatok Könyve | 2010 |
| A Királyok Koronája | 2011 |

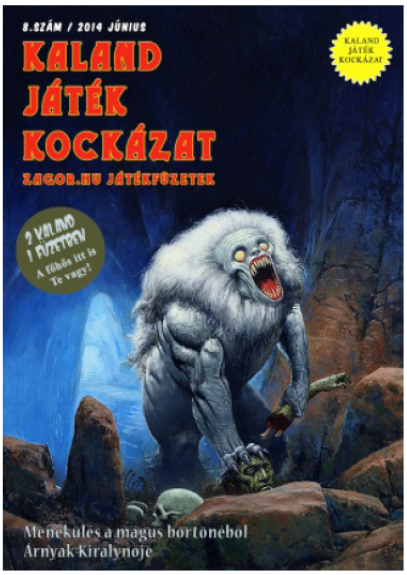
## Kaland Játék Kockázat weboldal

- 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. júniusában készül el:**




**Két kalandjáték:**

**Menekülés a mágus börtönéből**

**Árnyak Királynője**

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

**ZAGOR.HU**

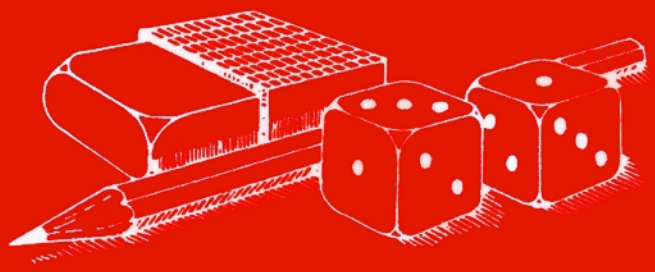
## A Mungik Aranya

Mauristatia: felhősipkás hegyek, árnyékos völgyek, titokzatos szekták és veszedelmes fenevadak elvadult otthona. A pletykák szerint hatalmas kincsek rejtőznek a mélyén, ám eddig csak kevesen voltak hajlandóak testi és lelki épségüket veszélyeztetni azzal, hogy bemerészkedjenek oda. Elég merész vagy, hogy behatolj e zord vidékre a Mungik Aranya után kutatva? És vajon visszatérsz élve, hogy elmeséld a történetet?

## A Kirajzottak Csontjai

Törzsed otthona a Csontpuszta. Törzsfőnököd halálával pedig megkezdődik a Kirajzás Rítusa. Minden harcosnak be kell vetnie magát a veszedelemmel teli vadonba, és aki a leglenyűgözőbb trófeával tér vissza, az lesz az új vezetőtök. Megvan benned, ami ehhez kell, vagy a kitaszítottak népes táborát fogják csontjaid gyarapítani?

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



A megoldás a TE kezedben van!