

10

*Steve* **JACKSON**  
*Jan* **LIVINGSTONE**

# Lopakodó Telkek

IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND,  
AMELYNEK HŐSE TE VAGY!



VÉNUSZ

A sorozat kötetei a következők:

1. ŰR-ORGYILKOS (megjelent)
2. A MÉLYSÉG RABSZOLGÁI (megjelent)
3. A KETHERI MAFFIA (megjelent)
4. ROBOT KOMMANDÓ (megjelent)
5. ÉGI FEJEDELEM (megjelent)
6. LÁZADÓK BOLYGÓJA (megjelent)
7. TALÁLKOZÁS F.E.A.R.-EL (megjelent)
8. A CSILLAGHAJÓ (megjelent)
9. CSILLAGKÖZI FEJVADÁSZ (megjelent)
10. LOPAKODÓ LELKEK (megjelent)

*Star* **JACKSON**  
*Jan* **LIVINGSTONE**



# *Lopakodó Lelkek*

**Keith Martin**

*Illusztráció Russ Nicholson*

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ  
BUDAPEST 1993

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:  
**Steve Jackson-Ian Livingstone:**  
**STEALER OF SOULS**  
PUFFIN BOOKS 1988

Fordította: **SERFLEK SZABOLCS**

Ötlet copyright © Steve Jackson-Ian Livingstone 1988  
Szöveg copyright © Keith Martin 1988  
Illusztráció copyright © Russ Nicholson 1988  
Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1993

ISBN 963 7755 47 0  
ISSN 1216-6758

Olvasószerkesztő:  
**SAFRANEK HAJNALKA**

Művészeti vezető:  
**GÁL LÁSZLÓ**  
Művészeti szerkesztő:  
**DOBOS ISTVÁN**

Borító:  
**GÁL LÁSZLÓ**

Kiadja:  
**ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ**  
1126 BUDAPEST, Böszörményi út 16/b  
Telefon/fax: 1553-422

Felelős kiadó:  
**SZÜCS RÓBERT**  
ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia:  
**ÚJ VÉNUSZ Kft**  
Nyomtatta és kötötte: **ALFÖLDI NYOMDA RT.** 1993  
Felelős vezető:  
**GYÖRGY GÉZA**  
vezérigazgató

## **BEVEZETÉS**

Mielőtt belevágnál ebbe az izgalmas kalandba, meg kell határozni az erősségeidet és a gyengéidet. A játékhoz egy ceruzára, egy radírra és két dobókockára lesz szükséged. A hátrébb látható *kalandlapod* fontos szerepet kap majd játék közben. Mivel nem valószínű, hogy elsőre teljesíteni fogod a küldetésedet, a *kalandlapra* ceruzával írd, hogy később ki-  
radírozhasd, de az is jó ötlet, ha a játék előtt fénymásolatokat készítesz róla.

### **Ügyesség, Életerő és Szerencse**

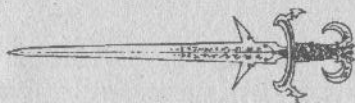
Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az **ÜGYESSÉG** rovatba. Az **ÜGYESSÉG** a harci képességeidet fejezi ki – minél magasabb ez az érték, annál jobb harcos vagy.

Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-öt. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az **ÉLETERŐ** rovatba. Az **ÉLETERŐD** azt fejezi ki, mennyire vagy életképes, mennyi sebesülést vagy képes még élve elviselni: minél magasabb ez az érték, annál keményebb fickó vagy.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* a **SZERENCSE** rovatba. A **SZERENCSE** azt fejezi ki, mennyire vagy szerencsés általában. A szerencse – és a mágia – fontos szerepet játszanak abban a fantáziavilágban, melyet nemsokára fel fogsz fedezni.

A későbbiekben ismertetett okok miatt az **ÜGYESSÉG**, **ÉLETERŐD** és **SZERENCSED** állandóan változni fog kalandjaid során. Folyamatosan nyilván kell tartanod az aktuális értéket, így vagy kis betűkkel írd, vagy legyen kéznél radír. Ügyelj viszont arra, hogy soha ne töröld ki a *kezdeti* értékeket. Lehet, hogy növekedni fognak ezek az értékek egyes helyzetekben, de vadd figyelembe, hogy soha nem haladhatják meg a *kezdeti* értéküket.





## Mágia

A kalandod során valószínűleg számtalan varázstárgyat fogsz találni – akár úgy is, hogy nem ismered fel elsőre mágikus mivoltukat, vagy nem tudod, mire valók. Varázslatokat is tanulhatsz majd; de kezdetben nem vagy más, mint egyszerű harcos, aki a bátorságával, erélyével és ha szükséges, a kardjával győzedelmeskedik!

## Harc

A kalandod során várhatóan harcra is sor fog kerülni. Sokszor megadjuk a lehetőséget, hogy elmenekülsz, de ha nem – vagy te magad döntesz úgy, hogy megtámadod az ellenfelet – az alább leírt szabályok alapján kell lebonyolítanod a harcot.

A harc szabályai pontosan megegyeznek a többi Fantázia Harcos könyben leírtakkal, ezért, ha már ismered őket, nyugodtan átlapozhatod ezt a fejezetet.

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

1. A harc ún. körökből áll. Minden körben a küzdő felek megpróbálnak sebezni ellenfelükön.
2. Dobj két kockával az ellenfelednek. Add a dobáshoz az ÜGYESSÉG pontjait. Az összeg az ellenfeled támadóereje.

3. Dobj két kockával magadnak. Add hozzá a saját ÜGYESSÉGEDET. Az összeg a te támadóerőd.
4. Ha a támadóerőd nagyobb, mint az ellenféle, megsebezted őt: ugorj az 5-ös pontra. Ha az ellenfeled támadóereje nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged: ugorj a 6-os pontra. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen ki-védtek egymás támadását. Folytassátok tovább a harcot a következő körrel (2. pont).
5. Megsebezted az ellenfeled, vonj le 2 pontot az ÉLETEREJEJÉBŐL. (Használhatod a SZERENCSEDET is, hogy még nagyobb sebet okozz – lejjebb részletesen leírjuk, hogyan.)
6. Az ellenfeled eltalált, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐD-BŐL. (Ismét használhatod a SZERENCSEDET – lejjebb elolvashatod, hogyan.)
7. Jegyezd fel az ÉLETERŐ pontok megváltozását. (Ha használtad a SZERENCSEDET, jegyezd fel a SZERENCSE pontok megváltozását – lásd alább)
8. Kezdj újabb kört az akkor éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ismételd a 2-7. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek (meghalt).

## Küzdelem egynél több ellenféllel

Ha egyszerre több ellenféllel kell megküzdened, a megfelelő lapon a könyvben elmondjuk, mit kell tenned. Néha sorjában kell megverekedned velük, néha mindnyájan egyszerre ugranak a nyakadba, a körülményektől függően.





## Szerencse

Kalandod során néha olyan helyzetben találsz magad, hogy eldől, szerencséd van-e vagy sem (ilyen alkalmakkor felszólítást kapsz majd, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*). Ha szerencsés vagy, a történetek számodra kedvezően alakulnak. De vigyázz! A SZERENCSERE hagyatkozni kockázatos, és ha nem jön be, az eredmény könnyen tragikus lehet.

Ha felszólítunk, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, a következőket kell tenned: Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*, mint az éppen akkori SZERENCSE pontjaid száma, akkor sikerrel jártál, *szerencséd volt*. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az aktuális SZERENCSED, nem jártál sikerrel, *peched volt*.

Minden alkalommal, amikor *próbára teszed a szerencsedet*, csökkentsd a SZERENCSE pontjaid számát 1-gyel. Így hamar rájössz, hogy minél többször hagyatkozol a szerencsére, a dolog annál kockázatosabb lesz.

Előfordulhatnak olyan alkalmak, amikor SZERENCSE pontjaidat a *kezdeti* értékére állíthatod vissza (a megfelelő oldalon utasítást fogsz rá kapni), de ne feledd, hogy sohasem lépheted túl a *kezdeti* értéket.

## A szerencse használata harcban

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

Ha a harc során valamikor eltaláltad az ellenfeledet, a fentebb leírt módon *próbára teheted a SZERENCSEDET*.

Ha szerencsés vagy, súlyos sebet ütöttél az ellenfeleden, és 2 ráadás pontot vonhatsz le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha viszont peched volt, a bevitt találatból mindössze csak egy karcolás lett, így 1 ÉLETERŐ pontot vissza kell adnod az ellenfélnek (magyarán csak 1 pontnyi sebzést okoztál ahelyett, hogy 2 pontnyi sebzést okoztál volna).

Ha a harc során te szenvedtél találatot, akkor is *próbára teheted a SZERENCSEDET*, hogy csökkentsd a sebesülésed mértékét. Ha szerencsés vagy, félig sikerült elkerülnöd a csapást, és 1 ÉLETERŐ ponttal kevesebbet sebződtél (vagyis csak 1 pontnyit sebződtél a szokásos 2 pontnyi helyett). Ha azonban peched volt, a találat mélyen ült, és 1 ráadás pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDBŐL.

Ne feledd el: minden egyes alkalommal, amikor *próbára teszed a SZERENCSEDET*, 1-gyel csökkentened kell a SZERENCSE pontjaid számát.



## Az ügyesség visszanyerése

Az ÜGYESSÉG pontjaid nem nagyon fognak változni kalandjaid során. Előfordulhat azonban, hogy a megfelelő lapon utasítást fogsz kapni az ÜGYESSÉGED csökkentésére vagy növelésére. Egy mágikus fegyver például növelheti az ÜGYESSÉGEDET; de ne felejtsd el, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz – nem kaphatsz két ÜGYESSÉG ráadást csak azért, mert két varázskard van a hátadon! Az ÜGYESSÉGED kizárólag akkor lépheti túl a *kezdeti* értékét, ha erre külön felhívjuk a figyelmedet.



## Az életerő visszanyerése

Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kaladjaid során, mivel nehéz feladatokat hajtasz végre, és szörnyekkel küzdesz meg. Vigyázz! Előfordulhat, hogy mire a célodhoz közel érsz, az ÉLETERŐD annyira lecsökken, hogy esetleg egy gyengébb ellenfél is könnyűszerrel elbánik veled.

Az ÉLETERŐ visszanyerésének legegyszerűbb módja a pihenés és az evés. A hátizsákodban kezdetben tíz étkezésre elegendő élelmet viszel magaddal. A harc kivételével bármikor ehetsz vagy pihenhatsz. Egy adag étel elfogyasztása 4-gyel megnöveli az ÉLETERŐ pontjaidat – a *kezdeti* értéket persze ez nem haladhatja meg. A *kalandlapodon* külön rovat van az élelem nyilvántartására. Ne feledd, hogy hosszú az előtted álló út, hát oszd be okosan az erőforrásaidat!

## A szerencse visszanyerése

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

## Felszerelés

A kalandodat csak a legszükségesebb felszereléssel kezded el, de ne izgulj, menet közben újabb tárgyakat fogsz találni:

ezek közül csak annyit vihetsz magaddal, amennyi még befér a hátizsákodba. A fegyvered egy jól bevált, sok harcban csiszolódott kard, védelmül pedig bőrpáncélt és pajzsot viselsz. A többi cuccodat, valamint a menet közben talált tárgyakat és kincseket a hátizsákodba rakhatod. Ezeken kívül még egy lámpát is magaddal viszel, hogy sötét helyeken se ess kétségbe.

## Tanácsok a játékhoz

A kalandod igen veszélyes, és több, mint valószínű, hogy nem fogsz elsőre sikerrel járni. Jegyezz fel mindent, rajzolj térképet – ezek a későbbi próbálkozásaid során igen hasznosnak fognak bizonyulni.

Nem fogsz mindenhol kincseket találni: van, ahol csak csapdák, és nálad sokkal erősebb lények várnak. Egészen biztosan rossz helyekre is be fogsz menni; és bár lehet, hogy a célodhoz közelebb jutsz, de nem találsz majd, amit keresel.

Bánj óvatosan a *SZERENCSED próbára tételével*, hacsak a könyv ezt nem kéri tőled. Harc közben csak akkor használd a SZERENCSEDET, ha a lény találata különben megölne! Nagyobb sebzés okozására használni a SZERENCSEDET felesleges pocskékolás, csak akkor tedd ezt, ha alapos indokod van rá! A SZERENCSE pontok nagyon értékesek!

Hamar rá fogsz jönni, hogy a fejezeteknek semmi értelmük sincsen, ha sorban olvasod őket. Nagyon fontos, hogy csak azokat a fejezeteket olvasd el, amelyeket kell, különben a saját élvezetedet ronthatod el.

Az egyetlen helyes út viszonylag alacsony kockázattal jár; ezen minden játékos végig tud menni, függetlenül attól, hogy milyen ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE értékekkel kezdte a játékot.

Kísérjen hát az Istenek szerencséje az utadon!

## KALANDLAP

<b>ÜGYESSÉG</b> <i>Kezdeti ügyesség=</i>	<b>ÉLETERŐ</b> <i>Kezdeti életerő=</i>	<b>SZERENCSE</b> <i>Kezdeti szerencse=</i>
---	---	---

**FELSZERELÉSI  
TÁRGYAK**

**KINCSEK**

**ÉLELEM**

**FELJEGYZÉSEK**

## TALÁLKOZÁSOK ELLENFELEKKEL

<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>	<i>Ügyesség= Életerő=</i>
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------



## HÁTTÉR

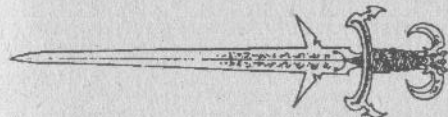
Polluai Vanestin... varázsló. Nem ismered őt, de most magához hívatott. A hírvivői nagyszerű munkát végeztek: mindent elrendeztek, az utazás költségeit, az étellemezésedet, mindent... bármit is akarhat, az biztos, hogy tudja, hogyan kell egy nemes harcossal szemben viselkedni. És most, hogy megláthattad magát a varázslót is gyönyörű otthonában, láthatod, hogy igazán komoly férfi ő, és ami még fontosabb, óriási hatalma és befolyása van. És miután üdvözölt, mindössze egyetlen szót mond csak, hogy elmondja, miért hívott ide: egy nevet...

... A származása ismeretlen bár, de egyetlen ember sincs, aki ne ismerné a nevét: *Mordraneth*. Fekete mágus, a trükkök és fortélyok nagymestere, a mágius arkanák és bűvszavak mindenkinél nagyobb értője, a halál hímőke, hidegvérű gyilkos. A tündék a pusztá nevét sem ejtik ki, és egyszer együtt ittál meg egy pofa sört egy izmos törppel, akinek csak egy karja maradt egy Mordranethtel való összecsapás után. Nem tudtad pontosan, mire számíts attól az embertől, aki csak ezt a nevet ejtette ki előtted, hogy megnézzé, hogyan reagálsz; de amit utána hallasz tőle, azt még álmaidban sem képzelte volna.



A név említésére arcizmod sem rándul; érzéseidet megtartod magadnak, és alposan végigméred a varázslót. Vanestion erőteljes férfi, magas és izmos, bölcs, ugyanakkor fiatal. Egyáltalán nem olyan, mint ahogy egy varázslót elképzeltél magadnak! Egy gazdagon berendezett teremben üldögéltek,

és bort iszogattok. Az ablakokon Pollua kikötőjének látványa tárul elétek. A név hallatán megemeled a szemöldöködet, de nem szólsz semmit. Vanestin keményen rád néz, majd beszélni kezd.



- Természetesen hallottál róla. A Gonoszság és a Káosz szolgálja, érdemtelen erejű varázsló, az álnokság mestere. Hogy keresztülhúzzuk a számításait, a te erődre és bátorságodra van szükségünk. Ha elfogadod a küldetést, hálául... – Vanestin ezeknél a szavaknál abbahagyja a járkálást, leül, és a hangja élesebb színezetűre vált.

- Két héttel ezelőtt Mordraneth szolgálai elrabolták Alsandert, a varázslót, aki Mordraneth terveinek elemzésével foglalkozott. Utoljára néhány nappal azelőtt láttam Alsandert, hogy elrabolták, és akkor izgatottnak és aggodalmasnak tűnt. Megtudtam tőle, hogy Mordraneth valamilyen módon energiákat áramoltat át a holtak birodalmából a világunkba. Alsander feltétlenül beszélni akart velem, amikor lett volna egy kis szabad ideje, hogy foglalkozzon a problémával. Sajnos azonban, mire érte küldtettem, már eltűnt a jegyzeteivel együtt.

- De mágikus tükör segítségével rájöttünk, hol van Alsander, és tudjuk, hogy még él. A feladatod nem olyan reménytelen, mint gondoltad volna, amikor először kimondtam Mordraneth nevét. Nem kérjük, hogy pusztítsd el őt; csak annyit, hogy hozd vissza Alsandert. – A mágus abbahagyja beszédét, és borral kínál. Egy kicsit csalódott vagy: Mordraneth skalpját a legszebb trófeának lenné! Ezzel persze Vanestin is tisztában van.



- Ha megszökteted Alsandert, akkora tudáshoz és hatalomhoz jutsz, hogy utána Mordranethtel magával is szembeállhatsz. Nem tudok másról, aki nálad alkalmasabb lenne a legyőzésére. – Elmosolyodsz a bókon. – Nos, érdekel a dolog? – Nem kell sokáig várni a bólintásodra.

- Mordraneth megpróbált kijátszani minket, de ez egyszer nem járt sikerrel. A kémeinktől megtudtuk, hogy a gonosz Allansiában van... de arra is rájöttünk, hogy Alsandert más-hol börtönözte be. Mordraneth számít rá, hogy érte megyünk, arra számítván, hogy Alsander nála van. Nos, mi nem akarjuk őt kiábrándítani. Egy harcosokkal és mágusokkal megrakott hajó már el is hajózott Allansia felé. Ez persze csak figyelemelterelő akció, melynek „rendkívüli fontosságáról” éppen elegendő információt kiszivárogtattunk Mordraneth kémeinek. De te, barátom, te leszel az igazi akció végrehajtója.

- Mordraneth a Végzet Szigetén rejtette el Alsandert. Ez a kis sziget a keleti partoktól nem messze, a Sebek Szigete mellett található. Alsandert a Vaskripták mélyén helyezték el. Nem tudom, Mordraneth miért nem ölte meg őt azonnal; de annyit tudok, hogy Alsanderre nagy szükségünk van, hogy megtudjuk tőle, mit fedezett fel. Éppen ezért élve kell visszahoznod. Elég jó harcos vagy hozzá. Csak egyetlen magányos hős hatolhat át a sziget védelmén feltűnés nélkül. Egy nagyobb sereg feltétlenül magára vonná Mordraneth figyelmét. Mágus oda nem mehet: a Vaskriptákon belül sem-

milyen mágia nem működik, csak Mordranethé. Ezért van szükségünk egy bátor harcosra. Egy kis hajót már fel is szellettünk a számodra: a Petrel odakint vár.

- Elfogadod a küldetést? Ha nem, varázserőmmel gondoskodni fogok arról, hogy semmire ne emlékezz az itt elhangzottakból. Nem engedhetjük meg, hogy bármi is kiszivárogon... – de már mosolyog, mert látja, hogy kezdeddel a kardod markolatára ütöttél, mely a küldetés elfogadásának jele. – Arany és dicsőség: mindkettőben bő részed lesz, barátom, ha sikerrel jársz! Ígyunk hát rá: de ne túl sokat. A dagály néhány órán belül megérkezik.

## ÉS MOST LAPOZZ!



## 1

Tiszta az égbolt, könnyű keleti szél röpi a hajókat. Ezzel a tempóval egy vagy két nap alatt elérhetitek a Végzet Szigetét. Garaethet, a hajó kapitányát jól megfizették, így vámi fog rád addig, amíg be nem fejezed a küldetésedet. Nemsokára azonban viharfelhők gyülekeznek, és a szél is feltámad. A kapitány kiadja a parancsot, hogy csak a navigációhoz elengedhetetlenül szükséges vitorlákat hagyják fent. Az eső kopogós cseppekkel kezdő verni a fedélzetdeszkákat. Éppen a hajó belsejébe indulsz, amikor kiáltást hallasz: az egyik matróz kinyújtott karral a távolba mutat. Odanézel, és egy hatalmas, fekete madarat pillantasz meg, többméteres szárnyakkal. A madár előremereszti félelmetes karmait, és zuhanni kezd – egyenesen feléd! Ha elmenekülsz, lapozz az 55-re. Ha megveted a lábad, és felveszed vele a harcot, lapozz a 127-re.



## 2

Mordraneth kreatúrái néha képesek arra, hogy mágikus úton félelmet keltsenek benned; ha ez történik, a harci ügyességed csökken. Ennek a félelemnek a hatását bármikor semlegesítheted a „Félelem kioltása” varázslattal (ez azonban nem nyújt védelmet egy esetleges második félelem támadással szemben). Ha harcban akarsz ilyet varázsolni, megteheted; de abban a körben semmi mást nem csinál-



hatsz, és az ellenfeled szabadutést kap, vagyis automatikusan (dobás nélkül) 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Lapozz vissza a 188-ra.

## 3

Egy fiatal őrral kerültél szembe, aki nem különösebben erős, de nagyon mozgékony és ravasz. Ne becsüld le a képességeit!

ŐR ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

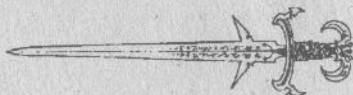
Ha legyőzted, lapozz a 282-re.

## 4

A keleti ajtó mögött egy homályos, sötét átjárót találsz. A levegő nyirkos, és valami kellemetlen illat terjeng; ahogy az alagút végén lévő vasalt faajtóhoz közelítesz, a bűdösség egyre fokozódik. Behallgatózol az ajtón, de semmit nem hallasz. Éppen be akarnál lépni rajta, amikor az ajtó kivágódik, és a leghatalmasabb troll ront ki rajta, amit életedben valaha is láttál! Izmos kezében egy hatalmas bunkót tart. Ez elől a lény elől nem tudsz elfutni, mert könnyedén utolérne, és hátulról leütne. Kénytelen vagy felvenni vele a harcot.

TROLL ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a 226-ra.



## 5

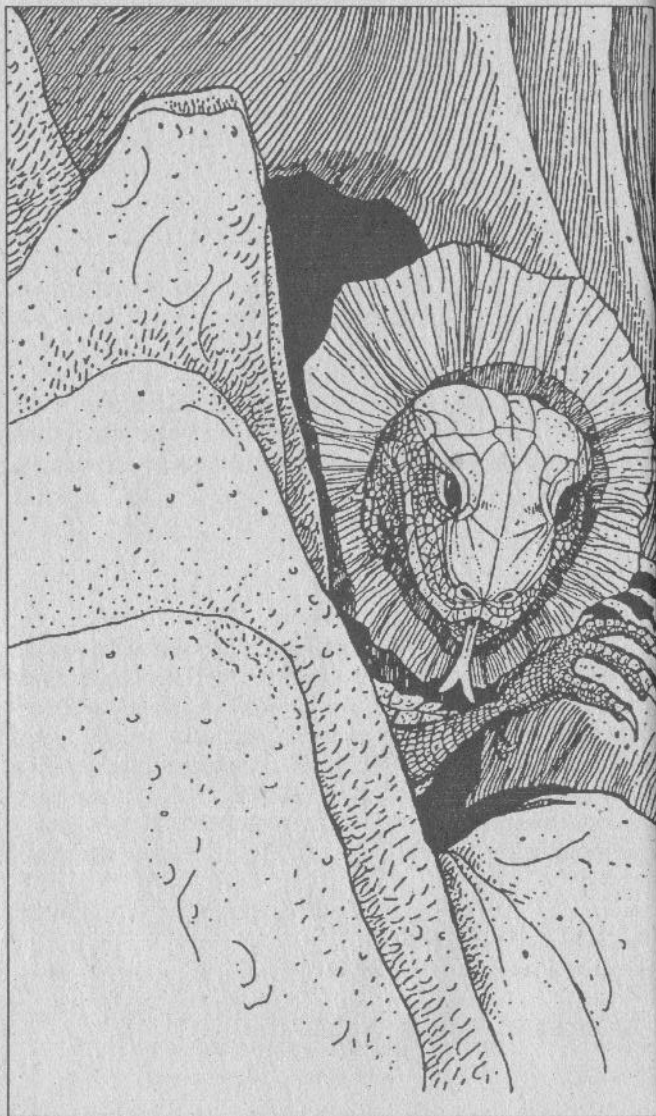
A „Sebesség” varázslat segítségével elképesztően gyorsan tudsz szaladni, így el tudsz menekülni az összezáródó falak elől. Mire a falak recsegtve egymáshoz préselődnek, te már a terem másik végében lévő folyosóhoz értél. Lapozz a 296-ra.

## 6

Az ajtó egy bűzös, mocskos, rothadó helyiségbe nyílik. Két patkányember lakik itt. Amikor meglátnak, felkapják szeméttől mocskos kardjukat, és neked rontanak. A bűdösség annyira elviselhetetlen, hogy a harc idejére (de csak a harc idejére) az ÜGYESSÉGED 2-vel kisebb (a kalandlapon ne változtasd meg az ÜGYESSÉGEDET, mert ez a csökkenés csak átmeneti). Egyenként küzdj meg a patkányemberekkel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első PATKÁNYEMBER	5	5
Második PATKÁNYEMBER	5	6

Ha legyőzted őket, lapozz az 57-re.



## 7

Az alagút északnak fordul. Később kiszélesedik, és egy kővel teleszórt terembe nyílik. A terembe két fénysugár szűrődik be fentről; ha felnézel, láthatod az eget és a felhőket. A terem távolabbi sarkában gallyakat és szénacsomókat látsz. Belépsz a terembe (lapozz a **354-re**), vagy visszamész, amerről jöttél, először délnek, aztán nyugatnak (lapozz a **314-re**)?

## 8

A szobor összetöri a drágakövet. Mindenfelé apró kristálydarabkák röpködnek. 1 SZERENCSE pontot kapsz. A szobor a lépcső felé mutat, és int, hogy siess fölfelé. Felmászik a lépcsőn, és egy folyosóra jutsz. Lapozz a **287-re**.

## 9

Kényelmesen alszol (jókat horkolsz közben). 2 ÉLETERŐ pontot visszanyertél. Reggel visszatárhatsz az ösvényre, és elindulhatsz északnyugati irányba (lapozz a **339-re**), vagy kinyithatod a csapóajtót, és megnézheted, mi van odalent (lapozz a **157-re**).

## 10

Már dél körül járhat az idő, amikor az ösvény lassan elenyésczik, és a hegyek igen meredekké válnak. Ez nem lehet a helyes út! Váratlanul tőled balra különös, reszelős hangra leszel figyelmes. – Üdvösszlet! Elvessztetted az utat? –

Megperdülsz, és egy igen nagy, szürke gyíkot pillantasz meg, sárga bőrgallérral a nyaka körül. A gyík egy sziklahasadékból bámul rád. Mit teszel:

Megtámadod?

Maradsz a helyeden, és „Helló”-t

vagy valami hasonlót mondasz neki?

Visszarohansz délnek?

Lapozz a 360-ra

Lapozz a 86-ra

Lapozz az 54-re



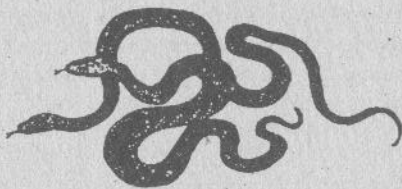
11

A gyomrod összeszorul a félelemtől, nem tudván, mi lesz a varázslat hatása, és kardoddal ellenfeled felé suhintasz. Nem találtad ugyan el, da kénytelen volt elhajolni, és ezzel megtört a koncentrációja, elrontotta a varázslatot. Káromkodva előránt az övéből egy félelmetesnek kinéző duplaágú cséphadarót, melynek a nyelét és az ütőrészét összekötő láncára hegyes, kiélezett fémcsíkok vannak csavarva! Közelharcban kell megküzdened vele. Lapozz a 321-re.

12

Az őrző viselkedéséből következően bármi is legyen a ládában, annak nagyon értékesnek kell lennie. Óvatosan a lá-

da fölé hajolsz, hogy megvizsgáld. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 399-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 164-re.



13

... Visszanyered az eszméletedet. A látásod lassan kitisztul, és rájössz, hogy a hasadon fekszel, míg valaki térdel rajtad, és messzírozza a hátadat, hogy kiköhög... a semmit! Lassan megfordulsz, és egy szürke köpenybe öltözött vékony arcú fiatal férfit látsz, amint szűrös, zöld szemével rád néz. – Csak illúzió – mondja. –, de azért igen hatásos. Mivel azt hitted, hogy megfulladsz, mesterséges légzést adtam, hogy kijusson a tüdődből a nemlétező víz. – Meglep, hogy itt olyasvalakire találsz, aki segít neked. – Parazan vagyok, Mordraneth tanítványa. Őrült az az ember; ha le tudod, győzni, sok szerencsét hozzá. De én most szököm! Remélem, ez segít – Ezzel a szavakkal eltűnik a levegőben. Egy kis arany üvegese marad utána a földön. Ha kinyitod az üvegését, és kiiszod a tartalmát, lapozz a 165-re. Ha inkább a későbbiekre tartogatsz, írd fel a *kalandlapodra*, és lapozz a 387-re.



## 14

Lebuksz a növények közé, hogy a hobgoblinok ne lássanak meg. Azok kemény ütésváltásba bonyolódnak, majd az egyik előrántja a kardját, és levágja a másikat. Nagyon üvölt a gyilkolás lázában, majd a kunyhó ajtajához lép. A sebesült hobgoblin előhúzza a kését, morogva feltápaszkodik, és erejének utolsó megfeszítésével a kést tövig döfi ellenfele hátába. Aztán elnyúlik a földön. Mindkét hobgoblin halott. Lapozz a 135-re.

## 15

A világos, levegős folyosót választod (lapozz a 319-re), vagy a vasajtókon keresztül lemész a fagyos folyosóra (lapozz a 331-re)?

## 16

A küzdelem *kezdetén* a kardod használata helyett előhíved a „Tűzgömb” varázslatot az ellenfeledre. A varázslat végigmondása után egy apró, narancsszínű golyó röppen ki kinyújtott tenyeredből, és amikor eltalálja ellenfeledet, 6 ÉLETERŐ pontot sebez rajta. Ezt a varázslatot azonban csak a harc első körében használhatod. Lapozz vissza a 188-ra.

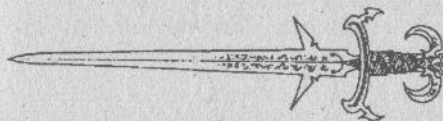
## 17

Az ajtó mögött egy fáklyákkal megvilágított folyosóra bukkansz. A folyosó nyugat felé halad, majd délnek kanya-

rodik. Nem kerül el a figyelmedet az a tény, hogy a folyosó tiszta, amiből arra következtetsz, hogy sokan, rendszeresen használják. Sok ellenség lehet a közelben, de talán, ha szerencséd van, olyasvalakire is bukkanhatsz, aki a segítségedre siet majd... Nemsokára egy T-elágazáshoz érsz. Keletre (lapozz a 228-ra), vagy nyugatra (lapozz a 97-re) mész tovább?

## 18

Van nálad kulcsomó? Ha igen, lapozz a 211-re. Ha nincs, nem tudod kinyitni ezt a biztosan bezárt ajtót, így kénytelen vagy délnek menni tovább (lapozz a 227-re).



## 19

Beleilleszted az Ében Kulcsot a zárba... de amikor elforgatod, a kulcs egyszerűen eltűnik – az ajtó pedig *még mindig* zárva van! Húzd le a kulcsot a *kalandlapodról*. Lapozz a 243-ra.

## 20

Az ogre kamrája tiszta és jól berendezett – már ogre mértékkel mérve. Elveszed a nagy asztalon heverő 3 aranypenzt

(írd fel a *kalandlapodra*), és körülnézel. A szalmával megvetett ág mellett egy kis asztalkát látsz, rajta sötét kenyérrel és sajttal – a sajt egy kicsit keserű, de azért ehető, ha éhes vagy. Két adagnak megfelelő ételmet találtál. Ha akarod, megeheted, vagy magaddal viheted őket (utóbbi esetben írd fel a *kalandlapodra* a 2 adag kaját). A padlón egy ön sörsökörső hever, ha akarod, ezt is magaddal viheted (akkor persze ezt is fel kell írnod a *kalandlapodra*).

Az ogre váratlanul mocorogni kezd. Sarkon perdülsz. Úgy látszik, nem végeztél vele teljesen! Az ogre összegyűjti minden erejét, és utolsó lehelletével nyögve feltápáskodik, és megnyom egy panelt a kőfalban. Utána a földre rogy, és nem mozdul többet. Rémülten látod azonban, hogy a panel megnyomására egy NAGYON vastag vasrudakból álló rács csapódik le, és elzárja a déli kijáratot. Nem is remélheted, hogy elgömbítsd ezeket a masszív rudakat, melyek elég közel vannak egymáshoz, hogy átfurakodni se tudj közöttük. Most már nincs visszaút... Káromkodsz egyet, és a nyugati ajtóhoz lépsz. Lapozz a 280-ra.



21

Épp befejeztél a harcot, amikor kiáltozást hallasz dél felől – újabb bennszülöttek érkeznek, ezúttal azonban *rengetegen*! Ennyi emberrel egyszerre még te sem küzdhetsz meg. Megfordulsz, és tiszta erődből rohanni kezdsz észak felé. A futás kimerített; vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Mivel nincs

arra időd, hogy megállj, és egyél, ha ezzel nullára csökkent az ÉLETERŐD, kimerülten összeroskadsz az út szélén – a bennszülöttek pedig utolérnek, és megbosszulják rajtad társaik halálát. Kalandod véget ért.

Ha túlélted a nagy rohanást, nemsokára keresztúthoz érkezel. Észak felé nézel, és látod, hogy az úton egy véres koponya hever; nyitott állkapcsából vér fröcsköl az útra! Megborzongsz, és úgy döntesz, hogy inkább nyugat felé mész tovább. Lapozz a 181-re.

22

Megszállotként evezel, és a rákot leelőzve éred el a partot. A kimerültségtől vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 102-re.

23

Ellöved a varázslatot, és elfutsz. Könnyedén lehagyod a viányogó hordát, és nemsokára elérsz a csatorna végére. Lapozz a 152-re.

24

Turkálsz egy kicsit a koponyák között, de nem találsz semmit. Amikor közben ott kotorászol, halk hangot hallasz: olyasfélét, mintha egy sebesült lény nyögne. Ebben a pillanatban véroszlop lövell ki a koponya szemnyílásából! Rémülten hátrahőkölsz, és bevágva magad után az ajtót, kirohansz a szobából. Hallod, hogy a szobában a nyögés fülsi-



ketítő sikitásba csapott át, de téged ez már nem érint. Vonj le 1 SZERENCSE pontot. Az északi ajtón (lapozz a 377-re), vagy a nyugati ajtón (lapozz a 205-re) mész tovább?

## 25

Berontasz a szobába. Odabent három ork ül egy asztalnál, és sörüket hörpölgetve valamiféle kockajátékot játszanak. Amikor meglátnak, káromkodva megragadják a fegyvereiket. Ezzel együtt sikerült meglepned őket, így megvághatod az egyiküket, mielőtt még felvennék a harcot. Lapozz a 185-re, és küzdj meg velük – és levonhatsz 2 ÉLETERŐ pontot az első orktól, amiért meglepted őket.

## 26

Körülnézel, és látod, hogy csak egyetlen folyosó vezet ki a teremből – dél felé. Vajon találsz valami hasznosat a sok hulladék között? Átkutatod a véres csontokat és tollakat, de semmi említésre méltót nem találsz. Aztán felnézel a párkányra. Jó 6 méter magas, és a szikla nagyon sima. Pusztá kézzel lehetetlen ezen felmászni. Van nálad kapaszkodóvas és egy 5 méteres kötél? Ha igen, lapozz a 162-re. Ha nincs, vagy nem akarsz felmászni, kénytelen vagy dél felé továbbmenni (lapozz a 42-re).

## 27

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, lapozz a 370-re. Minden más dobás esetén lapozz a 344-re.



## 28

Furcsa látvány bontakozik ki a szemed előtt, ahogy benéz az ajtón. Égető hő sugárzik egy fehérén izzó szénnel telt fémtálból. A parázsból néhány billog nyele áll ki. Az asztalokon réz szerszámok, kampós ollók, fogók és más, nem kevésbé félelmetes eszközök hevernek. Aztán megpillantod a szoba lakóját is, egy furcsa, zöldesbarna bőrű, tüskehajú, hatalmas, izmos lényt. A lény azonban csak rád vicsorog – felfedve ezzel a rothadó ínyébe ékelődött sárgás fogait –, és int, hogy fáradj beljebb. Megtámadod a lényt (lapozz a 92-re), vagy bemész, és beszélsz vele (lapozz a 220-ra)?

## 29

Felmutatod a Kígyókesztyűt a kígyóknak. Azok vad sziszegésbe kezdenek, majd hatalmas spirált formálnak a szoba közepén. Lassan összetekerednek és élő kígyóoszlopot formálnak. Az oszlop aztán átalakul egy olyan bottá, amelyet a kesztyűn is látni! Kezedbe veszed a botot. Amint tartod, 4 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot kapsz. Tudod, hogy ez ki fogja méríteni a bot erejét, ezért leteszed, és itt hagyod. Merre mész tovább: az azúr folyosón (lapozz a 272-re), vagy az okker folyosón (lapozz a 77-re)?



## 30

Mordraneth „Tűzgömb”-je átsüvíti a levegőt, és lángba borít, mielőtt még bevégezhetnéd a saját „Tűzgömb” varázslatod elmondását! A koncentrációd megtört, így nem használhatod újra ezt a varázslatot. Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, gyorsan felrohansz a jobbkéz felőli lépcsősoron, mielőtt Mordraneth nekikészülne egy újabb varázslatnak. Már majdnem eléred a kardoddal, de még nem teljesen! Lapozz a 351-re.



## 31

Késő, a Csontváz Illúzió etalál a hátadon. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Az ellenséged utána előtted jelenik meg! Lapozz a 397-re.

## 32

Keresztülvágysz a hosszú termen, de a hőség annyira elviselhetetlen, hogy alaposan kimerültél, mire átérsz. Vonj le 3 ÉLETERŐ pontot. Végül elindulsz a narancs folyosón, ahol, szerencsére, már nincs olyan meleg. Lapozz a 362-re

## 33

Mivel az ork szemmel láthatóan barátságos, beszélgetni kezdesz vele. Megkérdezed, mit tud a kinvallatóról és az itteni foglyokról. – Ja! – feleli – Van egy félogre. Jó fej! Milyen jól tud szórakáztanni! Múlt héten is erre gyűtt egy k'land'zó, azt jó' felszűtta a szöges kampóra, hehe! – megdörzsöli a kezét a kellemes emlék hatására. Könnyen megtörténhet, hogy ha nem vigyázol, *te* leszel a következő áldozat. Úgy döntesz, inkább nem akarsz további rémtörténeteket hallani. Megfordulsz, és nyugat felé indulsz a folyosón. Lapozz a 97-re.

## 34

Nálad van az Ében Kulcs? Ha igen, lapozz a 386-ra. Ha nincs, lapozz a 171-re.

## 35

Az ajtó mögött egy keskeny folyosóra jutsz. A folyosó észak felé vezet, majd zsákutcában ér véget. Megvizsgálod a folyosót a zsákutcánál (lapozz a 365-re), vagy inkább visszamész a raktárszobán át a fő északi folyosóra (lapozz a 284-re)?

## 36

Belépsz a hatalmas terembe. Mindenfelé szürke kőből faragott sírok és hatalmas mauzóleumok sorakoznak, művészi díszítésekkel. Érzed, hogy szinte hipnotizál az ének, és leg-

szívesebben örök időkre itt maradnál, hogy csak ezt hallgasd. Nos hát maradhatsz is örökre... mivel nem veszed észre az életenergiád elszívására készülődő lidérceket, akik lassan előlebegnek a sírok közül, és körbevesznek. Az ének sikkoltásba csap át, és meghalod a megkínzott lelkek kétségbeesett jajgatását. Mordraneth könyörtelen varázslata elérte a célját. Kalandod véget ért.

## 37

Nem mozdulsz – ellenfeled azonban igen. Az illúzió szertefoszlik, és saját valóságában pillantod meg a Fekete Papot... és egy szemvillanás múlva már be is borít a sűrű, sötét, mágikus hideg. Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, látod, hogy a pap eléd lép, hogy buzogányával fejezze be, amit a varázslatával elkezdett. Lapozz a 367-re.



## 38

Az út kettéválk; mehatsz észak felé, a hegyek irányába (lapozz a 238-ra), vagy továbbra is nyugat felé, a meglehetősen jártnak tűnő saras úton (lapozz a 349-re).



## 39

A manó köszönetet rebeg; és viszonzásképpen, amiért megmentetted az életét, átnyújt egy kis zacskót, melyben három apró, Szerencse Port tartalmazó szelence rejtőzik. Írd fel ezeket a *kalandlapodra*. Mindegyik szelencében finom mágikus por van, melyet ha a kezedre szórsz, 1 SZERENCSE pontot kapsz (természetesen nem mehetsz túl a SZERENCSED kezdeti értékén). Harc kivételével bármikor használhatod ezeket a porokat. A manó sűrű bocsánatkérések közepette megígéri, hogy többet nem fog zavarni.

Másnap reggel kipihenten ébredsz. 2 ÉLETERŐ pontot visszanyertél. Lapozz a 103-ra.

## 40

A vasrács meghajlítása kemény erőpróba. Dobj két kockával, és adj hozzá 3-at. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, sikerült szétfeszítened a rácsot, és a résen át tudsz nyomakodni (lapozz a 326-ra). Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 312-re.

## 41

Az orkok megszemlélik a csontkockát. – Zannya, szép darab! – mondja az egyik, és kortyol egyet hozzá az italá-

ból. – Játszasz egy kicsit akkó? – Ha van nálad kincs, és akarsz kockázni egy kicsit, lapozz a 291-re. Ha nincs kincsed, vagy nem akarsz kockáztatni, lapozz a 180-ra.

## 42

DÉl felé indulsz, és nemsokára egy kelet-nyugati átjáróhoz érkezel. Keletre fekete füstfátyol állja el az utadat. A fullasztó, gomolygó füst áthatolhatatlannak tűnik, ezért kénytelen vagy nyugatnak venni az irányt. Kis idő múlva a nyugatnak vezető út délnek fordul. Lapozz a 218-ra.

## 43

Az alvó Őr most már teljesen ébren van. Nem igazán hatotta meg, amit mondtál neki. Gyanakodva végigmér, majd megszólal: – Te nem közülünk való vagy! Ismerem a Mester összes emberét! – Ezekkel a szavakkal előrántja a kardját, és neked támad. A harc elkerülhetetlen.

ŐR ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 357-re.

## 44

Legyőzted ezt a kemény ellenfelet. Az övének lógó kulcsok közül magadhoz veszel néhányat, majd kiszabadítod a foglyot a cellájából. A sötét, szalmával beszórt padlójár, nyirkos levegőjű cellából egy fehér hajú, gyöngye öregember lép ki. Hosszú szakállába mindenféle piszkok ragadtak. Ha van nálad étel vagy „gyógyító ital”, oda *kell* adnod neki, mivel



legbelül érzed, hogy a varázslatai nagyban megnövelhetik a kijutási esélyeiteket. Ahhoz pedig, hogy varázsolni tudjon, erőre van szüksége. Az öreg köszönetet mond a segítségéért. Lapozz a 140-re.

## 45

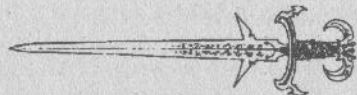
Van nálad feszítővas? Ha igen, lapozz a 141-re. Ha nincs, lapozz a 396-ra.

## 46

Végre karddal a kézben szembeszállhatsz a gonosz főmágussal! De ellenfeled gyors, és ügyes, a kardot legalább olyan jól forgatja, mint a legjobb harcosok. Zöld szemei villognak a parázstartók halvány fényében. A halál árnyéka tükröződik bennük. De kié: az övé vagy a tied?

**MORDRANETH ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 17**

Ha legyőzted, lapozz a 400-ra.



## 47

A Tűzvédő Gyűrű megóv attól, hogy nagyon megégj, így mindössze csak 1 ÉLETERŐ pontot sebzódsz. A fele utat már megtetted fölfelé, amikor látod, hogy ellenfeled ismét támadni készül! Lapozz a 351-re.



## 48

Mit használsz a patkányok ellen?

Fehér ékkövet?

Füstölőt?

Ezüst tollat?

Elefántcsont szobrocskát?

Lapozz a 317-re

Lapozz a 64-re

Lapozz a 232-re

Lapozz a 93-ra

## 49

Rájössz, hogy egy feszítővassal felnyithatnád a láda fedelét. Beilleszted a feszítővas végét a fedél alá, de amikor nekiveselkedsz, megtapasztalod, mennyire ellenáll a láda a kinyitásnak. Ehhez a munkához nagy erőre lesz szükség, és biztosan veszíteni fogsz az ÉLETERŐDBŐL is – és mindent úgy, hogy nem lehetsz biztos a sikerben. Megpróbálsz mégis felnyitni a ládát (lapozz a 316-ra), vagy inkább felhagysz a próbálkozással, visszatérsz a fő folyosóra, és megpróbálsz a déli végénél lévő ajtóval (lapozz a 124-re)?

## 50

Az ajtó mögötti szobában azonnal észreveszed a földön a csapóajtót. Egy rojtos szőnyeggel van félig letakarva. A szoba takarosán van berendezve: tiszta ágyneművel megve-



tett ágy, szék és egy asztal, melyen egy hordozható füstölő-égető fekszik. Van nálad füstölő? Ha van, lapozz a **234-re**. Ha nincs, lapozz a **305-re**.

## 51

Az út nyugat felé fordul, és úgy tűnik zsákutcában ér véget – de amikor közelebből is megvizsgálod a végén a falat, látod, hogy halvány fénysugarak szűrődnek át rajta! Valaki illúziót varázsolt tehát ide! Óvatosan végigtapogatom a falat, és kiderítet, hogy biztonságosan átléphetek az álfalon. A túloldalon a folyosó dél felé megy tovább. Ha követed, lapozz a **42-re**. De választhatod az észek felé vezető, keskenyebb folyosót is. Ez a folyosó egy nappali fénnel elárasztott terembe vezet. A teremből halk, kaparászó, recsegő hangokat hallasz, mintha valamit durván széttépnének. Ha erre mérsz, lapozz a **385-re**.

## 52

Ahogy belépsz, váratlanul nagyon furcsa dolog történik. A nyugati falon egy faragott kőarc látszik, egy gonosz, vicsorgó, hatalmas agyaráú lény arca. A medáloed fehér fénnel felvillan; a kőarc csukott szemhéjai felnyílnak, és sima, éjfeleke szemek fordulnak feléd! Ez elég félelmetes, így minél gyorsabban távoznál akarsz innen. A terem keleti falán van egy ajtó (lapozz a **313-ra**), de megpróbálhatod a déli falon lévő is (lapozz a **121-re**).





53

Egész jól haladsz, de végül besötétedik. Tudod, hogy éjjel nem lesz holdfény, ami alapján tájékozódhatnál, ezért meg kell álnnod, és le kell táboroznod. Egy kiálló sziklapárkányon remek táborhelyre lelsz. Mielőtt lefeküdnél aludni, könnyen törő, száraz gallyakkal rakod körbe a környéket, hogy azonnal felébredj, ha valaki közelítene a sötétben. Bár az éjszaka csöndben múlik el, éppen csak annyit aludtál, amennyi feltétlenül szükséges volt. Másnap reggel a felkelő nap első sugarai már ébrenm találtnak. Kicsit fáradt vagy még mindig. A felhőtlen, tiszta kék ég alatt visszatérsz az ösvényre, és tovább folytatod az utadat. Lapozz a 339-re.

54

Gyorsan visszazarohansz dél felé. Eléred a jobbkanyart, és nyugat felé futsz tovább; a sok rohanás azonban kimerített. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 349-re.

55

Túl lassú vagy, így nem tudod kikerülni a lecsapó madarat; muszáj lesz megküzdened vele. Ráadásul, ahogy menekülni próbáltál, a madár sárga-fekete karmai feltépték a bőrt a hátadon. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 127-re.

56

– Nem ismerek ilyen helyet – mondja szomorúan –, de azt hiszem van egyfajta gonosz oltár délnyugat felé. Valószínűleg azt keresed. – Tovább kérdezheted a tekercsről, ha van nálad (lapozz a 302-re), vagy elbúcsúzhatsz, és dél felé indulhatsz tovább (lapozz a 250-re).



57

A patkányemberek szobája rendkívül mocskos és bűdös; a szemét között semmi értékeset nem találsz. Semmilyen folyosó vagy ajtó nem vezet innen tovább, azt leszámítva, amelyiken bejöttél. Ha még alaposabban át akarod kutatni a szobát, lapozz a 259-re. Ha inkább távozol, és dél felé mész tovább, lapozz a 303-ra.





A lépcsők egy ideig felfelé vezetnek. Az idő múlik, ahogy kapaszkodsz a végeláthatatlan lépcsősoron. Kénytelen vagy enni menet közben. Kezdesz kimerülni, és nagyon várod, hogy találj már egy pihenésre alkalmas helyet. Ezt a lépcsőmászást már nem fogod sokáig bírni! Lépteid kísértetiesen visszhangzanak a pókhálólepte, mohos falakon. Ahhoz, hogy biztonságosan tudj haladni a lépcsőkön, valamilyen fényforrásra van szükséged (lámpára, vagy Varázskardra, ha van nálad olyan).

Végre felérsz a lépcsőoszlop tetejére. Egy korhadt, mohalepte falétra vezet innen tovább a mennyezeten lévő csapóajtóig. Körülnézel, de semmi más továbbjutási lehetőséget nem látsz. Ezen a lépcsősoron meg nem akarsz még egyszer végigvergődni. Óvatosan felmászol a létrán. Felérsz a csapóajtóig, ami azonban meg sem moccan. Kénytelen vagy minden erődet megfeszítve felnyomni. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a 265-re. Ha az eredmény 3 vagy nagyobb, lapozz a 375-re.

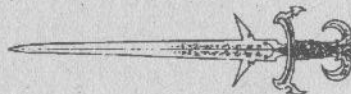


Egy homályos, piszkos, kicsiny szobába lépsz be. Az asztalnál két ork rácsál egy sült törpcombót. Dühösen felhorkannak, és azonnal a kardjaikért nyúlnak, mielőst meglátanak téged. Hátralépsz az ajtóhoz, hogy egyszerre csak egy tudjon rád támadni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ORK	5	4
Második ORK	5	6

Ha legyőzted őket, lapozz a 264-re.

A fiatalember hitetlenkedve felkacag. – Ó, igen? Én meg egy goblin öreganya vagyok! – Mielőtt ragálhatnál, megvágja a karodat egy tőrrel. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a 3-ra.



## 61

Alsander fáradt és sápadt, miután megtanította neked a varázslatait. – Éppen annyi erőm van már csak, hogy hazateleportáljak – suttogja. – Ó, de majdnem elfelejtettem... hogyan juthatsz el az Illúziók Birodalmába. Van itt egy titkos ajtó – Ezeknél a szavaknál a déli fal közepére mutat. – Menj át rajta, és kövesd a folyosót. De figyelmeztetnelek kell: van odalent két gonosz árnytünde, az ő tanyájuk mögött van az a teleportkamra, ami Mordraneth szállásának legmélyére juttat. Ha le tudod győzni őt, az illúziók azonnal szertefoszlanak, és könnyen ki tudsz találni onnan. Használd a frissen magtanult mágiát bölcsen, mivel minden egyes varázslatot csak egyszer mondatsz el! – Ezek után néhány szót mormol, mutogat hozzá egy keveset, majd a teste felvillan, és eltűnik. Visszateleportált Polluába.

Te pedig felkészülsz az árnytündékkal való párbajra. Lapozz a 281-re.

## 62

Felvonszolod magad a fennsíkra. Kétségbeesetten kapaszkodsz a sziklákba, hogy le ne sodorjon a süvítő szél. Nemsokára találsz egy ösvényt. Felállsz, laporolod magad, és elindulsz rajta. Lapozz a 247-re.

## 63

Felrohansz a kőlépcsőkön, de Mordranethnek még elég ideje maradt arra, hogy elmondjon egy varázslatot, mielőtt eléred őt. Látod, hogy kinyújtott tenyeréből egy tűzlabda



röppen feléd. Nagy robbanás, majd sűrű, barna füst terjed szét a levegőben. Viseled a bronz gyűrűt? Ha igen, lapozz a 126-ra. Ha nem, lapozz a 190-re.

## 64

A füstölő nincs hatással a patkányseregére. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot, mivel a patkányok megharaptak, amíg a füstölővel bajmóldtál. Felismered, hogy hibáztál, és kénytelen vagy elrohanni. Lapozz a 251-re.

## 65

Átkutatod a szétszórt szemetet (lapozz a 343-ra), vagy inkább távozol a szobából, és nyugatnak tartasz a folyosón (lapozz a 97-re)?

## 66

A csuklyás figura ujjából hideg, kék nyilacskák süvítenek feléd. Dobj egy kockával, és adj 1-et az eredményhez; ennyi ÉLETERŐ pontot veszítesz a testedbe csapódó nyilacskáktól. Ha még életben vagy, a gonosz figura most előránt egy félelmetes kinézetű, fekete cséphpadarót, hogy végleg leszámoljon veled. Lapozz a 321-re.

## 67

Van nálad ezüst toll? Ha van, és felajánlod, lapozz a 83-ra. Ha valami mást akarsz felajánlani, lapozz a 235-re.

## 68

Megkerülöd a szobrot, és felrohansz a lépcsőkön. Szerencsére nem hallod, hogy a szobor követne. Megkönnyebbülten fellélegzel, és felmész a folyosóhoz. Lapozz a 287-re.

## 69

Ahogy támadásba lendülsz, az illúzió szertefoszlik! A férfi már nem láncokat visel, hanem egy fekete, nehéz buzogányt tart a kezében. Fekete köpenye vadul lobog körülötte. Félelmetes ellenféllel, a Sötét Pappal kerültél szembe! Lapozz a 367-re.



## 70

Partra húzod a csónakodat – de még alig értél ki a vízből, amikor a kavicsos parton egy mérges óriás rohan felé dészakról. Hatalmas izmai ugrálnak a méregtől, kezeiben – az öklei akkorák, mint a fejed – egy vastag tölgyfa rudat markol. – Megölted Edwinát! – bömböli. Biztosan a kedvenc rákját érti ezalatt. Nyugat felé észreveszel egy ösvényt, de az óriás már egészen közel van: kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a 240-re.





## 71

Az öregember igen gyenge, szinte alig él; bőre fakó, ajkai cserepesek, szárazak. Ételt és italt adsz neki, hogy kicsit magához térjen; húzz le 1 adag ételt a *kalandlapod*ról. Az öreg lassan magához tér, és végül beszélni is tud már. Megtudod tőle, hogy gyógynövényszakértő, és ritka füvekért jött ide a szigetre. A két hobgoblin azonban foglyul ejtette, de aztán hajbakaptak azon, hogy melyikük ölje meg. Megköszöni, amit érte tettél. Sajnos nem tudja kellőképpen visznózni tettetted, mivel a hobgoblinok minden ételét felzabálták, és elégették a gyűjtött füveit. Da ennek ellenére felajánlja, hogy megpróbál segíteni valahogy. Mit teszel:

Megkérdezed, hogyan juthatsz a Vaskriptákhoz?

Lapozz az **56-ra**.

A tekercsről kérdezed (ha van nálad)?

Lapozz a **302-re**

Elbúcsúzol tőle, és visszaindulsz délnek?

Lapozz a **250-re**.

## 72

Követed a kelet felé vezető utat. Nem törődsz a déli leágazással (az csak a goblinok szobájába vezetne vissza), és kitartóan haladsz kelet felé. Lapozz a **160-ra**.

## 73

Miután leszámoltál az orkokkal, körül nézel a szobájukban. A holttesteiket, és rozsdás fegyvereiket leszámítva még két kockát és érméket találsz az asztalon. Mást semmit. Mit teszel:

Kinyitod az északi ajtót?

Lapozz a **346-ra**

Kinyitod a keleti ajtót?

Lapozz a **4-re**

Átkutatod a szobát?

Lapozz a **137-re**



## 74

A trolltól szerzett kulccsomón rengeteg kulcs van ugyan, de egyik sem nyitja az ajtót! Mit teszel:

Kipróbálod Fehér Olajat

tartalmazó üvegcsét (ha nálad van)?

Lapozz a **138-ra**

Feladod, és megpróbálkozol

a nyugati ajtóval?

Lapozz a **358-ra**

Feladod, és délnek mész tovább?

Lapozz a **283-ra**



## 75

Egy szőnyegekkel, festményekkel és faragásokkal díszített, elegánsan berendezett szobába jutsz. A falakon szépen megmintázott olajlámpák világítanak. A szőrmével letakart ágyon egy láncingbe öltözött férfi fekszik. Az övében egy kard lóg, hüvelyébe dugva. A férfi nyilván aludt, de jöttödre felébredt. Lapozz a 43-ra.

## 76

Egy erős, vad félogréval kerültél szembe! Kiragad egy izzó vasat a parázstartóból, és azzal ront neked. Ebben a harcban minden erődre és ügyességedre szükséged lesz!

**FÉLOGRE**
**KÍNZÓMESTER**
**ÜGYESSÉG 8**
**ÉLETERŐ 14**

Ha legyőzted, lapozz a 273-ra.

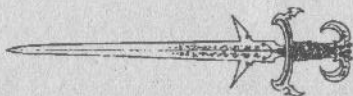
## 77

Az okker folyosónak sziklás talaja és száraz, meleg levegője van. Óvatosan haladsz előre, vigyázva, nehogy elbotljál a padlón heverő kövekben. Egy hosszú, keskeny, okker terembe jutsz. A terem túlsó végén egy sötét folyosónyílást pillantasz meg, ahonnan időről időre vörös lángnyelvek csapnak ki. Elindulsz feléje. Már a terem közepénél jársz, amikor hangos csikorgó, nyikorgó hangra leszel figyelmes. Mintha valami nehéz tárgy mozogna. Körülnézel. A falak egyre közelebb nyomulnak, hogy halálra zúzzanak! A kijá-

rat annyira messze van, hogy ha minden erőt bevetnéd, akkor is nagy szerencse kellene hozzá, hogy még idejében elérd a sötét folyosót. Mit teszel:

Elmondasz egy varázslatot?  
Előveszel valamit a hátizsákodból?  
Rohanni kezdesz,  
és reménykedsz közben?

Lapozz a **372-re**  
Lapozz a **45-re**  
Lapozz a **396-ra**



78

De mielőtt befejezhetnéd a varázslatod elmondását, Mordraneth végigmondja a sajátját. Egy szikrázó, kék villámnyaláb lövell ki kezéből, és belefúrja magát a mellkasodba. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Természetesen ez megzavart a varázslásban, így a saját varázslatod elveszett – ezt a varázslatot nem használhatod még egyszer. Ha még életben vagy, felrohansz az erkélyre. A bal oldali (lapozz a **332-re**), vagy a jobb oldali (lapozz a **63-ra**) lépcsősort választod?

79

A pörgő varázskorong sziszegve feléd repül, de váratlanul az ezüst gyűrűd magába szívja, és eltüntet. Az eddig olyan élettelennek és haszontalannak tűnő gyűrű most megmutatta, hogy legalább egyfajta mágia elnyelésére képes – és ezzel megmentette az életedet! Felrohansz a lépcsőkön, hogy megküzdj a varázslóval. Lapozz a **46-ra**.

80

Ennyi patkánnyal egyszerre képtelen vagy megbirkózni; túl sokan vannak. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot a harapásoktól. Megfordulsz, és elmenekülsz előlük. Végigrohansz a csatómán. Lapozz a **251-re**.

81

Van nálad feszítővas? Ha van, lapozz a **49-re**. Ha nincs, lapozz a **233-ra**.

82

Az ajtó mögött egy sötét szobába jutsz. Finom selyemterítők takarnak egy hosszú asztalt. Egymáson keresztbe tett, éles, fogazott pengéjű kések és kipreparált koponyák díszítik a falakat. Az gonosz hatalmas erővel jelentkezik ezen a helyen, szinte az összes hajad szála az égnek mered tőle. Vonj le 1 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz, hogy innen gyorsan távozol. Kinyitod az orkok szobájába vezető, keleti ajtót. Lapozz a **123-ra**.

83

A madárember furcsa, rikoltó hanggal adja jelét örömének, amint elveszi az ezüst tollat. A tollat a nyakán hordott ezüstláncba illeszti (húzd le az ezüst tollat a *kalandlapod*-ról). A madárember sajnos nem nagyon beszéli jól a nyelvedet, de azért a dadogásából sikerül valamit kivenned.

Elmondja, hogy a Vaskriptákból áradó gonosz mágia las-



san kiűzi fajtársait a hegyekből; de ez a toll – melynek mágikus erejét minden madárember ismeri, és használni is tudja – megvédelmezi majd őket. Azt is megtudod tőle, hogy a „gonoszok” valakit fogva tartanak a Vaskriptákban, és van arrafelé egy félogre kíngómester is. Végül figyelmeztet, hogy nyugadra egy veszedelmes ragadozó él, amely csak nemrég tűnt fel a környéken: a Pengecsőrű Madár. A madáremberek tudnak róla, hogy ez a lény nemrég elrabolt egy varázstárgyat egy varázslótól. Ez a tárgy talán hasznodra válhat, de ahhoz előbb meg kell ölnöd a madarat – ami nem könnyű feladat! A madárember még egyszer megköszöni az ajándékot, majd felroppen, és elrepül a társaihoz. Lapozz a 292-re.



84

Egy kőgólemmel küzdesz. Ellenfeled hatalmas kőökleivel küzd, ez ellen pedig nehéz karddal védekezni. Ha eltaláltad ellenfeledet, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 2, a csapásod csikorogva lecsúszik a gólem kőtestéről, és nem sebez rajta semmit.

**KŐGÓLEM**      **ÜGYESSÉG 8**      **ÉLETERŐ 11**

Ha legyőzted ellenfeledet, felmész a lépcsőn. Lapozz a 287-re.



85

Ahogy haladsz előre, egyre zavartabb leszel. Eltévedtél. Rádadásul annyira fáradt vagy, hogy ha nem ülsz le és eszel azonnal, minden ÉLETERŐ pontodat elveszíted, és csak 1 marad. Lihegve nekitámaszkodsz a kőfalnak, hogy pihenj egy kicsit. Ám ebben a pillanatban két karmos kőkar nyúlik ki a falból, és köréd tekeredik. A Kő Alakváltó karmai közé kerültél. Ez az ősi kőlény időlen időre óta itt bolyong a sziklák között, áldozatra lesve. Kétségbeesetten ordítasz, de nem tehetsz semmit ellenfeled iktóztató erejével szemben. Tehetetlenül kell elviselned, amint a tested lassan beleolvad a sziklafalba. A gonosz Kő Alakváltó türelme ismét meghozta gyümölcsét. Kalandod véget ért.

86

A fura beszédű gyík barátságosnak tűnik. Megkér, hogy segíts rajta. Elmondja, hogy lakik a közelben két Óriás Viharmadár. Ezek a ronda ragadozók állandóan elrabolják az ő tojásait, ő pedig nem képes felmászni a madarak fészkeig, hogy elűzze őket, és visszaszerezze, ami az övé. Megkér, hogy pusztítsd el a madarakat. Cserébe felajánl egy gyönyörű, rózsásvörös gyönygyöt! Mit teszel?

Közlöd, hogy már megölted az egyik Viharmadarat?  
Megígéred, hogy segítesz a gyíknak?  
Nem segítesz neki?

Lapozz a 378-ra  
Lapozz a 256-ra  
Lapozz a 119-re

## 87

Amint megtámadod őket, a hobgoblinok elfelejtik, miért is civakodtak és egy emberként (pontosabban egy hobgoblinként) szembefordulnak veled. *Egyszerre* kell megküzdened velük. Dobj két kockával, és add hozzá az eredményhez az ÜGYESSÉGEDET. Utána ismételd ezt meg mind a két goblinra. Akinek a végeredménye a legnagyobb, az tud sikeresen ütni abban a körben. Ezeket a dobásokat minden kör elején ismételd meg, hogy megtudd, ki lesz az aktuális körben a leggyorsabb.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első HOBGOBLIN	5	6
Második HOBGOBLIN	6	7

Ha legyőzted őket, lapozz a 135-re.

## 88

A goblin gyorsan körülnéz, majd távozik. Vársz egy órát, aztán kettőt, aztán hármat... de nem történik semmi. Tényleg lépre kellett volna csálnod azt a goblint! Most magadnak kell megtalálnod a hatakombákból kivezető utat. Kiérve a katakombákból el kell indulnod az észak felé vezető fő úton. Ezenközben két adag élelmet *kell* elfogyasztanod, ha életben akarsz maradni (vond le a *kalandlapodról*). Lapozz az 53-ra.



## 89

Nyertél a kockajátékban; dobj egy kockával: ennyi arany-pénzt gyertél el az orkoktól. Írd fel a kicset a *kalandlapod*-ra. Az orkok úgy döntenek, hogy sörbe fojtják a vereség fölött érzett bánatukat; téged ez persze nem nagyon érdekel. Lapozz a 254-re.

## 90

Az ajtó ugyan keménynek látszik, de a zsanérok és a zár igen rozsdásak. Mit teszel:

Megpróbálsz bedönteni az ajtót?	Lapozz a 210-re
Megpróbálsz az Ében Kulccsal kinyitni az ajtót?	Lapozz a 275-re
Megpróbálsz a kulccsomó valamelyik kulcsával kinyitni az ajtót?	Lapozz a 74-re
Megpróbálsz a Fehér Olajjal megkenni a zárat és/vagy a zsanérokat?	Lapozz a 138-ra
Felhagysz a próbálkozással, és inkább a nyugati ajtóhoz lépsz?	Lapozz a 358-ra
Felhagysz a próbálkozással, és inkább dél felé indulsz a folyosón?	Lapozz a 283-ra

## 91

Bár nagy értékek hevernek itt – a szőnyegek és a szőrmék -, túl nehéz ahhoz, hogy magaddal vidd őket. Találsz azonban két másik értékes tárgyat. A harcos kardja ugyan jóval gyengébb minőségű a tiednél, a láncinge viszont jól jöhet a későbbiekben! Eldobod a bőrpáncélot, és magadra öltöd a láncinget (írd fel a *kalandlapodra*). A láncing 1-gyel megnöveli az ÜGYESSÉGEDET, amíg rajtad van. Ezzel az ÜGYESSÉGED magasabb lehet a kezdeti értékénél is, de csak akkor ha a kezdeti értéke nem volt már eredetileg is 11 vagy 12 (ekkor ugyanis annyira ügyes vagy, hogy ez a láncing már nem sokat változtat rajta). Találsz még egy fészítővasat, ezt is magaddal viheted, ha akarod (ne feledd fleírni a *kalandlapodra*). Kimész a szobából, és a szomszédos szoba déli falán lévő ajtóhoz lépsz. Lapozz a 245-re.

## 92

Egy vad és erős félogréval küzdesz! Ellenfeled egy rövid fanyélre szerelt kampós fémrudat szorongat a markában. Ennek ellenére nem lesz könnyű ellenfél!

## FÉLOGRE

KÍNZÓMESTER

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a 44-re.

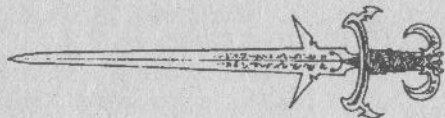
## 93

Amint előhúzkod az elefántcsontból készült, macskát mintázó szobrocskát a hátizsákodból, érzed, hogy izznai és növekedni kezd. A patkányok visszahőkölnek. A szobor egyre





nagyobb és nagyobb lesz. A patkányok vinnyogva, visítozva menekülnek, amint egy hatalmas, áttetsző, izzó macska jelenik meg, és üldözőbe veszi őket! Te zvaratalanul folytathatod tovább az utadat. Lapozz a 152-re.



94

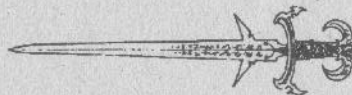
Varázsharcban állsz tehát Mordranethtel. Mindketten a „Tözgömb” varázslattal akarjátok elpusztítani egymást. Először is mindkettőtök számára dobj két kockával, utána add az eredményetekhez az ÜGYESSÉG pontjaitokat (Mordraneth ÜGYESSÉGE 10). Akié a nagyobb támadóerő ebben a körben, az tudja előbb elmondani a varázslatát. Ha a te támadóerőd a nagyobb, lapozz a 222-re. Ha Mordranethé a nagyobb, lapozz a 174-re.

95

Ahogy a csontváz közelebb lép, a medáloed fényesen világítani kezd. Kardoddal a csontváz felé suhintasz – mire az tompa puffanással füstté válik a medál vakító fényében! A medál nem sokkal később ismét tompa és szürke. GYanítod, hogy erői kimerültek. A kék úton mész tovább (lapozz a 261-re), vagy az ibolya utat választod inkább (lapozz a 150-re)?

96

Körülnézel. Magadhoz veszed az árnytündék 8 aranypénzét (írd fel a *kalandlapodra*). De szebb kincset is találsz. Hatalmas, nedves lapulevelekbe tekerve hat apró, lapos, kalácszerű valamit találsz. Ez az úgynevezett tündekenyér – egy ilyen kis szelet egy egész ebéd tápértékével ér fel! Növeld meg 6-tal az élelem adagjaid számát a *kalandlapodon*. A fűszerek zsongító illata, a selymek és a többi kincs sejtelmes csillogása nem csábít, mert tudod, hogy ezeket nem bírnád magaddal vinni. A szoba keleti falán egy boltívet látsz. A boltíven át egy kör alakú kamrába jutsz. A kamra közepén egy talapzat áll, a talapzaton pedig fényes, szivárványszerű fénypáasmák forognak és kergetőznek. Ez a teleportkészülék, amelyről Alsander beszélt! Mélyet lélegezve belépsz a szikrázó fények közé. A szoba felvillan, majd semmivé foszlik körülötted. Vajon hová érkezel? Megtudod, ha a 229-re lapozol.



97

Az út nyugat felé halad, majd dél felé fordul. Tisztán látszik, hogy ezt az utat is sokan és rendszeresen használják. A folyosót végül egy faajtó zárja le. Az ajtón egy cirádás, bronz névtábla és egy ezüstözött kilincs díszel. Az ajtó előtt egy oldalfolyosó indul keleti irányba. A kis folyosót is egy ajtó zárja le, melyen a „VESZÉLY! BELÉPNI TILOS!” felirat virít. A folyosó déli végénél lévő ajtót nyitod ki (lapozz a 124-re), vagy megvizsgálod a keleti oldalfolyosó végén lévő ajtót (lapozz a 172-re)?

A folyosó végén egy szemmel láthatóan *nem* rejtett ajtót pillantasz meg – de most már egy rejtett ajtót is észreveszel, tőle körülbelül tíz méternyire, a nyugati falban. Óvatosan kinyitod a rejtett ajtót, és végighaladsz a mögötte feltáruló keskeny alagúton. Az alagút igen sötét, így valamilyen fényforrásra van szükséged. A levegő fülledt, száraz és poros. Az alagút nyugat felé halad, majd délnek fordul, és végül keleti irányba haladva zsákutcában végződik – legalábbis úgy fest a dolog. Arra tippelsz, hogy a zsákutca végén lesz még egy titkos ajtó. És valóban. Kinyitod ezt az ajtót is, és egy szobába jutsz (az az ajtó, amelyen át bejöttél, a szoba nyugati falában van). Két ork ül odabent egy asztalnál, és egy sült törpcombót rágesálnak. Jöttödre kicsit késve ragálnak, ezért a meglepetés erejével levághatod az egyiküket, mielőtt a másik kézbe kapná a kardját! Lapozz az **59-re**, de az ott lévő két ork közül *csak* a másodikkal küzdj meg!

Átkutatod az ork szobáját, de az ágyon, a székeken és az asztalon kívül csak néhány ládát találsz. Az egyik ládában egy 5 méter hosszú kötel van feltekerve. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *kalandlapodra*). Körülnézel. Csak egyetlen kijárat van, egy ajtó az északi falon. Kinyitod az ajtót, és elindulsz a mögötte húzódó folyosón. Néhány méter megtétele után döntened kell. Továbbmész északnak a folyosón (lapozz a **284-re**), vagy megvizsgálod a keleti irányba leágazó kis oldalfolyosó végében lévő ajtót (lapozz a **304-re**)?

A délnek vezető folyosót egy hatalmas, csontvázfigura állja el. Kezében egy félelmetes kinézetű cséphadarót szorongat. A csontvázember előrelép, hogy elpusztítson.

### CSONTVÁZEMBER ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **241-re**.

Másnap reggel indulás előtt még megkérdezheted Alkandit, mit tud az Üzenetekercsről (ha nálad van). Ha ezt teszed, lapozz arra a lapra, melynek száma megegyezik azzal a számmal, ami a tekercsre van írva. Nekikészülsz, hogy útnak indulj. A sámán figyelmeztet, hogy ha keresztutat látsz, ne indulj észak felé, mert az emberei veszélyes hobgoblinokat láttak arrafelé. Megköszönöd a tanácsot (kaptál 1 SZERENCSE pontot). Visszatérsz az útkeresztvezetőhöz (lapozz a **181-re**).



## 102

Partra húzod a csónakot, és körülnézel. Nyugat felé egy ösvény vezet a sziget hegyekkel tűzdelt belseje felé, déli irányban pedig egy nagy, fehér szikla állja el az utadat. Észak felé köd kavargó. A ködből váratlanul egy óriás bukkan ki. A majdnem 6 méteres lény zöld ruhát visel, a haját csigák házai és kagylók héjai díszítik. Izmos kezében egy hatalmas farudat szorongat. – Üdv, ember! – mennydörgi. Mit teszel:

Megtámadod?  
Te is köszöntöd őt?  
Elrohansz nyugat felé?

Lapozz a 240-re  
Lapozz a 328-ra  
Lapozz a 257-re

## 103

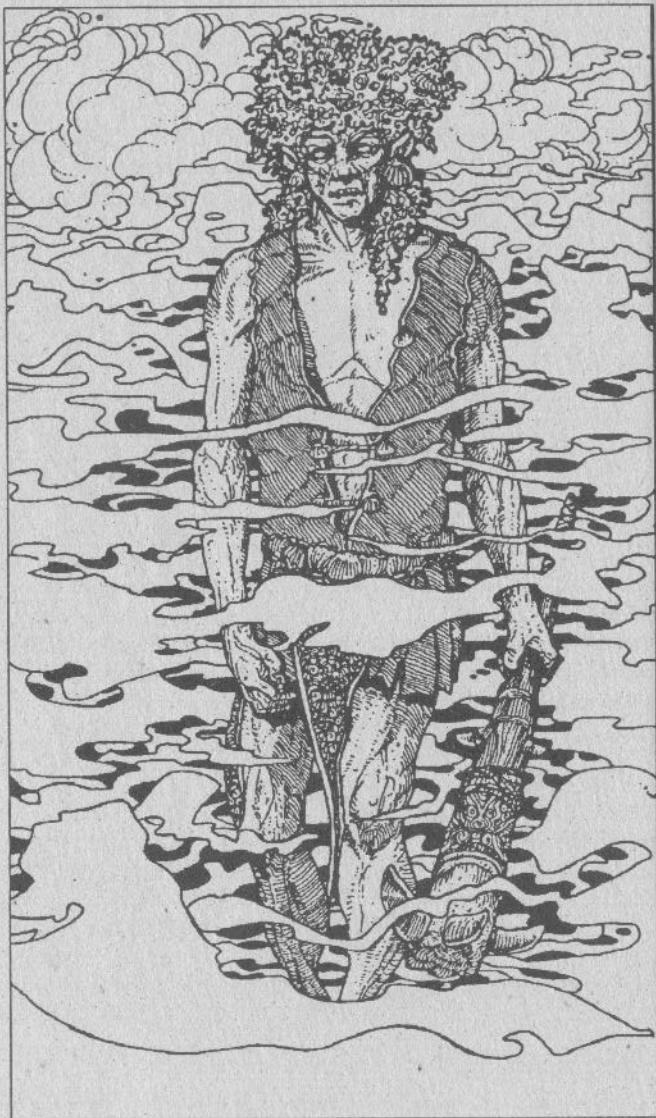
Úgy tűnik, kellemes napnak nézel elébe. A hullámok sus-  
torognak, a tengeri madarak rikoltoznak, a szél lágyan simo-  
gatja a bőrödet. Nemsokára egy útkereszteződéshez érsz. Az  
észak felé vezető út mellett egy rúdra tűzött koponyát pil-  
lantanasz meg. A dél felé vezető úton hegyes karóra erősített,  
véres madártollakat látsz. A nyugat felé vezető utat nem je-  
lölí semmi. Merre indulsz tovább:

Észak felé?  
Nyugat felé?  
Dél felé?

Lapozz a 327-re  
Lapozz a 181-re  
Lapozz a 128-ra

## 104

Néhány perc múlva léptekeket hallasz, a kapukon túl lévő  
folyosó felől. Óvatosan kikukucskálsz, és egy goblínt pillan-





tasz meg, a kapu túloldalán állva! Maradsz, ahol vagy, és nem csinálsz semmit (lapozz a 88-ra), vagy pedig továbbra is rejtve maradva némi zajt keltesz, és figyelsz, mi történik (lapozz a 348-ra)?



## 105

Az ön söröskancsót veszed ki (lapozz a 276-ra), a két csontkockát (lapozz a 41-re), vagy mindkettőt (lapozz a 276-ra)? Természetesen csak azt veheted ki, ami nálad is van.

## 106

Az út elágazik. Mehetsz kelet felé, de választhatod az északnak vezető oldalfolyosót is. Az északi folyosóból halvány napfény szűrődik ki, de halk, recsegő hangokat is hallasz abból az irányból, melyek nem tűnnek nagyon kellemesnek. Ha kelet felé indulsz tovább, lapozz a 253-ra. Ha az északi irányt választod, lapozz a 155-re.

## 107

Csendesen kinyitod az ajtót. Egy kényelmesen berendezett szobába jutsz. A fényt a falakon lévő díszes lámpák szolgál-

tatják. Finom szőnyegek, egy hatalmas párna és fali festmények dekorálják a szobát; a szőrmével letakart ágyon egy láncinges férfi alszik. Oldalán egy hüvelyébe dugott kard fekszik. Mít teszel:

Távozol a déli ajtón keresztül?  
Megölsz?  
Felébreszted, és beszélsz vele?

Lapozz a 245-re  
Lapozz a 290-re  
Lapozz a 43-ra



## 108

Az öregember nyomorultul fest. Megadóan fogadja az új kinzómaster érkezését – legalábbis nyilván ezt gondolja rólad. Gyöngéden felsegíted. Van nálad kulcsomó? Ha van, lapozz a 289-re. Ha nincs, lapozz a 369-re.

## 109

A kígyók előrelelendülnek, hogy neked támadjanak. Az egyikük átharapja a bőrpáncélot; érzed, amint méregfogai a húsdba mélyednek. Kétségbeesetten küzdesz, de csak újabb harapásokat kapsz. Nemsokára a halálos méreg megteszi a hatását. A földre roskadsz, és nem kelsz fel már többet. Kalandod véget ért.

## 110

Sikerült feljutnod az erkélyre, ráadásul sokkal gyorsabban, mint azt a varázsló gondolta volna. A „Sebesség” varázslatod semlegesítette a lépcsőkre elhelyezett „Lassítás” varázslat hatását.

Mordraneth a kardjáért nyúl, de te villámgyors vagy, és lesújtasz rá. Vonj le tőle 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 46-ra, hogy megküzdj vele, de ne feledd, hogy Mordranethnek már 2-vel kisebb az ÉLETEREJE, mint amit azon a lapon látsz majd!

## 111

A hatalmas sárkány szertefoszlik – ez is Mordraneth illúziója volt! Mostanra már fogalmad sincs, mi a valóságos, és mi az illúzió a körülötted lévő világban – de ez egy akkora nagy, finoman kidolgozott illúzió volt, hogy a gonosz varázsló lakhelye már nem lehet messze... Atvágsz a termen, és végigmész az ibolya folyosón. Lapozz a 150-re.

## 112

Ahogy haladsz előre a szürke folyosón, a levegő egyre fagyosabb és nyirkosabb lesz. Rémülten veszed észre, hogy a folyosó mögötted lassan semmivé zsugorodik. Futnod kell, ha nem akarsz a folyosóval együtt köddé veszni. Egy sárgás csontokkal teleszórt terembe jutsz. A teremben mindenféle kripták, sírok és koporsók hevernek. Hatalmas családi kripták is vannak, vastag bronz és sárgaréz ajtókkal. A levegő dermesztően hideg, és halk, tompa morgás üti meg a füledet. Rémülten látod, hogy egy rongyokba burkolt, áttetsző testű szörnyeteg jelenik meg a szemed előtt. Jeleg, karmos



mancsaival feléd nyúl, hogy örökre magával rántsón a holtak birodalmába. És ez most nem illúzió! Az életedért küzdesz!

## LIDÉRC ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha a lidérc eltalál, 1 ÜGYESSÉG pontot le kell vonnod. Ez a levonás *végleges*, hacsak nem pótolod valamilyen mágikus úton a veszteséget. Ha legyőzted, lapozz a 189-re.

### 113

Úgy véled, talán be tudnád rúgni az ajtót, de ez ÉLETERŐ veszteséggel jár, nem is beszélve arról, hogy a nagy zaj idevonzaná az öröket, vagy ami még rosszabb, a szörnyeket. Ennek ellenére megpróbálsz betörni az ajtót (lapozz a 294-re), vagy inkább visszatérsz a főfolyosóra, és kinyitod a végén lévő ajtót (lapozz a 124-re)?

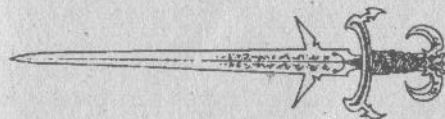
### 114

Az ajtó egy fekete és egy borostyán kereszttel van megjelölve. Úgy döntesz, kinyitod, hogy megnézd, mi van mögötte. Lapozz a 393-ra.



### 115

Abban a pillanatban, amikor „megölted”, ellenfeled szertefoszlik, ezzel is igazolva, hogy illúzió volt. Nem lehetett azonban „sima” illúzió, mert ahhoz volt elég ereje, hogy sebezzen rajtad! A hely mágiája egyre erősebb és veszélyesebb kezd lenni... Átlépsz a folyosó végén lévő hasadékon. Lapozz a 203-ra.



### 116

Jó sokáig rohansz nyugati irányban, hogy megszabadulj a csontvázfigurától. Úgy veszed észre, sikerült leráznod. Megkönnyebbülten fellelegzel. Lapozz a 356-ra.

### 117

Nagyokat nyögve lábaddal odébbgurítod a gonosz pap holttestét; ahogy odébb gurul, az övében lévő egyik erszényből 5 aranypénné csúszik ki (írd fel a *kalandlapodra*, ha elteszed őket). Körülnézel, és csak lassan döbbenés rád, mennyire gonosz helyre kerültél. Az oltárból áradó sötét gonoszság szinte tapintható. A falakon félelmetes festmények, melyek elképesztő szörnyűségeket ábrázolnak. Az egyikük különösen felkelti a figyelmedet: egy vad, vörös szemű, feket



ponya lebeg a levegőben egy sziklakiszögellés felett, alatta pedig a holtak szellemszerű lelkei vonaglanak embertelen kínok között. De odakint nincs olyan védett hely, ahova lefekhetnél, így kénytelen vagy idebent eltölteni az éjszakát. Az oltár előtti szőnyeg alatt találsz egy csapóajtót; a Sötét Pap holttestét rávonszolod, hogy semmi se zavarjon az éjszaka, majd lefekszel aludni. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 237-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 279-re.

## 118

Együtt indultok északnak, és nemsokára el is éritek az óriás barlangját. A barlang a tengertől nem messze, egy lankás hegyoldalból nyílik. Belépsz a barlangba, és körülnézel. A sarokban remek illatú halétel rotyog egy nagy kondérban. Az óriás egy igazán ÓRIÁSI tállal kínál meg belőle! Jóízűen falatozni kezdesz. Vendéglátód közben elmereng, és beszélni kezd. – Ez a hely egyre gonoszabbá kezd válni. Én nem félek, mert én tudok magamra vigyázni, de te... neked biztosan valamiféle küldetésed van. – Bólintasz, de nem mondasz semmit. ELhatározod, hogy nem adsz ki semmit magadról. – Nem tudom, ez segít neked vagy sem, de talán jelent valamit – mondja az óriás, és előhalász valahonnan egy ősrégi tekercset. A tekercs gondosan el volt rejtve egy nagy rakás üres kagylóhéj és csigaház alatt. Elolvasod:

*A halál hírnöke sütyül a szélben. A Lopakodó Lelkek félelmet csíholnak az elátkozottak lelkéből, hogy felépítsék hajlékukat.*

Ez bizony nem mond túl sokat a számodra. A tekercs sarkában van még egy öreg dátum, de betűi annyira kopottak, hogy nem tudod kiolvasni. Mindössze három számjegyet si-

kerül nagynehezen kibetűznöd: 3 ... 5 ... 0, ebben a sorrendben. Az óriás negylelkűen neked ajándékozza a tekercset (írd fel a *kalandlapodra*, és ne felejtse el feljegyezni ezt a három számjegyet – 350 – sem, mert később szükséged lesz rá). Odakint elered az eső, így az óriás barlangjában töltöd az éjszakát.

Másnap reggel az ég tiszta, és süt a nap; az óriás jó szerencsét kíván az utadra, és ellát némi ennivalóval (írd fel 3 adag ételmet a *kalandlapodra*). Nyugatnak indulsz, hogy megkeresd a sziget belseje felé vezető utat. Lapozz a 257-re.



## 119

– Te gyáva féreg, hogy akarsz te dicsőséget és megbecsülést szerezni? – sziszegi a gyík megvetően. Átkod mondrád, majd eltűnik. Vonj le 1 SZERENCSE pontot. Félelemmel a szívedben dél felé menekülsz. Lapozz az 54-re.

## 120

Egy piszkos, rendetlen, durván faragott bútorokkal berendezett szobába jutsz. Számos ajtó vezet tovább, különféle irányokba. Mielőtt azonban alaposabban körülnézhetnél, két

goblinon akad meg a szemed. Azok ketten felpattannak, megragadják fegyvereiket, és rád vetik magukat. Visszahúzódsz az ajtóba, hogy egyszerre csak egy támadhasson rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első GOBLIN	5	5
Második GOBLIN	5	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **300**-ra.

## 121

Az ajtó egy fáklyákkal megvilágított, déli irányba vezető folyosóra nyílik. Végigmész a folyosón, míg egy ajtóhoz nem érsz, mely lezárja a továbbhaladást. Már méterekre az ajtótól hallod, hogy valakik furcs, gurgulázó hangon beszélgetnek odabent. Ennek ellenére, nem ismered fel a nyelvet, így azt sem érted, miről beszélnek. Mit teszel:

Visszamész észak felé?

Karddal a kézben berontasz az ajtón?

Békés szándékkal kinyitod az ajtót,  
és megpróbálsz beszélni a bentlávókkal  
(bármik is legyenek azok)?

Lapozz a **376**-ra

Lapozz a **25**-re

Lapozz a **209**-re



## 122

Nyugat felé indulsz a sötét alagútban, a lámpáddal megvilágítva magad előtt az utat. Egy magas barlangterembe jutsz, melynek kupola alakú teteje van. A mennyezetről lelógó cseppkövekről vízcseppek csöpörögnek, szürke és fehér gombatelepek terpeszkednek nagy foltokban a padlón. Tőled nyugatra van egy kijárat a barlangból. Továbbmész a nyugati kijáraton (lapozz az **51**-re), vagy előbb megkóstolsz egy vagy két gombát (lapozz a **345**-re)?

## 123

Egy apró szobába jutsz, melynek az összes berendezése egy sztal és néhány szék. Az asztalról egy nagy kancsó fehér bor, sajt és gyümölcstorta néz rád hívogatóan. Hirtelen nagyon éhes lettél! Ha akarsz, ehetsz (ez esetben 2 ÉLETERŐ pontot visszanyersz). A sajtot elteheted későbbi fogyasztásra (írd fel 1 adag ételmet a *kalandlapodra*). A szoba déli falából egy kis ajtó nyílik. Behallgatózol, de nem hallasz semmit. Ugy döntesz, hogy továbbmész ezen az ajtón. Lapozz az **50**-re.

## 124

Kinyitod az ajtót. Egy nagy, sziklafalú terembe jutsz. A falakon sercegeve égő fáklyák világítanak kékes fénnel. A fáklyák zöldes füstje kellemetlenül kesernyés illatú, és szinte azonnal kaparni kezdi a torkodat. Nemsokára a szemed is könnyezni kezd tőle. A keleti falban egy félig nyitott ajtót pillantasz meg. Az ajtó mögül vöröses fény szivárog a terembe. A nyugati falban is van egy ajtó, ezt vastag, fekete

fából készítették, és erős vasalásokkal látták el. Az észak-kelti sarokban egy szökőkút vékony sugárban folyadékot lövell fel egy-két méternyire. Mit teszel:

Iszol a szökőkútból?

Lapozz a 306-ra

Bedobsz egy aranypénzt a szökőkútba, és kívánsz valamit?

Lapozz a 177-re

Kinyitod a nyugati ajtót?

Lapozz a 373-ra

Keresztülvágsz a termen a keleti ajtóhoz, és benézel rajta?

Lapozz a 28-ra.

## 125

Amint a szivárványszínű folyosón sétálsz, váratlanul jószág érzete leng körül. Lehet, hogy ez is illúzió? A folyosó egy magas terembe vezet. A teremben szivárványszínű fények táncolnak. Három, félig átlátszó emberfigurát pillantasz meg. A szemközti falon három újabb folyosó vezet tovább: egy sárgászöld, egy azúr és okker színű. Az egyik figura hangtalanul feléd lebeg. – Bátor ember, tudd meg, a gonosz nem mindenkit rontott meg e helyen. Minket nem tudott igába hajtani. Engedd, hogy áldással segítsek. – Ezekkel a szavakkal kinyújtja kezét, és meg akarja érinteni a homlokodat. Mit teszel:

Hagyod, hogy megérintsen?

Lapozz a 398-ra

A sárgászöld folyosó felé rohansz?

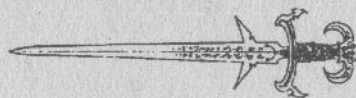
Lapozz a 307-re

Az azúr folyosó felé rohansz?

Lapozz a 272-re

Az okker folyosó felé rohansz?

Lapozz a 77-re



## 126

A Tűzvédő Gyűrű mágiája csökkentette az égést; mindössze 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Sikerült feljutnod az erkélyre, így szemtől szembe megküzdhetsz a gonosz varázslóval. Lapozz a 46-ra.

## 127

Egy óriás vihardadár hozott össze a balszerencséd. A tengerészek messze vannak, a szél, a zuhogó eső és a feledzeten át-átsapó hullámok miatt nem tudnak a segítségére sietni, ezért egyedül kell megküzdened ellenfeleddel.

### ÓRIÁS VIHARMADÁR ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha nem tudsz ellenállni a vihardadár félelmetes karmainak és erős csőrének, a kalandod véget ért, mielőtt igazából elkezdődhetett volna. Ha legyőzted, lapozz a 167-re.





## 128

Az ösvényt egyre jobban benövik a növények, amint egyre sűrűbb környékre jutsz: bokrok, liánok, fák, tekergő gyökerek állják az utadat minduntalan, rovarok zsonganak nagy csomókban. A levegő forró és párás. Sok energiát fel-emésztí az egyszerű előrehaladás is: kénytelen vagy kardoddal vágni az utat. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot.

Váratlanul két férfi lép ki előted a bokrok közül: mintha csak a földből nőtek volna ki! Mindketten fekete bőrűek és ágyékkötőt viselnek. Kezükbén egy-egy lándzsát tartanak. Látod, hogy a lándzsák hegyét neked szegezik, közben pedig vadul mutogatnak. Fogalmad sincs, mit akarnak, de az biztos, hogy a lándzsahegyek kényelmetlenül hegyesek! Mit teszel:

Megtámadod őket?

Megpróbálsz valahogy üdvözölni őket?

Adsz nekik egy aranypénzt?

Lapozz a 310-re

Lapozz a 168-ra

Lapozz a 224-re

## 129

Tovább haladsz dél felé. A goblinok szobájába vezető keleti folyosót figyelmen kívül hagyod. Lapozz a 268-ra.

## 130

A trollnak 2 aranypénze van egy kis erszényben, de az ágya alatt találsz még 2 aranyat (írd fel a *kalandlapodra*). Az asztalon rengeteg kés, fatányér, pohár és egy barna folyadékot tartalmazó üveg (ezt bölcsen nem kóstolod meg) mellett egy nagy kulcsomót találsz. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *kalandlapodra*).



Mire befejezed a keresgélést, a nyugati falban lévő ajtó alól kesernyés, fojtogató füst szivárog a szobába. Nemsokára olyan sűrű lesz már, hogy sürgősen távoznod kell innen. Mivel nyugat felé nem mehetsz (hacsak nem akarsz megfulladni), kénytelen vagy a keleti ajtón át távozni. Lapozz a 260-ra.



131

Átlesel a rácson: a nyirkos, sötét cella szalmatalaján két összegörnyedt emberi alakot veszel ki. Megpróbálsz kinyitni az ajtót, hogy segíteni tudj rajtuk (lapozz a 18-ra), vagy inkább visszafordulsz dél felé (lapozz a 227-re)?

132

Átkutatod az ő szobájában talált papírokat és csecsebecskéket. Semmi értékeset nem találsz, csak egy díszes, elegáns írással teleírt pergamenlapot. Ez áll rajta:

*Ma estig meg kell tudnom, hogyan tanulta meg ez a betolakodó varázsló azokat a mágiákat, amiket nem tanítottam meg neki itt a Kiptákban. Ha nem beszél, szólj a kínzómeszternek, hogy égesse halálra. Mehrabian segíteni fog, és persze azok a hegyes fülű kis fickók is látni akarják a mulatságot. Nekem fontosabb ügyeim is vannak ennél.*

Az aláírás egy egyszerű „M” betű. Azon töprengve, vajon mi lehet ez, kimész a nyugati ajtón.

Lapozz a 17-re.

133

Az „Ügyesség Visszaállítása” varázslat visszaállítja az elvesztett ÜGYESSÉG pontjaidat. Harcon kívüli helyzetekben bármikor elmondhatod ezt a varázslatot. A kántálás befejezése után 3-mal fog megnőni az ÜGYESSÉG pontjaid száma (a kezdeti értéket természetesen nem meghaladván). Lapozz vissza a 188-ra.



134

Jóságos gondolataid visszatükröződnek. Amikor az áldás szavait kimondod, a levegő mintha megennyhülne, és szinte hallod, amint a holtak lelkei együttesen megkönnyebbülnek. Visszaállíthatsz 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot. A levegős, világos, kijárat folyosón indulsz tovább (lapozz a 319-re), vagy a sötétbarna, földbe vágott utat követed (lapozz a 247-re)?



## 135

Odasétálsz a kunyhóhoz, és belesel a nyitott ajtón. A törrött ablakokon át fény szűrődik a be kintől. Odabent egy székhez láncolt alakot pillantasz meg; megpróbálja felemelni a kezét, de nem sikerül neki, és nagyokat nyög az erőlködéstől. Szemmel láthatóan le van gyengülve, és fájdalmai lehetnek. Mit teszel:

Közelebbről is körbenézel a szobában?	Lapozz a <b>215</b> -re
Bemész, és eloldozod a férfit?	Lapozz a <b>183</b> -ra
Itthagysz a kunyhót, és visszamész délnek?	Lapozz a <b>250</b> -re

## 136

Észak felé haladsz a folyosón, míg végül egy keleti leágazáshoz érsz. A leágazással szemközi falon egy halvány kőfaragást látsz. Mit teszel:

Közelebbről is megvizsgálod a faragást?	Lapozz a <b>216</b> -ra
Továbbmész észak felé?	Lapozz a <b>184</b> -re
Kelet felé indulsz tovább?	Lapozz a <b>72</b> -re
Visszamész délnek?	Lapozz a <b>129</b> -re

## 137

6 aranypénzt gyűjtöttél be az orkoktól (írd fel a *kalandlapodra*); ha játszottál velük, és vesztettél, visszaveheted az elvesztett pénzedet (és a csontkockákat is, ha azok sincsenek már nálad). Az orkok kockái tompák, göcsörtösek, a sörük borzasztó, a patkánysültjükre pedig jobb nem is gondolni. Visszamész északra (lapozz a **346**-ra), vagy kinyitod a keleti ajtót (lapozz a **4**-re)?

## 138

Rákened az olajat a rozsdás zsanérokra és a zárra. Húzd le az olajat a *kalandlapodról*. Kis motoszkálás után hallod, hogy a zárban valami kattán, és az ajtó kinyílik. Benézel rajta. A szoba kicsi és sötét, a falai mentén szinte teljesen üres polcok sorakoznak. Az egyik polcon azonban találsz egy kis fadobozt. A dobozban három édes illatú, nem túl friss füstölőt találsz. Magaddal viheted őket, ha akarod (írd fel a *kalandlapodra*). Visszamész a főfolyosóhoz. A nyugati ajtót nyitod ki (lapozz a **358**-ra), vagy inkább dél felé indulsz (lapozz a **283**-ra)?

## 139

Az ellenfeled láncinge sokkal jobb a bőrpáncélnál, de sajnos egyik kardcsapásoddal sikerült felhasítani az oldalát, így most már semmire sem tudod használni (főlős tehemek esetleg). Káromkodsz egyet a balszerencsédén. Kimész a szobából, és a déli ajtót választod. Lapozz a **245**-re.

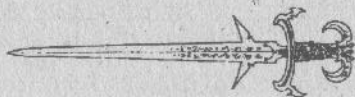


Körbenézel, hol lehetnek a férfi ruhái. Az egyik szögön egy díszes varázslóköpenyt találsz. Odaadod az öregnek, aki boldogan átöltözik.

- Köszönöm – feleli végül. – A nevem Alsander. – A varázsló, akit meg kell mentened! Izgatottan elmondod neki, ki küldött, és mi a feladatod. Alsander figyelmesen hallgat, de aztán szomorúan megrázza a fejét. – Ah, a ravasz Mordraneth. Hát persze; félrevezette Vanestint, és Allansiába csábította nem létező nyomok után kutatni. Így Vanestin és a többi mágus nem fog tudni szembeszállni vele, ha partra száll Polluában. – Kérdően nézel Alsanderre; vajon mit akart ezzel mondani? A varázsló hamarosan megadja a választ a kérdésedre...

- Mordraneth egyáltalán nincs Allansiában. Itt van. Gonosz tervet forral a Vaskripták mélyén, vagy az Illúziók Birodalmában, ahogy ő nevezi azt a szömyű helyet. Egy ősi, gonosz erő felébresztésén munkálkodik, mely az örületbe és a halálba kergeti az embereket. Az a terve, hogy Polluára szabadítja ezt az erőt, hogy aztán ő legyen a király ott is. És ha eléri ezt, többé nem lesz senki, aki szembeszállhatna vele.

Ezek bizony megrázó hírek... de az agyadban egy ötlet kezd körvonalazódni. Emlékszel, hogy amikor megkértek arra, hogy szöktess meg Alsandert, mennyire sajnáltad, hogy elesel Mordraneth legyőzésének dicsőségétől. Megkéred Alsandert, hogy beszéljen tovább. Lapozz a 325-re.



Beékeled a feszítővasat a falak közé, és rohanni kezdesz. A kemény acélrúd mindössze néhány másodpercig képes ellenállni a falak szorításának, de neked ennyi idő is elég. Éppen eléred a sötét folyosót, amikor a falak nagy reccsenéssel összezáródnak mögötted. Lapozz a 296-ra.



Kétszeres sebességgel rohansz fel a lépcsőkön. Ez megzavarta a következő varázslat elmondásába belekezdett mágust. Abbahagyja a mormolást, és a kardjáért nyúl; közben sikerül meglepetésként megütnöd, 2 ÉLETERŐ pontot sebezve rajta. Lapozz a 46-ra, hogy megvívj vele, de ne feledd el, hogy az ott szereplő ÉLETERŐ pontjai már csökkentek 2-vel!



## 143

Az egyik tengerész egy kis krémes tégelyt nyújt át (írd fel a *kalandlapodra*). Elmondja, hogy a Végzet Szigetén rengeteg a rovar, ez a kenőcs azonban visszatartja őket. Még egyszer megköszöni a bátorságodat, és reméli, hogy a kenőcs segítségével válik majd. Te is megköszönöd az ajándékot, majd magadhoz veszed a felszerelésedet, és felkészülsz a nagy kalandra. Lapozz a **249-re**.

## 144

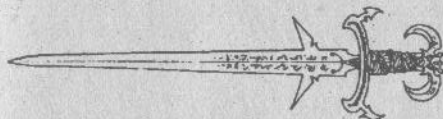
A sámán csalódottnak tűnik, és nemsokára egy apró, koszos kunyhóba vezetnek, hogy ott aludj. Mindezek tetejében, egy gyík szaladgál a kunyhóban, és nem hagy aludni egész éjjel. Ráadásul hiába próbálsz elespni, mindig megelőled! A pihenés hiánya 2 ÉLETERŐ pont csökkenéssel jár. Lapozz a **101-re**.



## 145

Egy vékony testet veszel ki, melyet vastagon takar a mész. Beletelik néhány órába, míg le tudod vakarni róla a

mészkövet, hogy megtudd, ki is fekszik ott. Ha munkának látsz, lapozz a **266-ra**. Ha inkább nem vesződsz vele, és továbbmész, lapozz a **156-ra**.



## 146

Kétségségesen keresed a kiutat, és végre, az egyik faliszőnyeg mögött találsz egy rejtett ajtót! Kinyitod, és nagyot lélegzel a kinti, tiszta levegőből. Eppen távozni készülsz, amikor bal felől halk hangot hallasz a levegőben. – Hé! Ne hagyj itt! Segítségére lehetek. – A füst a lábaid körül teker már... Bevágsz magad mögött az ajtót, és felrohansz a mögötte húzódó lépcsőn (lapozz az **58-ra**), vagy inkább figyelmesen átvizsgálod a szobának azt a részét, ahonnan a hangot hallottad (lapozz a **334-re**)?



## 147

Váratlanul furcsa látvány villan fel a szemed előtt! Egy fekete és egy borostyán keresztrel megjelölt ajtót látsz, az ajtó mögött pedig egy orkot látsz, kezében egy rézedénnyel. Előrelépsz, hogy végezz vele, de ebben a pillanatban egy fekete köpenyes figura lép be a szobába, és egy varázslatot mond rád! A látvány szertefoszlik. Figyelmeztetés volt? Vagy megint csak egy illúzió? Megjegyzed, hogy fel kell készülnöd a harcra, ha egy ilyen ajtón akarsz majd bemeneni! Elhagyod az orkok hálószoabáját, és kinyitod a déli ajtót. Lapozz a 333-ra.

## 148

Egy ork oldalán harcolsz, hogy végezz egy másik orkkal! Ezt sem gondoltad volna. Ellenfeledet hamar lemészárolod, még sebesülést sem szerzel. – Köfi! – mondja a másik ork – T'od, úgy utáltam őt! Smost t'ok anni egy kis pítz abbul, amit t'lem lopta el. – Az ork lehajol, hogy leszakítsa társa pénzeszacskóját. Mit teszel:

Távozol, és nyugatnak indulsz a folyosón?	Lapozz a 97-re
Megtámadod ezt az orkot is?	Lapozz a 380-ra
Beszélgetsz még vele?	Lapozz a 33-ra

## 149

A folyosó nagyon sötét, így kénytelen vagy használni a lámpádat. Váratlanul a lámpád lobban egyet, és elalszik. Hiába próbálkozol, nem tudod már újra meggyújtani! Beburkol a sötétség, és dermesztő hideg kúszik lassan végig a gerincedet. Sugdolózást hallasz a közelből, vinnyogásokat, nyü-





szítések. Utána félelmetes hang üti meg a füledet: mintha követ húznának végig kövön – vagy lehet, hogy ez egy hatalmas szörny karmainak a hangja?! A hang mindenesetre közeledik, és most már a szörnyeteg bugyborékoló morgását is hallod. Érzed, amint a félelem átjárja a csontjaidat, és megborongsz. A sötétség sűrűbb, mint amilyet valaha is átéltél. Mit teszel:

Elmondasz egy

„Illúzió Kioltása” varázslatot?

Lapozz a **391-re**

ELmondasz egy

„Félelem Kioltása” varázslatot?

Lapozz a **200-ra**

Rohanni kezdesz a sötétben,

bár nem tudod, hogy merre mész?

Lapozz a **382-re**



**150**

Az ibolya folyosón nemsokára egy hatalmas, krátterszerű barlangba jutsz. Kövek és pókhálók hevernek mindenfelé; úgy tűnik, mintha lenne egy kijárat a távolban, de egy hatalmas, több méter átmérőjű szikla takarja el. Aztán a szikla megmozdul – de kisz ez nem is szikla! Sárga-fekete, szőrös lábak jelennek meg, egy csontos, fekete fej is felbukkan, szájában pengeéles csáprágókkal. Áttetsző szárnyak zümmögnek az óriáspók hátán, de repülni nem tud, hatalmas, szőrös lábain indul feléd. Érzed, hogy illúzióval van dolgod, de azt is érzed, hogy ez egy egészen kivételes erejű varázs-

lat. Félelem jár át: vonj le *átmenetileg* (azaz csak ennek a harcnak az idejére) 1 ÜGYESSÉG pontot. A dermesztő félelem 2-vel csökkenti az ÉLETERŐDET. Ha akarod, elmondhatod az „Illúzió Kioltás” varázslatot. Ezt teszed (lapozz a **371-re**), vagy inkább a kardodat használod a szörny ellen (lapozz a **175-re**)?



**151**

Elhúzod a fojtogató csápok a torkodról, de így is vesztéssel 3 ÉLETERŐ pontot. Végre felértél az erkélyre, és szemtől szembe küzdhetsz meg a varázslóval. Lapozz a **46-ra**.

**152**

A folyosó kettéágazik a csatorna végénél. A sárgászöld folyosón mész tovább (lapozz a **307-re**), vagy azt a folyosót követed, melyet szivárványszínű fények töltenek meg (lapozz a **125-re**)?

**153**

A ládában egy illatos anyagból készült, puha szövettel kibélelt apró kosárkát találsz. A kosárkában két, selyembe

csavart tárgy pihen. Az egyik egy bronzgyűrű; fogalmad sincs, mire jó. A másik egy finom ezüstláncon függő, piciny platina amulett, egészen apró, művészen kidolgozott faragásokkal. Ösztönösen felismered, hogy ez a tárgy varázserővel bír, jóllehet sejtelled sincs arról, mifélével. Mindkét tárgyat magaddal viheted illetve viselheted; persze írd fel a *kalandlapodra*, hogy nálad van/viseled a bronzgyűrűt és/vagy a platina amulettet. Elhagyod a szobát, és visszamész a folyósóra. Kinyitod a déli végén lévő ajtót. Lapozz a 124-re.

## 154

Sokáig gyalogolsz, mikor is a folyosó kettéágazik; észak felé egy alacsony alagutat látsz, mely egy napfényes terem-be torkollik. Az alagútból magas hangú vijjogás, és morgáshoz hasonlító, furcsa, mély hang hallatszik. Ha végigmész az alagúton, hogy megvizsgáld a világos termet, lapozz a 385-re. Ha inkább nyugat felé tartasz tovább a folyosón, lapozz a 274-re.

## 155

Ahogy az alagút felé haladsz, a napfény egyre erősebb és tisztább lesz. Most már sokkal tisztábban hallod a hangot: mintha valakit éppen most tépne ízekre egy morgó, dörmögő szörnyeteg. Ugy döntesz, hogy most már csakazértis végére jársz ennek a dolognak! Lapozz a 385-re.



## 156

A folyosó tekergőzik, és kanyarog, mintha már sosem akarna véget érni. Végül egy T-elágazáshoz érsz. Kelet felé (lapozz a 285-re), vagy nyugat felé (lapozz a 356-ra) indulsz el?

## 157

Lámpáddal világítva, lassan leereszkedsz a meredek, kőbe faragott lépcsőkön. Mészko falú folyosók kanyarognak és tekeregnek odalent. Órákig sétálsz, és közben csak a menyeczetről csepegő vízcseppek hangját hallod. Kénytelen vagy megállni, és enni. Ha ezt nem teszed, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 388-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 85-re.

## 158

*Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 239-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 338-ra.

## 159

Mindössze egy apró százlábút találsz, mely azonban elég ügyes ahhoz, hogy mérges csáprágóival megcsípijen. Fel-szisszensz fájdalomban, és dühösen eltaposod a kis fenevadat, de a mérge annyira erős, hogy 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Lapozz a 337-re.



## 160

A folyosó kicsit világosabbá válik, ahogy haladsz előre. Látod, hogy nemsokára északnak fordul. Belesel a sarkon. A folyosó egy világos kamrába torkollik. A kamrában egy asztalon aranypénzek sorakoznak. A fényt a mennyezeten lógó olajlámpa adja. A kamra nyugati falában van egy ajtó, ezen lehet továbbmenni. Ugyan nem látod be teljesen a kamrát, de hallod, hogy valami motoszkál odabent. Ha belépsz, lapozz a **225-re**. Ha inkább visszafordulsz nyugat felé a folyosón, lapozz a **255-re**.

## 161

Az orkok ugyan barátságosnak tűnnek elsőre, de sajnos az egyikük nincs annyira berűgva, mint a többi: gyanakodva méreget, miközben az általuk kínált borzasztó sört igyekszik lenyelni a poharadból. – Nem láttal'k itt kor'bban! – morogja, miközben a szájába töm egy nagy adag patkánysültet. – Nem h'szem, hogy közénk való vóna! – Társai erre felkapják a fejüket, csúnyán néznek, majd a kardjukért nyúlnak. Meg kell küzdened velük. Lapozz a **185-re**.

## 162

Fellendíted a vasat a sziklapárkányra, és felmászol a kötélre. A szél vadul tépi a ruhádat, miközben felfelé araszolsz. Megpróbálsz nem észrevenni, miket evett a Pengecsőrű Madár, és gyorsan átkutatod a fészket. Egy fekete gyapjú fejpántot találsz, melybe ezüstfonállal egy emblémát varrtak. Az embléma egy kígyót ábrázol, melyen egy bot fekszik keresztben. Ha akarod, magaddal viheted, és felveheted a fejpántot; ha így teszel, írd fel a *kalandlapodra*. Lemászol a kötélre, és tovább haladsz dél felé. Lapozz a **42-re**.



## 163

A harcos kardja ugyan nem túl jó minőségű (a tiédde összehasonlítva), a láncingét viszont tudnád használni, és sokkal nagyobb védelmet nyújt, mint a bőrpáncéled. Írd fel a *kalandlapodra*, ha magaddal viszed. Amíg rajtad van a láncing, az **ÜGYESSÉGED** 1-gyel nagyobb, mint volt. Ezzel akár túl is lépheted a *kezdeti* értéket, feltéve, hogy az nem volt már eredetileg is 11 vagy 12. Ez utóbbi esetben ugyanis annyira ügyes vagy, hogy a láncing már nem tud javítani ezen.

Megörülve, hogy ilyen jó páncélt szereztél, és eltelve a harci siker érzésével, kimész a szobából, és a szomszédos szoba déli falán lévő ajtón mész tovább. Lapozz a **245-re**.





## 164

Amint megpróbálsz kinyitni a ládát, egy apró, de annál élesebb penge röppen ki a padló egy repedéséből, és mélyen a húsodba vág. A seb igen mély, ezért 1 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha nem is haltál bele, a sérülés mégis akkora, hogy fájdalomban felüvöltesz, és elveszíted az eszméletedet. Később térsz csak magadhoz. Megpróbálkozol ismét a ládával (lapozz a 246-ra), vagy inkább visszamész a fő folyosóra, és kinyitod a déli végén lévő ajtót (lapozz a 124-re)?

## 165

Beleiszol a folyadékba – és tömény ecetet köpsz ki. Hangos nevetés visszhangzik végig a folyosón. – Te szerencsétlen bolond! Hát nem ismered fel a mágust, ha találkozol vele? Igen jól fogok szórakozni, miközben végignézem lassú kínhalálodat. Nem fogsz könnyen elpatkolni, azt garantálom! – és a hang ismét harsány kacagásba fullad. Nem látsz ugyan senkit, de tudod, hogy ez csak Mordraneth lehet. Hirtelen előnt az iránta érzett utálat; óriási erőfeszítéssel felkelsz, és a hang felé indulsz. Lapozz a 387-re.



## 166

A Tőzgömb egy szempillantás alatt izzó lángokkal és folytatózó füsttel vesz körül! Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, felrohansz az erkélyre, hogy leszámojj Mordranethet. Lapozz a 110-re.

## 167

Megpróbáltál elmenekülni a Viharmadárral vívott harcodd elején? Ha igen, lapozz a 347-re. Ha szembefordultál vele, és bátran felvetted a harcot, lapozz a 223-ra.

## 168

Kinyújtott kézzel, és felfelé tartott tenyérrel lassan feljűk indulsz. Azok végűl rájűnnek, hogy szándékaid nem ellenségesek, és leengedik a lándzsáik hegyét – egy kicsit! Végigkísérnek egy kanyargós ösvényen, és egy óra múlva elértek a falujukat. Lapozz a 208-ra.



## 169

Egy félelmetes csontvázharcossal kerültél szembe. Hatalmas, kétkezes kardja megcsillan a levegőben, amint zúgva feléd vág vele. Az istenek áldása kísérjen az ellene vívott harcban. Szükséged lesz rá!

## CSONTVÁZHARCOS ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 236-ra.

## 170

Amint a bogárszerű lény neked ront, a medáloed tiszta, fehér fényvel világítani kezd. A fénylő sugár telibe találja az illúziót, és semmivé foszlatja. A szemközti falon észreveszel egy rést, és úgy döntesz, hogy megpróbálsz eljutni odáig. Az előbbi lény okozta sokkot azonban nem heverted ki teljesen, így le kell vonnod 1 ÉLETERŐ pontot. A jövőben majd elszántabb leszel... Lapozz a 203-ra.

## 171

Semmi módon nem tudod kinyitni ezt az ajtót. Mérgelődve elfordulsz, és elindulsz kelet felé. Lapozz a 114-re.

## 172

Megpróbálkozol a keleti ajtóval, de zárva van. Nálad van az Ében Kulcs? Ha igen, lapozz a 201-re. Ha nincs nálad, lapozz a 113-ra.





## 173

A kígyók előrelendülnek, hogy neked támadjanak. Az egyikük átharapja a bőrpáncélot; érzed, amint méregfogai a húsdba mélyednek. Kétségbeesetten küzdesz, de csak újabb harapásokat kapsz. Nemsokára a halálos méreg megteszi a hatását. A földre roskadsz, és nem kelsz fel már többet. Kalandod véget ért.

## 174

Viseled a bronzgyűrűt? Ha igen, lapozz a 297-re. Ha nem viseled, lapozz a 30-ra.

## 175

Viseled a fejpántot? Ha igen, lapozz a 198-ra. Ha nem viseled, lapozz a 394-re.

## 176

A „Szerencse” varázslat segítségével visszanyerhetsz az elvesztett SZERENCSE pontjaidból. Harcon kívül bármikor

elmondhatod a varázslatot: eredményeképpen 3-mal megnövelheted a SZERENCSE pontjaid számát (a kezdeti értéket persze nem haladhatod meg). Lapozz a 188-ra.



## 177

Nekikészülsz, hogy elmondd a kívánságodat, amikor látod, hogy az aranypénz felületén buborékok jelennek meg. A folyadék nem víz, hanem sav volt! Még jó hogy nem itál bele! Ellépsz a szökökúttól. A nyugati ajtón mész be (lapozz a 373-ra), vagy belesel a félig nyitott keleti ajtón (lapozz a 28-ra)?

## 178

Félrehúzkod a téglát, és egy kis üreget pillantasz meg mögötte. Az üregben egy apró, fekete fadoboz hever. A doboz sarkait sárgaréz pántok fogják össze. Mit teszel:

Kinyitod a dobozt?

Lapozz a 374-re

Visszamész a déli folyosóra,

és kinyitod a végén lévő ajtót?

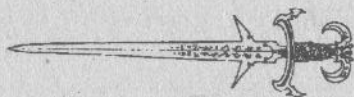
Lapozz a 227-re

Visszamész a déli folyosóra, és megkeresed a rejtett ajtót,

amit a férfi említett?

Lapozz a 98-ra





## 179

Félreugrasz, így a padlóba épített szerkezet által kilőtt dárda milliméterekkel zúg el a fejed mellett. A dárda remegve megáll a szemközti ajtóban; néhány pillanattal később hangokat hallasz észak felől. Úgy döntesz, délnek méész tovább! Lapozz a **283-ra**.

## 180

– Ezitt nem valami b'rátságos! – morogja egy félig ré-szeg ork. A társai ugyan egyetértenek vele, de jelen pillanatban jobban élvezik a sörüket, mint egy esetleges bunyót élveznének. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-3, az orkok méregbe gurulnak, és neked rontanak kardjaikkal (lapozz a **185-re**). Ha az eredmény 4-6, az orkok inkább tovább iszogatnak, és végül elfogadják a társaságodat (lapozz a **254-re**).

## 181

Elérsz a kereszteződésig, és nyugatnak indulsz a jeltelen úton. Lassan emelkedik a talaj, ahogy eléred a hegyek lábát. Egyre jobban nehezedre esik a járás. Észak felé repedezett hegycsúcsok magasodnak. Az út nagyjából északnyugati irányban halad feléjük. Késő délutánra alaposan elfáradtál és megéheztl. Pihenned és enned kell, ha teljes erőben akarsz továbbmenni. A lenyugvó nap sugarai aranyos izzásba bur-

kolják a környéket. Nyugat felé egy szürke sziklából készült építményszerűséget pillantasz meg. Megnézed az építményt közelebből is (lapozz a **379-re**), vagy inkább továbbmész az úton (lapozz az **53-ra**)?



## 182

Nemsokára rálelsz az óriás hegyoldalból nyíló barlangjára. Gyorsan körbenézel, és elégedetten állapítod meg, hogy rajtad kívül senki más nem tartózkodik a környéken. A barlangból sült hal illata árad! Belépsz. Két étkezésre elegendő sült halat találsz (ha akarod megeheted az egyiket, vagy mindkettőt, de nem áll módodban magaddal vinni őket). Evés és némi pihenés után ismét felkerekedsz. Mit teszel: visszatérsz a nyugat felé vezető útra (lapozz a **257-re**), vagy előbb átkutatod a barlangot (lapozz a **301-re**)?



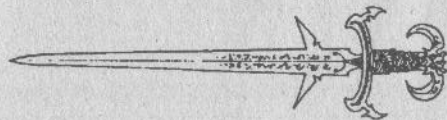


## 183

Előrelépsz – és ezzel elszakítasz egy keresztben álló, lehetévékony madzagot; mielőtt még mozdulhatnál, egy kötélre kötött nagy súly zuhan le a plafonról, és keményen megüti a válladat. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. – Megpróbáltalak... figyelmeztetni... – nyögi a férfi, és visszasüpped a székébe. Nyögve az összetört izmaid okozta fájdalomtól ki-kötözöd a szerencsétlent. Lapozz a 71-re.

## 184

A folyosó egy ajtóban végződik. Már az ajtó túloldaláról is érzed, milyen kellemetlen, bűdös szag uralkodik odabent. Halk kaparászást és nyikorgást hallasz az ajtó mögül. Kinyitod az ajtót, hogy megnézd, mi van mögötte (lapozz a 6-ra), vagy inkább visszafordulsz délnek (lapozz a 303-ra)?



## 185

Egyszerre két orkkal kell küzdened, egészen addig, amíg kettőt meg nem öltél, és már csak egy marad. A harc a következőképpen alakul: minden egyes kör előtt dobj két kockával magadnak, és *mindkét* ellenfelednek külön. Add a dobásokhoz a megfelelő ÜGYESSÉG pontokat. Az így meghatározott támadóerő dönti el, hogy abban a körben ki tudja

megütni a másikat: akié a legnagyobb támadóerő, az üt. Még szerencse, hogy az orkok részegek, így az ÜGYESSÉGÜK meglehetősen alacsony.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ORK	4	5
Második ORK	4	4
Harmadik ORK	4	5

Ha legyőzted őket, lapozz a 73-ra.



## 186

Mielőtt még elérhetnéd, a madárember elrepül. Látod azonban, hogy repülés közben furcsa vijjogó és káromgó hangokat bocsájt ki; melynek hatására újabb és újabb madáremberek bukkannak fel innen-onnan. Úgy döntesz, jobb lesz elkotródní a környékről! Lapozz a 292-re.

## 187

Ilyen kemény küzdelem, és az ellenfeled ráadásul varázslatokat is használt! Lehetséges ez? Minden bizonnyal nem. Ugyan neked azt mondták, hogy csak Mordraneth saját varázslatai működnek a Vaskriptákban, mégis elképzelhető,

hogy a gonosz mágus betanította egyik szolgáját. Mindenesetre a feladatod az, hogy feltétlenül találj meg Alsandert... Mit teszel:

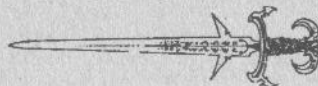
Átkutatod a testeket?	Lapozz a 353-ra
Megpróbálsz az orkok szobájából nyíló keleti ajtót?	Lapozz a 123-ra
Beleszel azon a déli ajtón, amelyen át a Fekete Pap bejött?	Lapozz a 82-re

## 188

Az alábbi listáról csak három varázslatot választhatsz. A választást megkönnyítendő, lehetőséged van, hogy döntés előtt elolvassd mindegyik varázslat leírását. Lapozz a varázslatnak megfelelő lapra, olvasd el az ottani szöveget, majd lapozz ide vissza. Hogy ne kelljen az egyik ujjadat állandóan bent tartanod a könyvben, a varázslatok leírása után vissza fogunk irányítani téged erre a lapra. Ha kiválasztottál hármat, jegyezd fel őket a *kalandlap*odra. Hacsak másképp nem utasítunk, mindegyik varázslatot csak egyszer használhatod. Miután választottál, lapozz a 61-re.

A következő varázslatok állnak a rendelkezésedre:

"Félelem Kioltása"	Lapozz a 2-re
"Illúzió Kioltása"	Lapozz a 295-re
"Tűzgömb"	Lapozz a 16-ra
"Gyógyítás"	Lapozz a 336-ra
"Szerencse"	Lapozz a 176-ra
"Ügyesség Visszaállítása"	Lapozz a 133-ra
"Sebesség"	Lapozz a 213-ra





## 189

Kétségbeesetten körül nézel, félvén, hogy esetleg még egy, a lidérchez hasonló borzalommal találkozol. A hideg sírkövek keretezte hatalmas terem végén három folyosónyílást veszel észre. Melyiket választod:

A zöld folyosót?  
A szivárványszínű folyosót?  
A sárgászöld folyosót?

Lapozz a 395-re  
Lapozz a 125-re  
Lapozz a 307-re

## 190

Mordraneth gonoszul felkacag, amint Tűzgömb varázslata eltalál, és 6 ÉLETERŐ pontnyit éget rajtad. Ha még életben vagy, minden erődet összeszeded, és felrohansz a lépcsőkön, hogy kardod hegyére tűzd ezt a gonosz mágust. Nemsokára felérsz az erkélyre! Lapozz a 46-ra.

## 191

Rövid időre megpillantasz egy fakunyhót a fák között – de a figyelmedet eltereli a közelből jövő, csattogó fémek hangja! Meghúzódsz, és figyelsz. Nemsokára két hobgoblin jelenik meg a kunyhó felől. Vadul harcolnak egymással! Mit teszel:

Elhagyod őket, és visszamész dél felé?  
Odalépsz hozzájuk, és megtámadod őket?  
Nyugton maradsz,  
és igyekszel észrevehetetlen maradni?

Lapozz a 250-re  
Lapozz a 87-re  
Lapozz a 311-re



## 192

Furcsa álom látogatott meg alvás közben. Egy férfi kőszobra előtt álltál; miközben néztél, füstpamacsok szálltak fel a szájából, és egy csontvázszerű alakká álltak össze, mely sárgás karmokkal rád támadt. Ám ebben a pillanatban a nyakadon viselt medálból tiszta, fehér fény lövellt ki, és tudtadra adta, hogy az egész csak illúzió. És valóban, kardod egyetlen csapására füstté oszlott szét a lény. Tudod, hogy ez az álom jó omen: kapsz 1 SZERENCSE pontot. Másnap reggel kipihenten folytathatod az utadat. Merre indulsz: ismét északnyugat felé (lapozz a 339-re), vagy inkább kinyitod a csapóajtót, és megnézed, mi van alatta (lapozz a 157-re)?

## 193

Elindulsz kelet felé, figyelmen kívül hagyva a visszavezető utat – tudod, hogy arra felé nem menekülhetsz. Kénytelen vagy kelet felé haladni. Lapozz a 285-re.

## 194

Amint visszafelé indulsz a folyosón, fekete füstfelhők vesznek körül. Assan fojtogatni kezd a mérges, émelyítő füst. Visszarohansz a troll szobájába, és bevágod magad mögött az ajtót. Átkutatod a szobát (lapozz a 130-ra), vagy kinyitod a keleti ajtót (lapozz a 260-ra)?



## 195

A rejtett csapdából egy dárda vágódik ki, és csúnyán megsebzí a válladat. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. A dárda nagy durranással, remegve megáll a szemközti ajtóban. A hang bizonyára magára vonta valakik figyelmét, mert észak felől közeledő zajokat hallasz. Okosan úgy döntesz, hogy dél felé indulsz azonnal! Lapozz a 283-ra.

## 196

Á, szóval Urzak küldött. Nos, az utasításaid egyszerűek. A fogollyal sok probléma van, és a Mester információkat akar tőle: hogyan tanult meg itt lent varázsolni a Mester útmutatása nélkül. Menj le, és beszélj vele még ma, és ha nem mond semmit, öld meg. De a lehető legkegyetlenebb módon! Nos, az utat ismered. – Rádöbbsz, hogy arra akarnak rávenni, hogy kínvallatóként bánj a fogollyal! Mit teszel:

Megtámadod a fiatalembert?

Lapozz a 3-ra

Kinyitod a nyugati ajtót, és távozol?

Lapozz a 17-re

Azt feleled, hogy nem tudod,

merre kell menni, és útmutatást kérsz?

Lapozz a 320-ra



## 197

Ahogy előrehaladsz a vörös folyosón, a levegő egyre forróbb lesz. Izzadni kezdesz, és nemsokára rádöbbsz, hogy még ha visszafordulsz is, erről az átkozott helyről nem tudsz épségben kijutni. Egy hosszúkás, vörös terembe érsz, melynek túlsó végében egy narancs színű folyosóbejárat táng. A hőség már annyira elviselhetetlen, hogy küzdened kell, hogy eszméletednél maradj. Nálad van a bronzgyűrű? Ha igen, lapozz a 263-ra. Ha nincs, lapozz a 32-re.

## 198

Amint a pók közelebb ér, egy Fénypálca jelenik meg a levegőben a pók előtt. A pálca egy vékony fonállal van a fejpántodhoz kötve. A pók megtorpan. Ebben a pillanatban a pálca villámgyorsan forogni kezd, és valóságos fényörvénybe burkolja a megrémült szörnyet. Néhány másodperc múlva a pókból csak néhány sötét, bűdös füstpamacs marad. Lapozz a 269-re.

## 199

Sikeresen elmondtad a „Sebesség” varázslatot; de amint befejezted a kántálást, Mordraneth saját mágiája is készen van. Egy fényes villám cikázik át a levegőn, és megégeti a mellkasodat: vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. De most már annyira gyorsan mozgatsz, hogy ha közelharcra kerül a sor, Mordraneth sokkal nehezebben fog eltalálni. A bal oldali lépcsősoron rohansz fel az erkélyre (lapozz a 384-re), vagy inkább a jobb oldali lépcsősort választod (lapozz a 142-re)?

## 200

A „Félelem Kioltása” varázslat megkeményítette a szívedet, így a suttogások és a kiáltozás nem zavar többé. Óvatosan megválasztod a lépteidet, nehogy valami csapdára lépj. Nemsokára halvány színes alagútbejáratokat pillantasz meg. A barna folyosón (lapozz a 362-re), vagy a szürke folyosón (lapozz a 112-re) indulsz el?

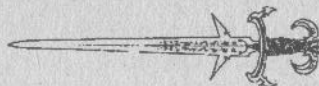
## 201

Az Ében Kulcs hangtalanul csusszan a zárba, és az ajtó csakhamar feltárul. Az ajtón túl tökéletes a sötétség, így semmit sem látsz. Kénytelen leszel magadnak világítani. Belépsz a szobába (lapozz a 392-re), vagy inkább visszatérsz a fő folyosóra, és kinyitod a végénél lévő ajtót (lapozz a 124-re)?

## 202

A szoba déli ajtaja kivágódik, és egy kámzsás alak körvonalai jelennek meg az ajtónyílásban. Kifejezéstelen arcán hatalmas, kék vágás éktelenkedik. Kinyújtja hosszú körmű, csontvázszerű ujjait, és varázslat mormolásába kezd.

Kirántod a kardodat, és megrohanod a figurát. Dobj két kockával, és adj 1-et az eredményhez. Ha az összeg kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 11-re. Ha az összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 66-ra.





## 203

Amint átlépsz rajta, a „fal” azonnal összeforr mögötted. Valahogy olyan érzésed támad, hogy nem szeretnél többet visszamenni ebben az irányban. Egy folyosón állsz. Nyugat felé indulsz el rajta (lapozz a 314-re), vagy a keleti irányt választod, hogy a folyosó később északnak kanyarodjon (lapozz a 7-re)?

## 204

Kinyitod a szorosan lezárt üvegcsét, és édes, erőteljes nővényillat tölti be a levegőt. A koncentrált gyógyital két gyógyításra elegendő. Mindegyik adag 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot képes pótolni. Harcon kívül bármikor ihat az üvegcséből. Írd fel a gyógyitalt a *kalandlapodra*, és ha később iszol majd belőle, ne felejtse el azt is jelölni!

És most dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a 100-ra. Ha az eredmény 3-6, lapozz a 156-ra.



## 205

Az ajtó mögötti folyosó nemsokára egy T-elágazáshoz vezet. Dél felé mehetsz (lapozz a 268-ra), de választhatod az északi irányt is (lapozz a 136-ra).

## 206

Eléred a kőarcot, és elkezdesz felmászni rajta. Nagyon oda kell figyelned, mert ravasz, csúszós a felülete. Átkozod a rátapadt mohákat, melyek alaposan megnehezítik a kapaszkodást. Dobj két kockával, és hasonlítsd össze az eredményt az ÜGYESSÉGEDDEL. Ha a dobott érték kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, sikerült feljutnod a fészekig; lapozz a 368-ra. Ha a dobott érték nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, megcsúsztál, és lezuhantál. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Ha leestél, természetesen megpróbálkozhatsz a mászással még egyszer; kövesd a fenti szabályokat, hogy megtudd, sikerrel jártál-e, vagy ismét visszazuhanál. Ha úgy döntesz, hogy mégsem akarsz felmászni, visszafordulsz dél felé (lapozz a 119-re).

## 207

Meg kell küzdened a Koponyarákkal. Csakhamar rájössz, hogy nem éppen ideális harci pozíció egy labilis csónakban karddal hercolni egy vízi lény ellen! Ennek megfelelően a harc idejére (de *csak* a harc idejére!) 2-vel csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET. Ez azt jelenti, hogy nem kell megváltoztatnod a *kalandlapodon* feljegyzett ÜGYESSÉG értéket.

## KOPONYARÁK ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha sikerült legyőznöd a Koponyarákot, kifújod magad, majd kihalászod a vízből a harc hevében elvesztett evezőket, és kivezel a partra. Lapozz a 70-re.



## 208

A faluban vagy harminc harcos, nők és félénken kíváncsi gyerekek szemlélik megérkezésedet. Kicsit kényelmetlenül érzed magad, de aztán egy gazdagon öltözött bennszülött lép ki a legjobb állapotban lévő vályogkunyhóból, és egyenesen feléd tart. Kezében egy ezüst dísszel ékesített botot tart. Az ezüst dísen fantasztikus színű madártollak virítanak. A férfi megáll előtted, majd számodra is érthető nyelven megszólal: – Alkandi vagyok, Kiaraboos főszámánja. Látjuk, békével jöttél. Látjuk, nem tartozol a Gonoszak közé. Élvezd hát vendégszeretetünket. – A kunyhójába kalauzol, és nemsokára finom étellel kínálnak (az evés 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot visszaállít).

Miután befejezted az evést, a sámán fürkésző tekintettel végigmér. – Talán egy kis kereskedés megpecsételné ketőnk barátságát, nem gondolod? – mondja. Ha van nálad valami kincs, és legalább egy kicsit hajlandó vagy belőle elcsereálni, lapozz a 329-re. Ha nincs kincsed, vagy nem akarsz velük csereberélni, lapozz a 258-ra.

## 209

Belépsz a szobába. Egy asztalnál három ork iszogat, és kockázik. A szoba keleti falában megpillantasz egy ajtót. Amint belépsz, az egyik ork egy jól irányzott sercintést enged el. A „lővedék” a lábad előtt fröccsen szét a padlón. Az ork kihívóan néz rád. – Namia? Iszó, vagy mi? – Az orkok szemmel láthatóan nem nyíltan ellenségesek, de azért a kardjaikat a kezük ügyében tartják, és hárman vannak. Ha megtámadod őket, lapozz a 185-re. Ha leülsz melléjük, és iszol valük, lapozz a 359-re.



## 210

Megpróbálsz berúgni az ajtót, de az meg sem mozdul. Rádásul a rugdosásod eredményeképpen észak felől zajt hallasz, mely egyre erősödik. Úgy döntesz, hogy olajra lépsz. Visszaszaladsz dél felé. Lapozz a 283-ra.

## 211

Belépsz a piszkos, bűzös börtöncellába. Látnod, hogy az egyik fogoly már meghalt. A másik – egy ember – fájdalommal nyögdécsel. Megtört szemein látnod, hogy nincs teljesen magánál; nyilván nagyon beteg. Étellel és itallal kínálsz, hogy erőre kapjon egy kicsit (lapozz a 242-re), vagy inkább itt hagyod nyomorúságos cellájában, visszatérsz a fő folyosóra, és dél felé indulsz (lapozz a 227-re)?

## 212

A fiatalember jelentősegteljesen néz rád, miközben a törét lazán dobálgatja a tenyerében. Itt szó nélkül nem lehet továbbmenni, ahhoz ellenfeled túl harciasan áll veled szemben. Ha hátat fordítasz, a tör könnyen utat talál a vesédbbe... Mit teszel:

Megtámadod?  
Azt mondd,

Lapozz a 3-ra

hogy a lenti fickók küldtek?  
Kereskedőnek adod ki magad?

Lapozz a 196-ra  
Lapozz a 60-ra

## 213

A „Sebesség” varázslattal képes vagy igen gyorsan haladni és mozogni, így ellenfeleid sokkal nehezebben tudnak eltalálni, ha harcra kerül a sor. Harc esetén a harc *legelején* mondhatod csak el ezt a varázslatot, menet közben erre már nincs mód. A varázslat csak *egyetlen* harc idejére szól ebben az esetben. Erre a harcra viszont 2-vel lecsökkentheted az ellenfeled ÜGYESSÉG pontjait, mivel nehezebb eltalálni téged. Lapozz vissza a 188-ra.



## 214

Amint megtámadod a sárkányt, az szertefoszlik! Harsány kacagás visszhangzik végig a hatalmas termen. – Nos, bátor vagy, azt meg kell hagyni. De bolond is vagy fiacskám! Azt hiszem, most már nemsokára itt az ideje, hogy személyesen is találkozzunk, nem gondolod? Elég volt ezekből a trükkökből és illúziókból; a *te* lelked lesz az az alapanyag, mellyel tovább folytathatom a munkámat. És most, fiacskám, gyere végig a folyosón!

Mordraneth! A szíved a torkodban dobog, amikor ráesz-





mélsz, hogy a végső harc már csak másodpercekre van – vagy ez is csak egy illúzió volt? Mindenesetre nincs más választásod, mint előrelépni. Végighaladsz az ibolya folyosón. Lapozz a 150-re.

## 215

Óvatosan körül nézel, és észreveszel egy halszálvékony madzagot, amely a padló felett néhány centiméternyire húzódik, keresztül az ajtó előtt. Óvatosan átlépsz rajta, vigyázva, nehogy elszakítsd. Fel nézel, és egy hatalmas súlyt pillantasz meg a plafonon. Ha óvatosan elszakítottad volna a madzagot, a súly agyonnyomott volna! Odalépsz az öreghez, és eloldozod. Lapozz a 71-re.

## 216

A sima falba vésett vonalak szörnyű képet alkotnak: egy feketruhás alak egy tünde holtteste fölött áll. Kinyújtott, csontos kezeivel jellegzetes mozdulatokat tesz, mintha a tünde fejéből és szívéből szivárgó füsttel megidézne valamit. A megidézett figura először csak gomolygó füstfelhőnek hat, de amint alaposabban megnézed, látod, hogy egy hatalmas, szárnyas pók az, irtóztató, mérges csáprágókkal a szájában. A pók látán félelem hasít beléd; érzed, hogy ez a valóságban egy szinte legyőzhetetlen lény! Vonj le 1 SZERENCSE pontot. Mit teszel:

Az északi folyosón mélsz tovább?

A keleti folyosón mélsz tovább?

A déli folyosón mélsz tovább?

Lapozz a 184-re

Lapozz a 72-re

Lapozz a 129-re



## 217

Az orkok nyertek, te veszítettél. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány aranypénzt nyertek el tőled. Ha nincs annyi pénzed, az orkok elveszik a csontkockáidat is! Győzelmüket megünneplendő, mindnyájan hatalmas ivászatba kezdenek. Velük maradsz, és iszol te is (lapozz a 254-re), vagy kilópódzol a keleti falon lévő ajtón (lapozz a 4-re)?

## 218

Nem sokkal a folyosó déli kanyarulata után két, egymással szemben álló ajtót pillantasz meg, a folyosó keleti és nyugati falában. Mit teszel:

Kinyitod a keleti ajtót?  
Kinyitod a nyugati ajtót?  
Nem törődsz az ajtókkal,  
és továbbmész dél felé?

Lapozz a 90-re  
Lapozz a 358-ra

Lapozz a 283-ra

## 219

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-3, lapozz a 107-re. Ha az eredmény 4-6, lapozz a 75-re.

## 220

Leülsz egy asztalhoz Mehrabiannal, a félogréval. Vendégátod tölt egy poháryi sűrű, zsíros, szürkészöld italt. Sárgás, fénytelen buborékok buggyannak fel a lé felszínére. Rendkívül előrelátóan udvariasan elhárítod a felkínált italt. Mehrabion összedörzsöli a kezét, majd széles vigyor ömlik el arcán. – Szóval profi kínzó mestőr vagy, he? No, az öreg mágiás nem nyűszkélt eddig, igaz, nem is sanyargattam nagyon. Csak néhány égés, törött ujjak, izébizé, tudod... Persze azé a Mester aszonta, láncoljam a falho, hogy ne tujjon varázsní, vagy mi a fene... – Mehrabian még beszél egy kicsit a kínzási módszerekről, melyeket (reménye szerint) majd te fogsz kipróbálni az öreg varázslón. Leakasztja övére az ott függő kulcsomót, és odadobja neked. – Akkor nyomás! – mondja, és a szoba északkeleti sarkában lévő apró, rejtett ajtóhoz lép. Megtámadod a félogré (lapozz a 92-re), vagy megvárod, amíg visszatér a fogollyal (lapozz a 383-ra)?

## 221

A kígyók eltűnnek! Most már biztonságban átmehetsz a szobán. Az azúr folyosón mész tovább (lapozz a 272-re), vagy az okker folyosót választod (lapozz a 77-re)?





## 222

A Tűzgömb izzú lángcsóvába burkolja Mordranethet, mielőtt még végigmondhatta volna saját varázslatát. Jegyezd fel, hogy ha közelharcra kerül sor, Mordraneth ÉLETERŐ pontjait 6-tal csökkentette ez a gyilkos tűz. Felrohansz a jobb oldali lépcsősoron, hogy elkaphasd a gonosz mágust, mielőtt végigmondhatna egy újabb varázslatot. Ez majdnem sikerül is... Lapozz a 351-re.

## 223

Garaeth kapitány és emberei gratulálnak hőstettedhez. A hajó raktárából elláthatod magad élelemmel, hogy pótolod a Viharmadárral folytatott küzdelemben elveszett ÉLETERŐ pontokat. – Jó munka volt – mondja Garaeth – De ez a találkozás aggaszt. Ezeken a vidékeken a viharvadarak rendkívül ritkák. Lehet, hogy valaki már tud a jöttödről, és mágiával kényszerítette ide ezt a lényt. – Ez nem túl kellemes gondolat, de lehet benne némi igazság. Éjszaka szerencsére semmi sem zavarja az álmodat, így reggel kipihenten ébredsz. Felkészült, hogy partra szállj a Végzet Szigetén. Lapozz a 143-ra.

## 224

1 aranypénzt adsz a bennszülötteknek (húzd le a *kalandlapodról*). Azok mosolyognak, megveregetik a válladat, és vízzel kínálnak a magukkal hozott kulacsból. A víz tiszta és hideg: 2 ÉLETERŐ pontot visszanyersz tőle. Vendéglátóid szélesen mosolyogva, erőteljes gesztusokkal a falujuk felé vezetnek. Lapozz a 208-ra.



## 225

Belépsz a lámpák által megvilágított kamrába. Sajnos éppen belebotasz a kamra lakójába: egy ogréba! Egy pillanatra kerekre nyílt szemmel bámultok egymásra, majd előrántod a kardodat, míg izmos ellenfeled felkapja hatalmas bukóját.

OGRE      ÜGYESSÉG 8      ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 20-ra.

## 226

A troll lassan összerogy kemény kardcsapásaid alatt. Még egy kicsit vonaglik a földön. Haláltusájában a következő szavakat nyögi: – Nem juthatsz át... nem fogod tudni a ... – utána egy utolsót remeg, és nem mozdul többé.

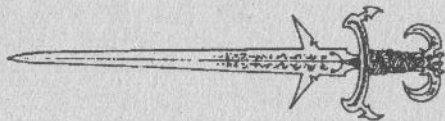
Körbenézel a szobában. A déli falnál hever a troll ágya,



asztala és széke, míg a keleti fal közepén egy erős, fekete fából készült, vaspántos ajtót pillantasz meg. Az északi falon egy fekete gyapjú faliszőnyeg függ, felső részén egy kicsiny, zöld folttal. A szoba közepén egy másik asztal áll, rajta számos tárgy, melyeket a homályban nem tudsz jól ki-venni. Ha meg akarod nézni őket, oda kell lépned az asztalhoz. Mit teszel:

Visszamész nyugat felé?  
Átkutatod a szobát?  
Kinyitod a keleti ajtót?

Lapozz a 194-re  
Lapozz a 130-ra  
Lapozz a 260-ra



227

A dél felé vezető folyosót egy ajtó zárja le. Hallgatózol, de nem hallasz semmit. Az ajtó könnyen nyílik. Odabentről fény szűrődik ki. Karddal a kézben, óvatosan előrenyomulsz. Lapozz az 59-re.

228

A folyosó végén egy zárt ajtóhoz érsz. Az ajtó fájában számos mély vésést és vágást látsz. Az ajtó előtt a padlón faforgácsok hevernek szétszórva. Ami azonban még ennél is fontosabb, az az, hogy az ajtó túlfeléről dühös kiáltozás, és

kardcsattogás hallatszik. Kinyitod az ajtót, hogy megnézd, ki küzd kívül (lapozz a 262-re), vagy inkább visszafordulsz nyugat felé a folyosón (lapozz a 97-re)?



229

Egy kör alakú kamrába jutsz. Három folyosó vezet tovább a messzeségbe. A kamra falai mintha vibrálnának és mozognának, hasonlóan a felszálló hő okozta remegéshez. Mintha nem is lennének igaziak. A padló stabilnak és szilárdnak, bár az is csak félig valódinak tűnik. Most már biztos vagy abban, hogy beléptél az Illúziók Birodalmába. Még maguk a folyosók is állandóan változtatják a helyüket, így fogalmad sincs merre lehet észak, dél, meg a többi égtáj. A közönséges, szürke bejárati folyosótól eltérően, ezek az új folyosók színesek. Melyik úton mész tovább:

A vörös folyosón?  
A sárga folyosón?  
A fekete folyosón?

Lapozz a 197-re  
Lapozz a 362-re  
Lapozz a 149-re

230

A csontvázillúzió előrelép, hogy végezzen veled. Meg kell küzdened vele!

## CSONTVÁZILLÚZIÓ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a 381-re.

## 231

A Tűzvédő Gyűrfő gondoskodik róla, hogy ne nagyon égi meg. A hatalmas tűzgömb mindössze 1 ÉLETERŐ pontot sebez így rajtad. Felrohansz az erkélyre! Lapozz a 110-re.

## 232

A toll nem használ a megvadult patkányok csípő, harapó hordája ellen. Amíg a tollal bíbelődtél, 1 ÉLETERŐ pontot vesztettél a harapásoktól. Úgy döntesz, hogy gyorsan elhúzkod innen a csikot. Lapozz a 251-re.

## 233

Be kell látnod, nem tudod kinyitni a ládát. Bosszúsan dühnyögve kilépsz a szobából, és visszasétálsz a főfolyosó déli végénél lévő ajtóhoz. Lapozz a 124-re.

## 234

A füstölők éppen beleillenek ebbe az égetőtégelybe. Ha akarod, magaddal viheted (ebben az esetben azonban ezt írd fel a *kalandlapodra*, és ne felejts el egy füstölőt lehúzni a *kalandlapodról*, ha elégetsz egyet). Minden egyes füstölő

mágikus erővel bír. Ha belélegzed a füstöt, 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot visszaállíthatsz. Harcon kívül bármikor elégethetsz egy füstölőt. Lapozz a 305-re.

## 235

A madárember szomorúan ingatja a fejét; az ajándékodat nem tudja mire használni. Lapozz a 322-re.

## 236

Gartulálunk! Sikerült legyőznöd a Csontvázharcost. Tudod, hogy ez nagy dicsőség. Büszkén körbenézel a szobában. A szoba szinte teljesen puszta, semmi érdekeset nem találsz, így lesétálsz a lépcsőkön. A lépcsők sokáig tekeregnek lefelé. A falakon gyűrűkbe tűzött fáklyák égnek. Végül egy boltíves átjáróhoz érsz, mely egy másik terembe nyílik. Úgy véled, a boltív a terem északi falába ven vágva, de ebben nem vagy teljesen biztos. Vársz egy kicsit, és miután semmi gyanús neszt nem hallasz, belépsz a terembe. Lapozz az 52-re.

## 237

Nálad van az ezüst medál? Ha igen, lapozz a 192-re. Ha nincs, lapozz a 9-re.





## 238

Előrenyomulsz; lassan kezd besötétedni. Az úttól nem messze nyugatra észreveszel egy kicsiny barlangot egy hegyoldalon. Mivel a szabadban kockázatos eltölteni az éjszakát, úgy döntesz, hogy megnézed a barlangot. A barlang üresnek tűnik, tehát meggyújtod a lámpádat, és körbekémlelsz a homályban. Az padlón kövek hevernek szanaszét, de szerencsére a talaj nem túl nedves. Letárborozol, és azonnal lefekszel aludni (lapozz a 337-re), vagy előbb megvizsgálod a talajt a kövek alatt is (lapozz a 159-re)?

## 239

, Arra ébredsz, hogy a manó a hátizsákodban turkál! Mérgeesen kinyúlsz, és nyakon csíped. A manó azonnal remegni kezd, és az életéért könyörög; sőt még mágiát is felajánl cserébe, ha elengeded. Rendíthetetlen maradsz, és kitöröd a kis tolvaj nyakát (lapozz a 278-ra), vagy inkább megenyhülsz, és megkegyelmezel neki (lapozz a 39-re)?

## 240

Mivel ellenfeled egy hatalmas és dühös tengeri óriás, most komoly kalamalykába kerültél!

## TINGERI ÓRIÁS ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 17

Ha legyőzted, nyugatnak indulhatsz az úton (lapozz a 257-re), de választhatod az északi irányt is, amerről az óriás érkezett (lapozz a 182-re).





## 241

Utolsó, végzetes csapásodra a csontvázember szétesik, és csak egy kupac csont marad utána. A koponyából azonban fekete füst száll fel, és egy vigyorgó, ködszerű patkány alakját veszi fel! A dög vörös szemei kegyetlenül villognak. A füstszellem lesüllyed a padlóra, és legnagyobb megdöbbenésre úgy átszívárog rajta, mintha az csak laza szövésű halászháló lenne! Ez egy kicsit sok volt az idegeidnek. Pi-hensz egy kicsit, hogy megnyugodj, majd felkerekedsz, és folytatod az utad dél felé. Lapozz a 156-ra.

## 242

Adsz neki némi élelmet és vizet (vonj le 1 kaját a *kalandlapodról*). A táplálék segített. Nagyon rossz állapotban van, de segítséged adott neki annyi erőt, hogy néhány szót ki tudjon nyögni: – Orkok... örök... délre. Meglepheted őket... az ajtajuk előtt nyugatra titkos ajtó... de aztán azon túl gonosz... – többet nem bír mondani. Hatalmas köhögőroham söpör végig rajta. Utolsó erejével még a fal egy részére mutat maga mögött, majd sühajt még egyet, és a földre roskad. Te gondokba merülten állsz még egy darabig a holttest fölé. Utána megvizsgálod a falat, amit a férfi mutatott, és észreveszed, hogy az egyik téglakijár a helyéről. Mit teszel:

Megvizsgálod a laza téglát?

Lapozz a 178-ra

Visszamész a déli folyosóra,  
és megvizsgálod a végénél lévő ajtót?  
Visszamész a déli folyosóra,  
és megkeresed azt a titkos ajtót,  
amiről az előbb beszélt a férfi?

Lapozz a 227-re

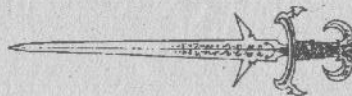
Lapozz a 98-ra

## 243

Sajnos túl későn döbbsz rá, hogy a troll utolsó mondata végén *jelszót* akart még mondani! A keleti ajtót minden bizonytalansággal mágia őrzi. – és te nem tudod, hogyan kell átjutni rajta. Sőt, ami még rosszabb, füst kezd szivárogni a szobába. Odanézel a füstfelhők irányába, és látod, hogy az egyik füstfelhő lassan kezdi *feloldani* a troll holttestét! Ha a füst egy trollyal ilyesmit tud csinálni, el lehet képzelni, mi lesz a te testeddel, ha téged is elér a zöldes gomolyag! *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 146-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 271-re.

## 244

Te is és Mordraneth is egyaránt varázsolni kezdtek. Határozd meg mindkettőtök támadóerejét (vagyis dobj két kockával és add hozzá az eredményhez az ÜGYESSÉGEDET, majd ugyanezt tedd meg Mordranethtel is – az ő ÜGYESSÉGE 10). Ha az eredmény döntetlen, dobj újra. Ha végül a te támadóerőd bizonyul nagyobbak, lapozz a 199-re. Ha Mordranethé a nagyobb, lapozz a 78-ra.





245

Követed az ajtó mögötti folyosót, míg egy másik ajtóhoz nem érsz. Az ajtó egy kicsit nyitva van, ezért belesel a mögöttes szobába. A szoba közepén egy nagy tölgyfaasztal áll, abrosszal. Az abrosszon gyönyörű porcelán és ezüst evőeszközöket, tányérokat, kristálypoharakat és kupákat látsz. Friss, ropogós kenyerek, húsok, gyümölcsök hevernek díszes tálakban! Mivel nincs jele, hogy más is tartózkodna a szobában, óvatosan belépsz. Két másik ajtó vezet innen tovább, az egyik a keleti, a másik a nyugati falon nyílik. Mit teszel:

Leülsz, és eszel?  
Kimész a keleti ajtón?  
Kimész a nyugati ajtón?

Lapozz a 324-re  
Lapozz a 248-ra  
Lapozz a 17-re

246

Egy bezárt ládat nem olyan könnyű kinyitni. Itt csak valami segédeszköz segíthet. Nálad van az ében kulcs? Ha igen, lapozz a 355-re. Ha nincs, lapozz a 81-re.

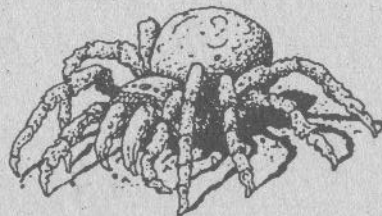


247

Követed a kanyargós folyosót, míg végül egy ajtóhoz érsz. Az ajtó nehezen nyílik, de azért sikerül benyomnod. Egy négyzet alakú, kőfalú terembe jutsz. Az egyik falnál egy férfi szobra áll, míg a szemközti falon két folyosó bejárata tátong; az egyik kék, a másik ibolya színű. Amint azonban belépsz a szobába, sárga füst kezd el szivárogni a szobor szájából. A füstpamacsok nemsokára egy sárgás, csontvázszerű figurává állnak össze. A szellemalak feléd lebeg, és kinyújtja hampós karmait, hogy átvágja a torkodat! Mit teszel:

Megküzdesz a csontvázillúzióval?  
A kék folyosó felé rohansz?  
Az ibolya folyosó felé rohansz?

Lapozz a 397-re  
Lapozz a 361-re  
Lapozz a 31-re





## 248

Az ajtót kinyitva egy rendetlen, egyszerű bútortatú szobába jutsz. Az asztalnál egy vörös hajú fiatalember ül. Amint belépsz, a férfi hátradól székében, és egy tört kezd el pörgetni a tenyerén. – Bizonyára kopogtál. – mondja megvetően, és egy gombbal kezd játszani tengerkék zubbonyán. Nem tesz ellenséges mozdulatokat, de szemmel láthatóan válaszra vár! Mit teszel:

Megtámadod a fiatalembert?

Azt válaszolod, hogy a fentiek küldtek?

Azt mondd, kereskedő vagy?

Lapozz a 3-ra

Lapozz a 196-ra

Lapozz a 60-ra

## 249

Elég sűrű köd gomolyog, de azért még éppen látszik a Végzet Szigete a hajó bal oldalán. Garaeth kapitánytól megtudod, hogy a szigetnek nincs természetes kikötője, így egyedül kell odavezned egy csónakkal. A matrózok nemso-kára leengednek egy mentőcsónakot a hajó oldalán. Bepakolod a felszerelésedet, majd lemászol a csónakba, és evezni kezdesz. A Petrel lassan eltűnik mögötted a ködben.

Már majdnem partot értél, amikor két hatalmas, szürke rákolló emelkedik ki előtted a vízből. Az ollókat hamarosan egy zöldes, nyálkás, tengeri hínárral és élősködőkkel borított iszonytató koponyarák követi. A szömyeteg egyenesen a csónakod felé tart! Mit teszel:

Megküzdesz vele?

Ételt dobsz neki?

Megpróbálsz gyorsan partra evezni, és elhúzni a csíkot?

Lapozz a 207-re

Lapozz a 270-re

Lapozz a 22-re.



## 250

Visszamész a keresztúthoz. Nyugat felé egy jeltelen út indul, míg a dél felé vezető utat karóra szúrt, véres tollak „díszítik”. Ha nyugatnak mész, lapozz a 181-re. Ha dél felé indulsz, lapozz a 128-ra.

## 251

Őrült vágtaiba kezdesz. A patkányok utánad vetik magukat, és bele-beleharapnak a lábadba futás közben. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot a harapásoktól és a kimerültségtől. Lapozz a 152-re.

## 252

A varázskorong váratlanul a nyakad köré tekeredik, és fojtogatni kezd! *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 151-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 308-ra.

## 253

Továbbmész kelet felé, míg végül a folyosó délnek fordul. Néhány méterrel odébb azonban hatalmas, vastag, savas füstfal zárja el az folyosót. A fal túl sűrű ahhoz, hogy át lehessen haladni rajta. Visszafordulsz. Kelet felé haladsz a folyosón, míg az végül északnak fordul. A folyosó egy napfényes terembe tokollik. Semmi gyanúsat nem látsz, így hát belépsz a gallyakkal és kövekkel felszórt padlójú terembe. Lapozz a 354-re.



## 254

Kis idő múlva az orkok részeg álomra hajtják ocsmányi fejüket. Nemsokára már az ágyúdörgésre sem ébrednének fel. Mit teszel:

Átkutatod a szobát?  
Kinyitod az északi ajtót?  
Kinyitod a keleti ajtót?

Lapozz a 137-re  
Lapozz a 346-ra  
Lapozz a 4-re

## 255

A folyosó nemsokára egy T-elágazáshoz ér. A veled szemközti falon egy nem jól kivethető falfaragást pillantasz meg. Mit teszel:

Megállsz, és alaposabban  
megnézed a falfaragást?  
Az északi ágon mész tovább?  
A déli ágon mész tovább?

Lapozz a 216-ra  
Lapozz a 184-re  
Lapozz a 129-re

## 256

– A fészek itt van fönt, északkeletre – mondja a gyík. Fel nézel, és valóban, egy sziklás kiszögellésen látszik is a

széle. Úgy tűnik, senki sincs otthon! A legjobb az lesz, ha felmászol, és majd akkor támadod meg a madarakat, amikor visszatérnek. Nekiveselsz a mászásnak. Lapozz a 206-ra.

## 257

Nyugat felé indulsz az úton. Ködös, apró szemcsés eső kezd szitálni. Nemsokára tökéletesen átázol, és igen nyomorultul érzed magad. Délben leülsz, hogy pihenj és egyél egy keveset. Amikor azonban belenézel a hátizsákodba, szomorúan kell megállapítanod, hogy a nedvesség az élelmed egy részét tönkretette. Húzz le 2 kaját a *kalandlapodról*. Lapozz a 38-ra.



## 258

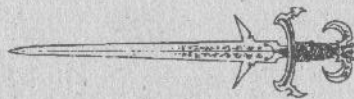
Adtál 1 aranypénzt a bennszülötteknek, amikor először találkoztál velük? Ha nem, lapozz a 144-re. Ha adtál, a sámán kegyesen elhiszi, hogy nincs már több kincsed, és így szól: – Igen nagylelkűen odaadtad embereimnek az utolsó aranyadat is. Cserébe én is megajándékozlak valamivel. – Az egyik bennszülött elszalad, és egy apró, ezüst dobozzal tér vissza. A sámán kinyitja a dobozt, és elővesz belőle egy ébenfából készült kulcsot. Írd fel a *kalandlapodra*, hogy el-

tetted az ében kulcsot. – Ez a kulcs a hegyek alól származik. Talán meglelheted vele a kincsekhez vezető utat. – mondja a sámán.

Megköszönöd az ajándékot, majd álomra hajtod a fejed a külön a te számodra biztosított kunyhóban. Lapozz a 101-re.

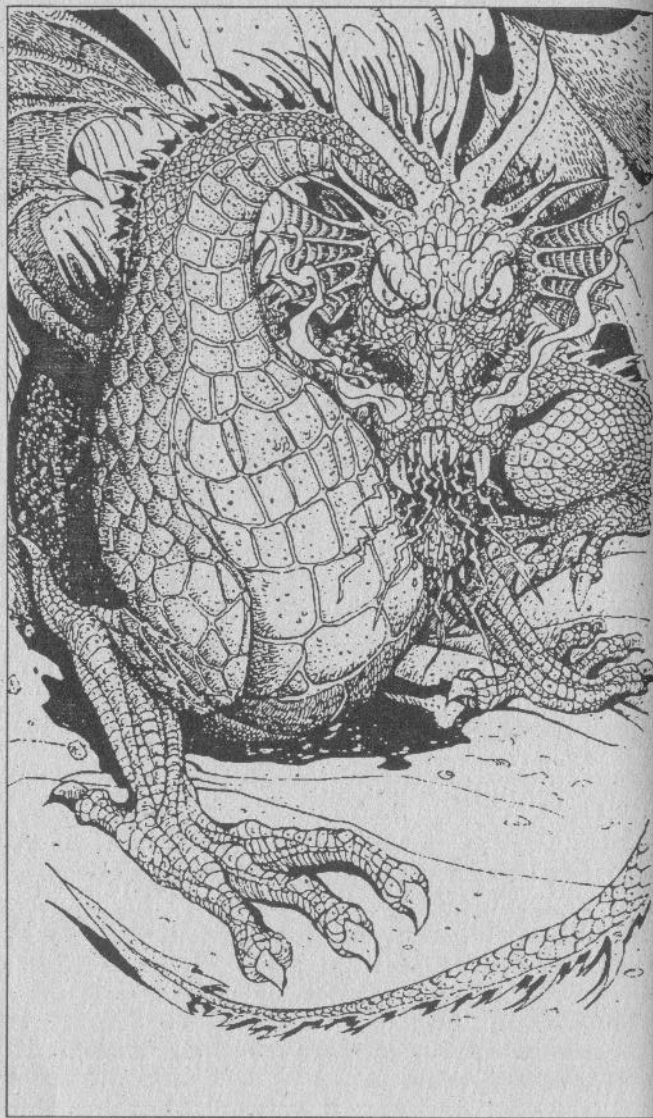
## 259

A keresgélés némi időt vesz igénybe, és ezalatt alaposan kifárasztott a kellemetlen levegő. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Kutatásod azonban eredménnyel járt. A patkányember elrejtett kincseiből megtalálsz 2 aranyat (írd fel a *kalandlapodra*). Találsz még egy hátizsákot is – ez minden kétséget kizáróan egy szerencsétlenül járt kalandozóé lehetett. A hátizsákban egy tekercs kötelet találsz, végén egy rozsdás csákyavassal, de amint tovább turkálsz benne, egy kifogástalan állapotban lévő selyemkesztyű is előkerül! A kesztyű tenyér részén egy érdekes emblémát veszel észre: egy rúnákkal dekorált botot két kígyó fon körül. Mivel a kesztyű tökéletesen illik a bal kezedre, úgy döntesz, hogy magaddal viszed. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! Írd fel mindkét tárgyat a *kalandlapodra*. Továbbindulsz dél felé; lapozz a 303-ra.



## 260

Az ajtó nem nyílik! Megpróbálsz erővel, megpróbálsz a troll kulccsomóján lévő kulcsokkal, de hasztalan. Nálad van



az ében kulcs, és meg is próbálsz kinyitni vele az ajtót? Ha nálad van a kulcs, és használni is akarsz, lapozz a 19-re. Ha nincs nálad, vagy inkább nem akarsz használni, lapozz a 243-ra.

## 261

A kék folyosó egyre meredekebben kezd lejteni. Végül egy hatalmas, trapéz alakú terembe torkollik. A terem túlsó végén felsejlik egy kijárat, de a figyelmedet leginkább a terem közepén terpeszkedő iszonytató Kék Sárkány köti le! Az őshüllő felemeli iktóztató fejét, és kitátott szájából vastag villámmaláls serceg feléd. Ez a szörny egészen borzalmas, és nem is élhet ilyen helyen. Következésképpen illúzióknak kell lennie. Dehát annyira életszerű... Mít teszel:

Kirántod a kardodat,  
és nekirontasz a sárkánynak?  
Elmondasz egy  
„Illúzió Kioltása” varázslatot (ha tudsz)?  
Visszarohansz a folyosón?

Lapozz a 214-re

Lapozz a 111-re  
Lapozz a 341-re

## 262

Kinyitod az ajtót, és egy szétvert szobába jutsz. Az asztal fejjel lefelé hever a padlón, a polcok darabokban, söröskancsók miszlikjei a földön, sörtöcsák itt-ott. A szoba közepén két ork harcol egymással elkeseredetten. Amint belépsz, mindkettő feléd kiált, hogy segíts. Mít teszel:

Itthagysz őket,  
és nyugat felé mész a folyosón?  
Segítesz az egyik orknak

Lapozz a 97-re



legyőzni a másikat?  
Rátámadsz mindkettőjükre?

Lapozz a 148-ra  
Lapozz a 363-ra



## 263

Ha még nem viseled a bronzgyűrűt, most az ujjadra csúsztatod. Bár érzed, mekkora a forróság, a bőröd mégsem kezd el felhólyagosodni, amint az várható lenne. Rádöb-bensz, hogy a gyűrű egyike a híres Tűzvédő Gyűrűknek. Biztonságban végigérsz a narancs folyosón. Kis idő múlva a hőség alábbhagy. Lapozz a 362-re.

## 264

Az orkoknak semmijük sincs, az egyikük erszényében lévő egyetlen szem aranypénzt leszámítva (ezt magaddal viheted – írd fel a *kalandlapodra*). A mocskos, rendetlen kamrában alig elviselhető a szag, így gyorsan elhúzod innen a csíkot. A keleti (lapozz a 315-re), vagy a déli (lapozz a 333-ra) ajtót választod?



## 265

Felnyomod a csapóajtót, és felkapaszkodsz a nyíláson. Sajnos miközben feltomászod magad a fenti szobába, elvétesz egy kapaszkodót. Ugyan biztonságosan felérsz, de a megcsúszás miatt kardod a padlóhoz csapódott, és nagyot csattant.

Váratlanul egy lámpa fénye gyullad ki a szoba mélyén, majd mintha valamilyen fémtárgyat húznának végig kövön. Egy ork közeledik feléd morogva; az imént még aludt, de a zajra felébredt, és azonnal felkapta kardját ágya mellől a földről. Szerencsére éppen kimászol a lyukból, mire ellenfeled rád ront.

ORK                      ÜGYESSÉG 5                      ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, lapozz a 99-re.

## 266

Hosszú és fárasztó kapargászás után egy csontváz kezd előtűnni, és egy fémes csillanást is látsz... De most azonnal le kell ülnöd pihenni és enni, annyira fáradt vagy már – ha ezt nem teszed, 2 ÉLETERŐ pontot, vonj le. Végül egy vékony csontvázat társz fel – valószínűleg egy tündéét. A hátizsákja elrothadt maradványai még éppen kivehetőek. Kardja merő rozsdá, így használhatatlan, de a hátizsákjában ta-

lalsz egy karcsú, fehér fémből készült üvegcsét. Ha megvizsgálod az üvegcsét, lapozz a 204-re. Ha inkább nem nyitod ki, lapozz a 156-ra.

## 267

Az ajtó mögött egy szemetes raktárhelyiséget találsz: félig rothadt kötelek; zsákok, öreg farudak, és hasonlók hevernek szanaszét. A szoba közepén egy asztalon emberi koponyákból álló halmot pillantasz meg; valamit biztosan rejteget a rakás. Mit teszel:

Átkutatod a koponyarakást?  
Visszatérsz a goblin szobájába,  
és távozol az északi ajtaján?  
Visszatérsz a goblin szobájába,  
és a nyugati ajtaján mész ki?

Lapozz a 24-re

Lapozz a 377-re

Lapozz a 205-re

## 268

Dél felé haladsz a folyosón, mely nemsokára nyugatnak fordul, és egy izzó parázstartókkal megvilágított terembe torkollik. A terem szemközti végén lépcsősor vezet fölfelé. A lépcsősor előtt egy hatalmas kőszobor áll. A szobor majd három méter magas, és egy bikafejű férfit ábrázol. A szobor szerencsére nem mozdul, amint lassan beóvakodsz a terembe. A szíved egyre hevesebben ver, amint a lépcső felé közelítesz – vajon egyszer csak megmozdul a szobor, vagy mindvégig így marad? Megtudod, ha a 366-ra lapozol.



## 269

Végigbotorkálsz a köves padlójú termen, majd átmész egy folyosón. Kőlépcsők vezetnek fel egy jól megvilágított terembe – valószínűleg ez lesz Mordraneth lakosztálya. Egy hatalmas, palotaszerű terembe jutsz. A mennyezetet szépen faragott oszlopok tartják, míg a fényt számtalan izzó parázstartó szolgáltatja. A terem távoli, túlsó felében egy erkélyt pillantasz meg, kétoldalt felvezető lépcsőkkel. Az erkélyek pedig maga a gonosz Mordraneth áll. Magas termete körül fekete köpeny röpdös. Csillogó kristálypor hull kezeiről a földre, miközben Mordraneth halkán mormol maga elé – varázslattal akar megsemmisíteni téged! Mit teszel:

Elmondasz egy „Sebesség”  
varázslatot (ha tudsz)?

Lapozz a 244-re

Elmondasz egy „Tűzgömb”  
varázslatot (ha tudsz)?

Lapozz a 94-re

Felrohansz a baloldali lépcsősoron?

Lapozz a 332-re

Felrohansz a jobboldali lépcsősoron?

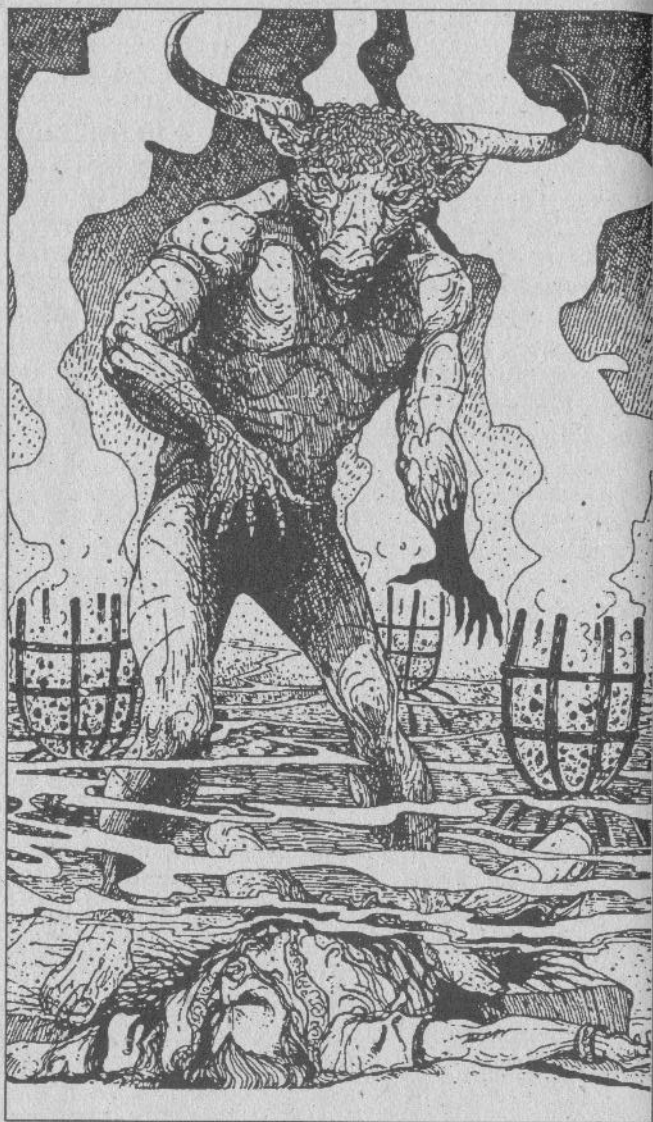
Lapozz a 63-ra

## 270

Ételt dobsz a rák elé. Az utánakap az ollójával, de elvétí, így kénytelen megfordulni, és a tengerben kutatni a süllyedő táplálék után. Ezalatt te biztonságosan partot érsz, és a csónakot is szárazra húzod. Csökkentsd 1-gyel az élelmékészletet a kalandlapodon, és lapozz a 102-re.

## 271

Kétségbeesetten keresel kiutat, de innen nincs menekvés. Újra és újra megpróbálsz betörni a keleti ajtót, de az meg



sém moccan. Próbálkozásaid azonban fokozatosan egyre gyöngébbek lesznek, amint a savas füst beborít. A földre rogyasz.... néhány óra múlva az egykori szépményű kaladozóból nem marad más, mint egy kupac fehér csont. Kalandod véget ért.

## 272

Végigmész az azúr folyosón, és egy hídhoz érsz, mely egy mély, csipkés szélű, kék színű szakadék fölött ível át. Óvatosan megrugdosod a hidat, vajon elég stabil-e, majd átsétálsz rajta. A híd túlfelén egy fekete alagút nyílik. Az alagutat egy távoli, izzó vörös fényforrás világítja be. Egyes érzelmekkel indulsz el az alagútban, de nincs más választásod, ez az egyetlen kiút. Lapozz a 296-ra.

## 273

Egy székbe segíted a varázslót, majd leoldozod a láncait, ha ezt eddig még nem tetted meg. Mivel az öregember nagyon gyenge, vagy adnod kell neki egy kis élelmet (vonj le 1 kaját a *kalandlapodról*), vagy meg kell itatnod vele egy adagot a gyógyítás italából (ha van nálad). Lapozz a 140-re.

## 274

A főfolyosó nemsokára délnek ágazik le. Benézel a kanyarba, és lépcsőket pillantasz meg, amint egy izzó parázstartókkal megvilágított szobába vezetnek. A szobában egy bikafejű férfit ábrázoló, hatalmas kőszobor áll. A szobor lábainál egy tünde majdnem kétféle tépett holtteste hever!



Úgy döntesz, hogy ezt a szörnyűséget elkerülendő, továbbhaladsz nyugatnak. Nemsokára ez a folyosó is délnek fordul. Lapozz a 218-ra.



275

Sajnos az ében kulcs nem illik a zárba. Mit teszel:

Ha van nálad egy kulccsomó,  
megpróbálkozol vele?

Lapozz a 74-re

Megpróbálkozol egy üvegcsényi fehér olajjal,  
ha van nálad?

Lapozz a 138-ra

Feladod, és megpróbálkozol  
a nyugati ajtóval?

Lapozz a 358-ra

Feladod, és délnek indulsz?

Lapozz a 283-ra

276

Az orkok rámerednek az ön söröskancsóra. – Zannya! De 'isz ez az ör'g Rombelű korsója! Soha nem anná másnak! Te szemít, megötte az öreget! – Az orkok felkapják kardjaikat, és neked rontanak. Lapozz a 185-re.



277

Megtaláltad ugyan a kripták bejáratát, de az utadban álló vastag vasrácsok elég kemény akadálnak bizonyulnak! Megpróbálhatod pusztá erővel széthajlítani őket (ha így teszel, lapozz a 40-re), de azt is megteheted, hogy elrejtőzőöl, és vársz, hátha valami vagy valaki erre jön (lapozz a 104-re).

278

Erős kezeid megragadják a manó vékonyka nyakát. Ebben a pillanatban azonban a manó nyakán viselt vékonyka lánccon lógó, kis szelence eltörik, és fénylő fémszilánkok szűrnek a kezédbe. Vonj le 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 103-ra.

279

Alvás közben szörnyű rémálom tör rád. Egy mély szakadék falában futó ösvényen állsz, és élethalálharcot vívsz. Körülötted egy véres karmú, fekete koponya röpköd, szemei gonosz, vörös fényben izzanak. Rémülten érzed, amint a lelkedre áhítozik. A belőled kiáradó félelem és kétségbeesés mintha édes táplálék lenne a számára, mely felhalmozódik benne, és így lassan-lassan az egész szörnyeteg valósággá

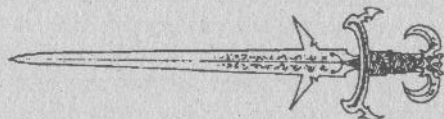
válík... Verítékben fürödve ébredsz fel. Vonj le 3 ÉLETERŐ pontot. Bár még kora hajnal van, nem tudsz visszafeküdni aludni ezután a sokk után. Felszedelözködsz hát, és útnak indulsz. Északnyugat felé mész a folyosón (lapozz a 339-re), vagy kinyitod a csapóajtót, és megnézed, mi van odalent (lapozz a 157-re)?

## 280

Kinyitod a nyugati ajtót, és végigmész a mögötte húzódó folyosón. Itt sötétebb van, így kénytelen vagy meggyújtani a lámpádat. A levegő nyirkos, dohos. A folyosó előtted egy meglehetősen keskeny barlangba torkollik. Ahhoz, hogy áthaladj rajta, bele kell gázolnod a barlang közepén terpeszkedő tócsába. Óvatosan lépkedsz előre, nem tudván, mennyire mély a víz. Már félúton vagy, amikor váratlanul egy vízi életmódhoz alkalmazkodott barlangi kígyó feje tűnik elő. A lény rád támad! Derékig vízben állsz, egyik kezeden igyekszel magasra tartani a lámpát, hogy láss is valamit – ez nem éppen ideális harci pozíció. A harc idejére *átmenetileg* csökkentsd 2-vel az ÜGYESSÉGEDET. (A *kalandlapo*-don található ÜGYESSÉG pontjaidat *ne* változtasd meg, mivel a levonás *csak* ennek a harcnak az idejére szól).

**BARLANGI KÍGYÓ** ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a 330-ra.



## 281

Könnyedén megtalálsz az Alsander által említett titkos ajtót. Az ajtó mögött sima falú, sötét folyosó tárul fel. A folyosó végén lévő ajtó mögül fénycsíkok szivárognak ki. Lassan az ajtóhoz lopódzol, majd nagy lendülettel berúgod azt, remélvén, hogy megleped ellenfeleidet. Egy gzdagon berendezett szoba tárul fel előtted. Arany és selyem villan a látóteredbe, de nincs idő nézelődni. A szoba lakói árnytündék, akik túl gyorsak és képzetek ahhoz, semhogy meg lehessen lepni őket. Villámgyorsan felpattannak, és felveszik a harcot. Mivel az ajtóban állsz, és csak egy fér hozzád, sorban küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ÁRNYTÜNDE	8	6
Második ÁRNYTÜNDE	7	5

Ha legyőzted őket, lapozz a 96-ra.



## 282

Átkutatod az Őr szobáját (lapozz a 132-re), vagy inkább távozol az étkező nyugati ajtaján át (lapozz a 17-re)?

## 283

Dél felé sötét a folyosó, így kénytelen vagy világítani (lámpával, vagy varázskarddal, ha birtokodban van ilyen). Talpad alatt kőszilánkok ropognak, és ahogy lenézel, látod, hogy más lábnyomok is vezetnek ebbe az irányba! Óvatosan, hang nélkül haladsz előre. Keletre egy keskeny oldalfolyosó nyílik, melyet kicsit távolabb egy faajtó zár le. A faajtón apró, vasrácsos kémlelőnyílást veszel észre. Megvizsgálod ezt az ajtót (lapozz a 131-re), vagy inkább továbbhaladsz dél felé (lapozz a 227-re)?



## 284

A sötét folyosó nemsokára egy T-elágazáshoz ér. Kelet és nyugat felől is fénypázmák szivárognak be. Nyugat felé mész (lapozz a 154-re), vagy inkább kelet felé veszed az irányt (lapozz a 7-re)?

## 285

A nyirkos levegőben furcsa szag kezd egyre erősebbé és erősebbé válni, ahogy előrehaladsz: a kripták szaga, a halál félelmet ébresztő bűze. A folyosó egy sötét kamrába nyílik.

Akkora a sötétség, hogy még világító lámpával is alig látsz valamit. Visszafordulsz inkább nyugat felé (lapozz a 356-ra), vagy bátran belépsz a kamrába (lapozz a 335-re)?

## 286

Nemtudsz elhaladni harc nélkül a szobor mellett. Le kell győződnöd, hogy elérd a lépcsőket! Lapozz a 84-re.

## 287

Egy kelet-nyugati folyosóra jutsz. Sötét van, így kénytelen vagy elővenni a lámpádat. A fellobbanó fényben látod, hogy a nyugati folyosórész nemsokára délnek fordul; ha erre mész, lapozz a 218-ra. Ha inkább nyugatnak mész, lapozz a 106-ra.

## 288

Átkutatod a fészket. 3 aranypénz a zsákmányod (írd fel a *kalandlapodra*, ha magaddal viszed őket). Óvatosan lemácsol a kötélén, hogy megkapd a gyíktól megérdemelt jutalmadat.

A gyík nagyon elégedett a teljesítményeddel. – Ezer köszönet! Ímé, itt a jutalmad. – Kinyitja egyik pikkelyes tenyerét, és átnyújt egy gyönyörű, 12 arany értékű rózsaszín gyöngyöt (írd fel a *kalandlapodra*), valamint egy apró, nyakláncon függő ezüstmedált. A medálba egy nyitott tenyér van díszként belevésve. – Nem tudom pontosan, ez mire való – mondja a gyík -, de valamiféle mágikus védelmet nyújt a gonosz ellen. Remélem hasznodra válik majd. – Elveszed a medált, és a nyakadba akasztod (írd fel a *ka-*





landlapodra, hogy viseled az ezüstmedált). A gyík hálájának jeléül még neked ajándékoz egy apró üvegcese varázsitalt is: ha felhajtod, képes leszel gyorsan futni anélkül, hogy kimerülnél a fáradságtól. Megköszönöd a gyíknak az ajándékot, lenyeled az italt, és elindulsz délnek, hogy aztán nyugatra fordulj a helyes irányba. Lapozz a 349-re.

## 289

Becsúsztatod az egyik kulcsot a fogoly kézibilincsének zárjába, és kinyitod. A fogoly tekintete felvidul, amikor rádöbben, hogy nem ártani akarsz neki. – Lépj hátra – szól rád puhán –, már régóta vártam erre a pillanatra. – Néhány szót mormol, majd kinyújtott tenyeréből apró, fénylő lapdacs röppen a kínzómaster felé. Repülés közben a labdacss egyre nagyobb és fényesebb lesz, majd hatalmas lángtengerként robban fel, amikor eléri a félogrét. Az kínjában üvölteni kezd, és karjaival csapkodva próbálja eloltani tüzet fogott ruháját. A varázsló hátratántorodik; a te feladatod, hogy végezz a kínzómasterrel. Lapozz a 76-ra. A tűzlabda eredményeképpen 6 ÉLETERŐ pontot levonhatsz a félogrétől, így nem lesz komoly ellenfél.

## 290

Előrekúszol, és egyetlen gyakorlott mozdulattal elvágod az alvó őr torkát. Ez azonban nem volt túl hősiess tett; hidegvérrel meggyilkolni egy embertársadat – még ha gonosz is volt (de tudod biztosan, hogy valóban az volt?) – önmagában gonosszság. Vonj le 1 SZERENCSE pontot. Átkutatod a szobát (lapozz a 91-re), vagy inkább távozol a szomszédos szoba déli ajtaján keresztül (lapozz a 245-re)?

## 291

Először is el kell döntened, hány aranyat vagy hajlandó kockáztatni. Ez az összeg ne legyen több 6-nál – végül is az orkok nem túl gazdagok, így nyilván megtámadnának, ha látnák, hogy sok pénz van nálad! Miután eldöntötted, mennyi legyen a tét, dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 89-re. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 217-re.

## 292

A madárember elrepült, folytatnod kell az utadat. Ha visszamész dél és nyugat felé, lapozz a 314-re. Ha nyugat felé mész az innen elvezető másik úton, lapozz a 122-re.

## 293

A ládában egy egyszerű, számodra olvashatatlan rúnákkal és szimbólumokkal díszített ezüstgyűrűt találsz. Fogalmad sincs róla, vajon van-e varázsereje a gyűrűnek, és ha igen, akkor az miféle lehet. Ha magaddal viszed, vagy felhúzd az ujjadra, írd fel a *kalandlapodra*, hogy ezt tetted. Lapozz a 114-re.

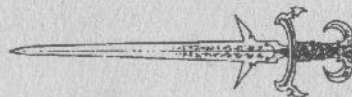


## 294

Minden erődet megfeszítve nekirontasz az ajtónak. A próbálkozás 2 ÉLETERŐ pontotdba került, de az ajtó most már nyitva van. A másik oldalon semmit sem látsz: tökéletes a sötétség. Kénytelen vagy elővenni a lámpádat. Belépsz a feltárló, elhagyott szobába (lapozz a 392-re), vagy inkább visszatérsz a főfolyosóra, és kinyitod a végénél lévő ajtót (lapozz a 124-re)?

## 295

Mordraneth illúziói között félelmetes lények is szerepelnek. Ezek a lények valóságosnak fognak tűnni a számodra, így meg is kell küzdened majd velük. Meg fogod tudni, hogy egy lény illúzió-e vagy sem; ha illúzió, használhatod ellene az „Illúzió Kioltása” varázslatot, ezzel azonnal elpusztíthatod ellenfeledet. Ezt a varázslatot azonban még harc előtt alkalmaznod kell; ha már közelharcba keveredtél a lénnel, nem mondhatod el ezt a varázslatot, még akkor sem, ha tudod, hogy ellenfeled csak illúzió. Továbbá a varázslat csak *egyetlen* illúziólény ellen hatásos; ha egyszerre többen is megtámadnak, nem tudhatod, mi lesz a varázslat hatása. Ha ilyen helyzetbe kerülsz, meg fogjuk kérdezni, hogy használod-e ezt a varázslatot, és ha igen, meg fogod tudni, mi lett az eredménye. Ha birtokodban van a platina amulet, a szokásos egy használat helyett *kétszer* is használhatod ezt a varázslatot (de *csak* ezt a varázslatot!). És most lapozz vissza a 188-ra.



## 296

A fekete folyosó egy terembe vezet, melyet két mély szakadék szel át. Izzó lángnyelvek lövellnek fel mindkét szakadékból, égő gázok felhői lebegnek a levegőben. E pokolszerű terem másik oldalán két folyosó torkolatát fedezed fel. Óvatosan haladsz előre, vigyázva, nehogy beleess a szakadékokba, ám ebben a pillanatban háborzongató látványban van részed. Egy koromfekete, izzó vörös szemű koponya emelkedik fel a tűzből. Szemeiből és fogairól vér spriccel szét. Valami elképesztően erős, szinte kézzel fogható, ősi gonoszság árad belőle. Érzed, amint ez a gonosz valami a lelkedre áhítzik, hogy örökre magával ragadja! Ostorként csap végig rajtad a félelem hulláma; a harc idejére csökkentsd 1-gyel az ÜGYESSÉGEDET. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Ez a lény nem illúzió!

## HALÁLKOPONYA ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 15-re.



## 297

Mordraneth „Tűzgömb”-je sziszegve feléd repül, és légokba borít. Ez megzavar a saját varázslatod elmondásában, így ezt a varázslatot elrontottad, és nem tudod már többet használni. Szerencsére a Tűzvédő Gyűrű megóvott a lángoktól,





így csak 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Felrohansz a bal oldali lépcsősoron, hoy kardélre hányd a gonosz varázslót, mielőtt az még egy varázslatba kezdhetne – de nem vagy elég gyors! Lapozz a 351-re.

## 298

Varázslatod hatástalannak bizonyult; a falak gyorsan közelítenek! Keresgélisz a hátizsákodban, hátha van nálad olyasvalami, amit használni tudnál (lapozz a 45-re), vagy inkább tiszta erődből rohanni kezdesz, és fohászkodsz közben (lapozz a 396-ra)?

## 299

Kapzsiságod legyőzte józan eszedet. A karkötő gonosz, mágikus tárgy, és mindenkit gyűlöl, aki kevésbé gonosz, mint előző tulajdonosa volt. Amikor felhúzod, szorítani kezdi a csuklódát. Felkiáltasz fájdalomadban, és megpróbálsz lehúzni az átkozott karkötőt. Ez végül nagy nehezen sikerül is, de közben veszítettél 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Káromkodva elhajítod a gonosz tárgyat, és kinyitod a keleti ajtót. Minél gyorsabban el kell tűnnöd erről a helyről. Lapozz a 123-ra.



## 300

Gyorsan átkutatod a szobát és a goblinok holttestét, de nem találsz semmit azon a két csontkockán kívül, amivel az előbb játszottak. Ha magaddal akarod vinni őket, írd fel a kalandlapodra. A köteremből három ajtó vezet tovább. Úgy tűnik, mindegyik nyitva van. Merre mész tovább:

Az északi ajtón?  
A nyugati ajtón?  
A déli ajtón?

Lapozz a 377-re  
Lapozz a 205-re  
Lapozz a 267-re



## 301

Sok szemét között – kagylóhéjak, faforgácsok, csigaházak, stb. – 5 aranypénzt találsz egy táskában (írd fel a kalandlapodra, ha magaddal akarod vinni őket). Találsz még 4 étkezésre elegendő szózt halat, ezeket szintén magaddal viheted. Visszamész délre az úthoz. Lapozz a 257-re.

## 302

Figyelmesen a tekercs fölé hajol, de aztán nagyot sóhajt, és visszaadja neked. – Sajnos túl bonyolult ahhoz, hogy el tudjam olvasni. Talán Alkandi tud segíteni. Délen laknak

bennszülöttek, Alkandi a sámánjuk. Ha békével közelítesz hozzájuk, nem fognak bántani; gyanakvóak, de amúgy jó emberek. – Megköszönöd a jótanácsot, és megkönnyebbülten látod, hogy már jobban néz ki egy kicsit, és talán tud magára vigyázni a továbbiakban. Búcsút intesz neki. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Már éppen indulni akarsz, amikor az egyik hobgoblin holtteste alól valami aranytárgy csillan ki. Lehajolsz, és 2 aranypénzt találsz! A szerencsésen találsz pluszpénz felvidít. Tovább indulsz dél felé. Lapozz a 250-re.



## 303

Visszamész dél felé, és nemsokára eléred azt az elágazást, ahol a keleti folyosóággal szemben faragás van a falon. Kelet felé indulsz (lapozz a 72-re), vagy a déli folyosót választod inkább (lapozz a 129-re)?

## 304

Mivel semmilyen zajt nem hallasz az ajtó mögül, kinyitod. Egy kicsiny, hűvös, világítatlan szobába jutsz. A falak mentén polcok sorakoznak, a polcokon edények, üvegek, csuprok és hasonló tárgyak sorakoznak. Megvizsgálod őket, és kiderül, hogy élelmiszereket tartalmaznak. A legtöbbjük túl gusztustalan ahhoz, hogy akárcsak meg is ízleld, de sze-

rencsére egy lezárt üvegben gyümölcsbefőttet is találsz – ez bizonyára jól jön majd későbbi kalandjaid során! Ha magaddal akarod vinni, írd fel a *kalandlap*odra. Visszamész nyugat felé, és az északi folyosót választod (lapozz a 284-re), vagy kinyitod a kis élelmiszerraktár északi falában lévő ajtót, és megnézed, mi van mögötte (lapozz a 35-re)?

## 305

Fáradt vagy, és álmos. Az ágy olyan kényelmesnek, a csapóajtó pedig olyan erősnek fest, hogy úgy döntesz, itt az idő. Befeszíted a széket az északi ajtó kilincse alá, és nagyot szuszogva lefekszel aludni. Alvás után kipihenten ébredsz fel; visszanyertél 2 elvesztett ÉLETERŐ pontot.

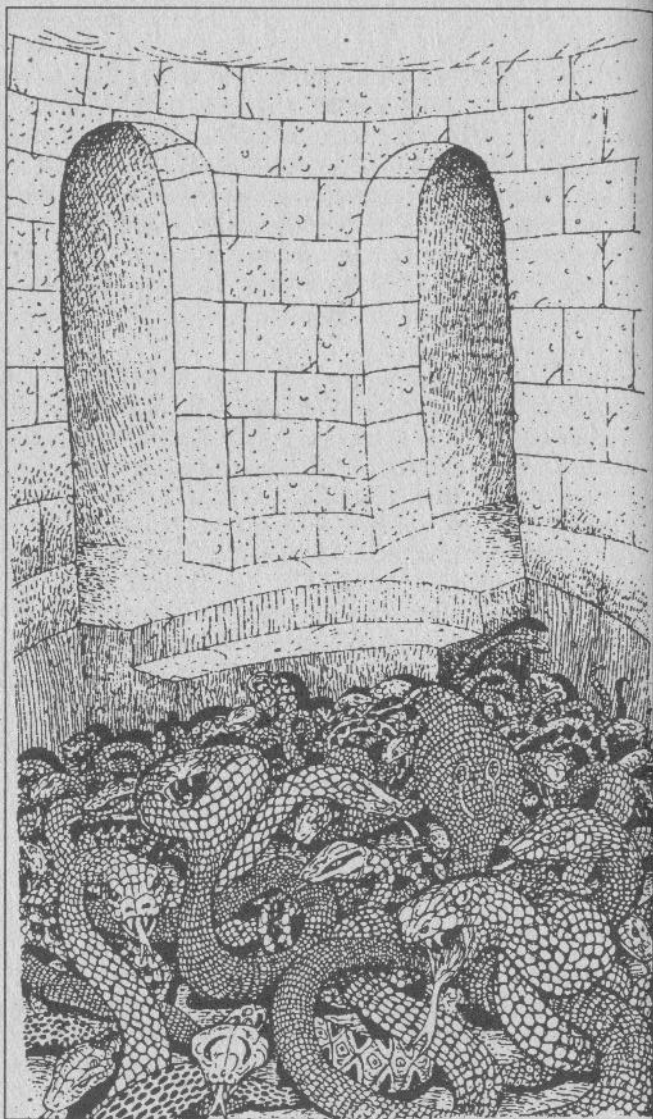
Elhúzkod a reteszt a csapóajtón, kinyitod, és lenézel. Semmi gyanúsat nem látsz, ezért úgy döntesz, hogy felderíted a terepet. Meggyújtod a lámpádat, és leereszkedsz a sötétbe. Végül vízszintes talpra érsz. A nyugati falnál egy nagy parázstartóban tűz lobog, zöldes fényeket vetve a keleti és déli falban lévő ajtókra. Mit teszel:

Megállsz egy helyben,  
és fülelsz egy darabig?  
Kinyitod a keleti ajtót?  
Kinyitod a déli ajtót?

Lapozz a 27-re  
Lapozz a 219-re  
Lapozz a 245-re

## 306

Beleíszol a folyadékba, és abban a pillanatban égető fájdalom nyilall a szádba. Ez nem víz, ez sav! Még szerencse, hogy nem a legerősebb fajtából való. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Kimész a nyugati ajtón (lapozz a 373-ra), vagy belesel a félig nyitott keleti ajtón (lapozz a 28-ra)?



## 307

A sárgászöld folyosó egy hasonló színű szobába torkollik. A szoba csupasz földtalaja alacsonyabban fekszik, mint a folyosóé. Hátranézel, és látod, hogy a folyosó összeszűkül mögötted. Nincs többé visszaút... az alacsony kamra viszont színültig van telve sziszegő, imbolygó kígyókkal! A kamra túloldalán két kijáratot látsz; az egyik sötét okker, a másik világos azúr színű. Valahogy át kell jutnod a szobán! Mit teszel:

Elmondasz az „Illúzió Kioltása”  
varázslatot (ha tudod)?

Lapozz a 221-re

Kinyújtod a selyemkesztyűs kezedet  
(ha van selyemkesztyűd)?

Lapozz a 29-re

Átrohansz a szobán az okker folyosó felé? Lapozz a 173-ra  
Átrohansz a szobán az azúr folyosó felé? Lapozz a 109-re

## 308

A korong szorsan a nyakad köré tekeredik, és fojtogatni kezd! Érzed, amint a gonosz mágus félelmet és riadalmat olt az agyadba, melyek lassan felerősödnek, és örületbe kergetnek... Dicsőséget kerestél, de csak szörnyű halált találtál. Kalandod véget ért.

## 309

Jelenlegi felszereléssel nem tudsz felmászni a szikla tevéjére. Megtarthatod a kardodat, a bőrpáncélot (lánginggel nem tudsz sziklára mászni!), valamint gyűrűket és fejpántokat, ha vannak nálad ilyenek. Minden mást el kell dobnod.



Húzz le *minden* más tárgyat és tulajdont a *kalandlapodról*. Ezzel a könnyített felszereléssel sikerül felmásznod a szikla tetejére. Lapozz a **62-re**.

## 310

Egyszerre kell megküzdened a két bennszülöttel. Minden kör elején határozd meg minhármótok támadóerejét (dobj két kockával, és az összeghez add hozzá az aktuális ÜGYESSÉG pontokat). Akinek a legnagyobb a támadóereje, az tud tevékenykedni abban a körben. Ezenkívül, ha lándzsatalálatot szenvedsz, dobj egy kockával. Ha az eredmény 4-6, még 1 extra ÉLETERŐ pontot le kell vonnod, a bennszülöttek lándzsáinak hegyére kent enyhe méregtől.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első BENNSZÜLÖTT	6	7
Második BENNSZÜLÖTT	7	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **21-re**.

## 311

Tedd próbára a *SZERENCSEDET*! Ha szerencsés vagy, lapozz a **14-re**. Ha nincs szerencséd, a hobgoblinok észrevettek, így meg kell küzdened velük; lapozz a **87-re**.



## 312

Nem sikerült szétfeszítened a rácsot, de az erőlködés anynyira kimerített, hogy 2 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Elátkozod az ajtó készítőjét, és úgy döntesz, pihensz egy kicsit, hogy kilihegd magad. Lapozz a **104-re**.

## 313

Amint hozzáérsz az ajtóhoz, erős elektromos szikra vágódik a kezednek; vonj le 3 ÉLETERŐ pontot, és 1 ÜGYESSÉG pontot. Az ÜGYESSÉG pont levonás csak átmeneti, és csak a következő harc végéig érvényes. Ráadásul az ajtó szertefoszlik – csak illúzió volt! Rémülten veszed észre, hogy a szemközti kőarc szemeiből füst kezd szivárogni. A kőszáj kegyetlen vigyorra torzul. Úgy döntesz, gyorsan el kell húznod a csíkot ebből a bűzös, maró füstből. Kirohansz a déli ajtón. Lapozz a **121-re**.

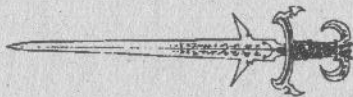
## 314

Követed a folyosót nyugati irányban. Közben elhaladsz egy déli leágazás mellett, melyet padlótól plafonig fojtogató, sűrű, fekete füst tölt meg. Mivel nincs rá esélyed, hogy áthaladj a füstön, nyugat felé folytatod az utadat. Újabb kanyarhoz érsz, ezúttal a folyosó északnak fordul. Fényeket látsz a folyosóból, de borzasztó hangokat is hallasz ugyan-

abból az irányból – mintha valami szörny éppen élő húst marcangolna, és jókat morogna hozzá. Meggyorsítod a lép-teidet, és nemsokára egy déli leágazáshoz érsz. Lépcsők vezetnek le egy izzó parázstartók által megvilágított terembe. A szoba padlóján kőforgácsok hevernek szanaszét. Látsz egy összetört és egy teljesen érintetlen szobrot is. Ez utóbbi egy hatalmas, bikafejű embert ábrázol. Lábainál egy tünde majdnem kettészakított holtteste fekszik! Hát már sehol sem lehet biztonságban az ember ezen a szörnyű helyen? ELke-rülvén ezt a szörnyűséget, tovább haladsz nyugat felé. A folyosó később délre fordul, és a riasztó morgó hangok is lassan semmivé foszlanak a távolban. Lapozz a 218-ra.

## 315

Az ajtó egy apró, leromlott hálókamrába nyílik. Két fé-regrágtá ágy és egy nagy kupac koszos, büdös, rothadó ruha hever a fal mellett. A padlót szalma borítja, a rogyadozó asztalon pedig egy pár igen gusztustalan szagú zokni és egy edény fekszik. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, lapozz a 147-re. Ha az eredmény 2-6, úgy döntesz, inkább visszamész az őt szobájába, és a déli ajtón át távozol. Lapozz a 333-ra.



## 316

Minden erődet megfeszítve sikerül leszakítanod a láda te-jét – fém- és faforgácsok röpködnek szanaszét az eredmé-

nyes rombolásodnak köszönhetően. Vonj le 3 ÉLETERŐ pontot az emberfeletti erőfeszítéstől. Annyira igénybe vett ez a dolog, hogy kénytelen vagy enni és pihenni itt és most – ha ezt nem teszed meg, újabb 2 ÉLETERŐ pontot bánja. A láda mindenestre nyitva van, így megnézheted, mi lesz fáradozásod jutalma. Lapozz a 153-ra.



## 317

A drágakő itt nem segít. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot – ez azoknak a harapásoknak az eredménye, amiket akkor kaptál, miközben a drágakővel bajmoltál. Úgy döntesz, hogy szégyen a futás, de hasznos! Lapozz a 251-re.

## 318

Mordraneth kajánul felröhög, amint a „Tűzgömb” beléd csapódik, és lángba borít. A fájdalom szinte elviselhetetlen: vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, vadul felrohansz a folyosón, hogy megismertesd a gonosz mágus-sal kardod hideg pengéjét! Lapozz a 351-re.

## 319

Óvatosan nyomulsz előre, de mögötted váratlanul erős szél támad. A hirtelen léglökettől majdnem előrebuksz. Si-

kerül ugyan talpon maradnod, de érzed, hogy a szél egyre erősebb lesz! Nem sokáig tudsz lábon maradni, a süvítő orkán hamarosan magával sodor, hogy darabokra zúzza testedet az alanti szikákon! Kétségbeesetten próbálsz kapaszkodót találni. Végül elkapsz egy sziklakiszögellést. Itt sikerül megkapaszkodnod, de az előbbi élmény 2 ÉLETERŐ pontodba került. A pusztá életedért kapszkodsz, miközben azért is küzdesz, hogy el ne uralkodjon rajtad a féktelen pánik érzése, hiszen tudod, hogy akkor mindennek vége. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 62-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 309-re.

## 320

A férfi gyanakodva mér végig, de aztán – nagy megkönnyebbülésedre – megvonja a vállát, és megszólal: – Urak kezd egy kicsit feledékeny lenni. Ez is bizonyára azoknak a kántálásoknak az eredménye, amiket éjjel-nappal folytat. Menj csak át a nyugati ajtón, kövesd a folyosót az elágazásig, ott fordulj jobbra, és keresd meg az ezüst kilincsfűajtót. Ha ott bemész, Mehrabian szobája onnan balra lesz. Ő majd fog neked segíteni.

Megköszönöd a jótanácsokat, és elindulsz, amerre mondták: távozol az étkezde nyugati ajtaján. Lapozz a 17-re.

## 321

Közelharcba keveredtél a gonosz Sötét Pappal. Ő a labirintus e részének felügyelője, és nem fogja egykönnyen megadni magát!

**SÖTÉT PAP**      **ÜGYESSÉG 9**      **ÉLETERŐ 12**

Ha legyőzted, lapozz a 187-re.

## 322

A madárember dadogva beszél; nyilván nehezebb esik az emberek nyelve. Mély, krakogó hangján elmondja, hogy ez egy gonosz hely, és a társait a gonosz lények és mágiák arra kényszerítik, hogy elhagyják otthonukat. A gonoszság a Vaskriptákból ered, és hovatovább az egész hegységet elborítja. A madárember úgy hiszi, hogy van odabent egy fontos fogoly, de részleteket sajnos nem tud. Miután ezeket elmondta, szó nélkül megfordul, és elrepül. Lapozz a 292-re.

## 323

– Elismételem a kérést még egyszer, de utoljára. Adj egy drágakövet! – bömböli a szobor. Ha van nálad drágakő, és oda is akarod adni neki, lapozz a 8-ra. Ha nincs nálad, vagy nem akarod odaadni, kénytelen vagy megküzdeni hatalmas ellenfeleddel: lapozz a 84-re.

## 324

Leülsz az asztalhoz, és jókedvűen eszel az ízletes ételből – a tápláló ebéd felfrissít. Visszaállíthatsz 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Éppen a lakoma befejezéséhez közeledtesz, amikor a keleti ajtó kinyílik, és egy magas, karcsú, vöröshajú férfi lép be a szobába. Egy *nagyon* élesnek tűnő törrel piszkálja a körmeit. Amikor meglát, döbbenetesen megtorpan, de amúgy nem tesz támadó mozdulatot. Szemmel láthatóan arra vár, hogy mondj valamit. Mit teszel:

Megtámadod?

Rá se hederítesz, és tovább eszel?

Nem törődsz vele, felkelsz,

Lapozz a 3-ra

Lapozz a 212-re



és távozol a nyugati ajtón?  
Azt mondod, hogy a fentiek küldtek?  
Azt mondod, hogy kereskedő vagy?

Lapozz a 17-re  
Lapozz a 196-ra  
Lapozz a 60-ra

## 325

– Mordraneth rájött, hogyan lehet mágikus úton lelkeket elrabolni. Illetve pontosabban, hogyan lehet mágikus úton szörmyűságek képeit és érzéseit kivonni a halottak lelkéből. Félelem a sötétől, a haláltól, a koromfekete éjszaka borzalma, amikor lidércek és szellemek járkálnak a világban, félelem a zuhanástól, mindenféle fobia. Ezekből az érzelmi energiákból és képekből teremti az illúzióit, amelyek elég erősek ahhoz, hogy az áldozataikat örületbe vagy halálba kergessék. Arra is rájött, hogy a legjobb eredményeket a friss halottak lelkeivel éri el, főleg azokéval, akiket személyesen pusztított el. Így aztán nemsokára készen áll az illúzióhadssereg, mellyel le akarja rohanni Polluát, hogy még több embert gyilkoljon meg, és így még több lelket rabolhasson el. Nekem Polluába kell teleportálnom, hogy figyelmeztessem őket, amíg lehet. De Mordranethet csak itt lehet megállítani. Te vagy az egyetlen reményünk! – Alsander megragadja a karodat, és mélyen a szemedbe néz. – Ártatlanok ezrei fognak elpusztulni, ha most nem segítesz. Az Illúziók Birodalma borzasztó hely... de néhány varázslatra megtaníthatlak, mielőtt oda indulnál.

Hogyan is utasíthatnád vissza? Dicsőségedet évezredekken keresztül fogják zengeni, ha sikerrel jársz!

Alsander megkönnyebbülten mosolyog. – Szerencsére sikerült rájönnöm, hogyan változtatta meg a környéken Mordraneth a mágikus erőket, így képes vagyok magam is varázsolni. Megtanítalak néhány hasznos varázslatra, de az idő rövid, és az árnytündék hamarosan itt lesznek. Csak három varázslat megtanítására van időm és energiám. Mindegyiket

egyetlen egyszer tudod majd használni. – A varázsló odasétál egy kis ládához, kiveszi belőle a ruháit, és magára ölti. Hogy kiválaszd a varázslataidat, lapozz a 188-ra.

## 326

Észak felé tartasz a mészkőalagútban. A szemeid lassan hozzászoknak a falakon nőző világító mohák adta gyenge fényhez. Éppen annyi fény van, hogy a lábad elé látsz, de nem kapcsolod fel a lámpádat, hogy esetleges ellenségeid nehezebben vegyenek téged észre. A folyosó végül nyugatnak fordul, és nemsokára zsákutcában végződik. A zsákutcában azonban gyanúsán simák a falak; amint végigsimítasz rajta, észreveszed, hogy a fal csak illúzió. Az illúzió mögött pedig egy ajtó rejtőzik! Készenlétben tartva a kardodat, lenyomod a kilincset – az ajtó nincs bezárva –, és óvatosan átléped a küszöböt. Lapozz a 120-ra.



## 327

Amint elhaladsz a koponya mellett, sátáni kacagás hangzik fel. Mintha a másvilágról jönne a hang. RÉmülten megfordulsz, és látod, hogy a koponya egyenesen rád mered. Állkapcsai gonosz vigyorra torzultak! Gyorsan elsietsz a helyszínről. Nemsokára dús növényzeten kell átvágnod az enyhén lejtő úton. Fás terep felé tartasz. Az úton állot po-

csolyák sorakoznak, a levegőt pedig hatalmas rovarfelhők zümmögése tölti meg. Olyan sok a rovar, hogy ha van nálad kenőcs, most kénytelen vagy magadra kenni (húzd le a *kalandlapodról*), hogy védve legyél a csipéseik ellen. Ha nincs kenőcsöd, vagy van, de nem használod el, 3 ÉLET-ERŐ pontot le kell vonnod a rovaresípések miatt. Lapozz a 191-re.



328

– Sajnálom, ami Edwinával történt – monjda a tengeri óriás. – Tudod, ma nagyon élénk. Ugye nem sebesített meg? Nagyszerű. – Az óriás végigtekint a ködös láthatáron. – Esni fog. Kell étel és szállás? – Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a 118-ra. Ha visszautasítod, nyugatnak indulsz az úton. Lapozz a 257-re.

329

A sámán elveszi a dobozt a szolgájától, majd kirakja elé a tartalmát. Mindegyik tárgynak megmondja az árát is. Bármelyiket megvásárolhatod (ha meg tudod fizetni az árát!), ezeket a tárgyakat írd fel a *kalandlapodra* (és persze ne feledd el regisztrálni az aranykészleted csökkenését sem!). Alkudozásnak nincs értelme, ugyanis hamar kiderül, hogy a

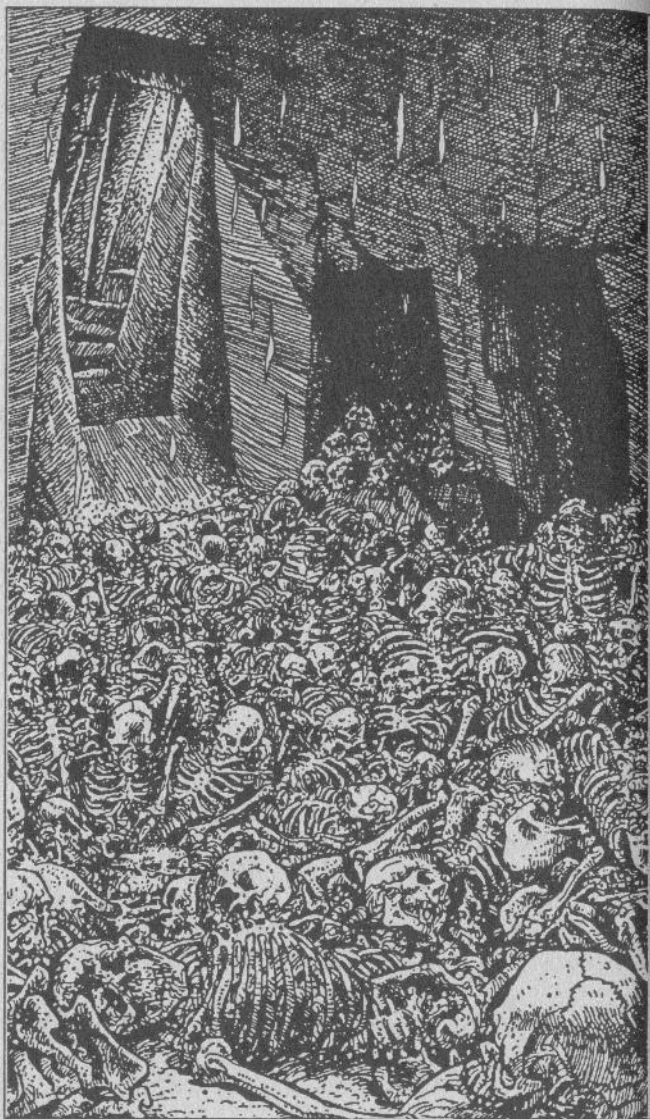
sámán nem enged az árakból, és a saját falujukban ők az erősebbek. Ha nincs annyi aranyad, amennyit szeretnél elkölteni, de van nálad egy rózsásvörös gyöngy, Alkandi 8 aranyért becseréli (nem többért, nem kevesebbért). A következő tárgyakat vásárolhatod meg:

- Egy ezüst madártoll 2 arany
- Egy ében kulcs 4 arany
- Egy macskát ábrázoló apró elefántcsont szobor 3 arany
- Egy 5-méteres kötél 2 arany
- Egy apró fehér drágakő 3 arany
- Egy üvegce fehér olaj 2 arany

Ha akarsz, ételt is vásárolhatsz: 1 aranyért 2 étkezésre elegendőt. Többet azért nem vásárolhatsz, mert a bennszülöttek ételei gyorsan romlanak, és csak frissen táplálóak. Ha befejezted a vásárlást, a sámán egy kényelmes kunyhóhoz kísér. Az éjszaka nyugodalmasan telik. Lapozz a 101-re. Ha azonban nem vásároltál semmit, lapozz a 144-re.

330

Átgázolsz a tócsán, és tovább folytatod az utad a mögötte tátongó sötét alagútban. Annyira sötét van, hogy kénytelen vagy meggyújtani a lámpásodat. A mennyezetről víz csöpörészik. Hatalmas cseppkövek lógnak le, megnehezítvén az előrehaladást. A folyosó nemsokára délnek fordul. Egy furcsa állócseppkő alakzat azonban felkelti a figyelmedet: ilyen formáját még sohasem láttál. Ha megvizsgálod közelebből is, lapozz a 145-re. Ha inkább továbbmész dél felé, lapozz a 156-ra.



## 331

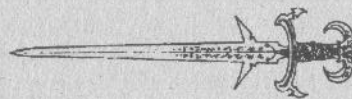
A fagyos folyosó egy ősi kriptába vezet. A csupasz kőpadlón százával hevernek a temetetlen csontvázak; fölöttük szikrázó jégkristályok függenek a ködös levegőben. A bejáratától nem messze két folyosó vezet tovább. Mit teszel:

A világosabb, levegősebb folyosón mész tovább?  
A sötétebb földfolyosón mész tovább?  
Maradsz, és imát mondasz az itt elhaltak lelkéért?

Lapozz a 319-re  
Lapozz a 247-re  
Lapozz a 134-re

## 332

Ahogy felrohansz a lépcsőkön, érzed, hogy valamiféle mágikus erő lelassítja a mozgásodat; mintha derékig vízben kellene gázolnod! Összeszorítod hát a fogadat, és teljes erővel nyomulsz felfelé. De éppen amikor felérsz a lépcső tetejére, látod, hogy Mordraneth kezéből egy füstölő golyóbis röppen ki – és pillanatok múlva elborítanak a „Tűzgömb” varázslat izzó lángcsóvái. Ujjadon van a bronzgyűrű? Ha igen, lapozz a 47-re. Ha nincs, lapozz a 318-ra.



## 333

Az ajtó mögötti folyosó dél felé vezet. A falakra erősített tartókba tűzött fáklyák halvány fénybe burkolják az alagút kőfalait. A folyosó nemsokára keletnek fordul. A kanyarban



azonban egy sima, jellegtelen faajtót látsz. Az ajtót a nyugati falba vágták, és éppen a folyosó keleti ágára néz. Belesel a keleti folyosóba, de nem látod a végét. Kinyitod az ajtót (lapozz a 34-re), vagy inkább elindulsz kelet felé a folyosón (lapozz a 364-re)?

## 334

GYorsan végigkutatod a falat, és az ajtó mellett egy félrecsúszó kis ablakot találsz. Innen jöhetett az előbbi hang. Kinyitod a kis ablakot, és egy világító, izzó pengéjű kardot húzol ki a mögötte lévő bemélyedésből! Elteszed a kardot, visszaroiansz a rejtett ajtóhoz, bezárod magad mögött, és felmész a lépcsőn. Sajnos a sietség ellenére belélegeztél némi mérgező füstöt; le kell vonnod 2 ÉLETERŐ pontot. Feljebb mész néhány lépcsőnyit, hogy tiszta levegőhöz juss, majd megállsz, hogy közelebből is szemügyre vedd értékesnek tűnő szerzeményedet. A kard igazi mestermunka, a legjobb acélból készült, markolatát ametisztek és smaragdok díszítik. Most nem beszél, mint az előbb, de fényesen világít – bármikor, ha akarod! Ez egy valódi varázskard; ha ezzel harcolsz, 1-gyel megnövelheted az ÜGYESSÉGEDET, *akkor is*, ha ezzel a *kezdeti* érték felé emelkedne (ne feledd azonban, hogy ez a plusz ÜGYESSÉG pont csak harcban érvényes!). A kard azonban még ennél is többet tud – minden harc után képes 1 ÉLETERŐ pontot gyógyítani rajtad, feltéve, hogy azt az ÉLETERŐ pontot *abban a harcban* veszítetted el. Harc közben ez az ereje nem működik, kizárólag csak akkor, ha végetért a küzdelem. Boldogan elmosolyodsz: igen értékes segítségre lőttél a Vaskripták mélyén lakozó gonosz lények elleni harcodban! Írd fel a varázskarodot a *kalandlapodra*. Lapozz az 58-ra.

## 335

Most, hogy már közel értél a bejárathoz, egy kerek, csontokkal teleszórt kamrát látsz. A kamra távoli végében a padlóba faragott lépcsősor vezet lefelé. Amint azonban belesel, egy csontvázszerű alakot pillantasz meg, kezében egy kékes színű, hatalmas, kétkezes karddal. A figura meglát téged, és feléd fordul! Elmenekülsz nyugat felé (lapozz a 116-ra), vagy belépsz a kamrába, és felveszed vele a küzdelmet (lapozz a 169-re)?



## 336

A „Gyógyítás” egy igen hatékony varázslat, mellyel visszaállíthatod az elvesztett ÉLETERŐDET. Harcon kívül bármikor elmondhatod ezt a varázslatot, hogy a *kezdeti* ÉLETERŐD felével megnöveld az éppen aktuális ÉLETERŐ pontjaidat. A törteket lefelé kerekítsd, és ne feledd el, hogy a gyógyítás hatására sem számyalhatod túl az ÉLETERŐD *kezdeti* értékét. Lapozz vissza a 188-ra.

## 337

Mielőtt lefekszel, még egy adag ételt el kell fogyasztanod, ha nem akarsz 2 ÉLETERŐ pontot veszíteni. Evés után kihajtod a pokrócodat, és leheveredsz. Odakint sívítva, vadul

tombol a vihar, de azért sikerült néhány órácskát alvással töltened. Ennyi elég is ahhoz, hogy kipihenten ébredj. Lapozz a 10-re.



## 338

A manó meglöpött! Ha nem volt több pénzed 5 aranyból, akkor minden pénzed eltűnt; ha több volt 5 aranyból, akkor a manó csak 5 aranyat vitt el, és nagylelkűen meghagyta neked a többit. Ha nem volt nálad arany, akkor a rózsaszín gyöngyödnek kélt lába... Lapozz a 103-ra.

## 339

Elindulsz a távoli hegycsúcsok felé haladó úton. Nemsokára azonban azt veszed észre, hogy az út ahelyett, hogy a hegyek felé vezetne, egy hegyoldalba vágott barlangbejárat felé közelít. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy a bejáratot egy vaslemezekből és vasszögekből készült koponya „díszíti”. Bizonyára ez lesz a bejárat a hírhedt Vaskriptákba! Izgatottan megláztod kardodat hüvelyében, és a barlang szájához lopódzol. Belesel. Az alagút lefelé vezet. A nedves mészkőfalakon halványan foszforeszkáló növények nőnek, gyöngye derengésbe vonva ezzel az alagutat. Néhány perc múltán a szemed hozzászokik a félhomályhoz, így nem kell használnod a lámpádat. Óvatosan haladsz előre a tekervényes folyosón. Nemsokára egy durván megmunkált, nagy

faajtó zárja el az utadat. Óvatosan lenyomod a kilincset, és az ajtó kinyílik. Előhúzkod a kardodat, és átlépsz a küszöbön. Lapozz a 120-ra.

## 340

Megpróbálsz elrohanni a szobor mellett. Már éppen fellélegeznél, amikor a szobor kinyúl, és hatalmas ütést mér rád. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 68-ra. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 286-ra.

## 341

A folyosón sistergő villámmaláb süt végig, és csaoódik beléd. Felüvöltesz a szinte elviselhetetlen fájdalomtól. Érezd saját, égő húsdod bűzét. A padlóra roskadsz, és haláltusád közpette hirtelen megérzed, amint Mordraneth mágiája lassan, de ellenálhatatlanul kivonja elmédből az ezen a szörnyű helyen megélt minden borzalom és ijedelem emlékét. A villámmalán égetően fáj, de számodra csak most fog kezdődni az igazi szenvedés időszaka. Kalandod véget ért.

## 342

Amint legyőzted a sást, az illúzió azonnal szertefoszlik, és azon kapod magad, hogy a földön heversz, és karjaiddal az üres levegőt csépeled! Mély hangú, vérfagyasztó kacagás reszketeti meg a levegőt. – Légy üdvözölve a birodalomban! Bár nem hiszem, hogy sokáig fogsz itt tartózkodni. – Körbenézel, de nem látsz senkit. Egy barna folyosó közepén



találod magad. Az egyik irányba a folyosó feketére vált, a másik irányba pedig kis idő múlva zöldre. Ha a fekete vége felé indulsz, lapozz a 149-re. Ha a zöld végét célozol meg, lapozz a 395-re.

## 343

Az egyik orknál egy kis bőrszényben 2 aranyat találsz (írd fel a *kalandlapodra*). Miközben körül nézel a szobában, Horatius, az egyik ork kedvenc házipatkánya előugrik egy felborult bútordarab alól, és neked ront. Horatius amúgy sem békés fajta, de ma fogfájása van, és ez különösen agresszívvá teszi. Mielőtt mozdulhatnál, sárga agyarait a lábikrádba mélyeszti. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Ráadásul a ravasz kis bestia a harapás után rögvest visszamenekül a felfordult bútorok közé, így nem töltheted ki rajta jogos mérgedet. Nagyon sóhatjatsz, és kilépsz a szobából. A folyosón nyugat felé indulsz el. Lapozz a 97-re.

## 344

Semmit sem hallasz. A keleti (lapozz a 219-re), vagy a déli (lapozz a 245-re) ajtót nyitod ki?

## 345

Idegen gombák elfogyasztása nem éppen a legbölcsebb dolgok egyike. Alig telik bele néhány másodperc, máris olyan rosszul leszel, hogy alig állsz meg a lábadon. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy leülni, és pihenni egy keveset, mielőtt továbbmennél. Lapozz az 51-re.





## 346

Amint kinyitod az ajtót, nehéz, sűrű, fekete füstgomolyagok gördülnek feléd a folyosóról. Gyorsan bevágod az ajtót, és úgy döntesz az orkok szobájában lévő keleti ajtó sokkal biztonságosabb. Lapozz a 4-re.

## 347

A hajó legénysége örül a győzelmednek – de azt is látták, hogy először megpróbáltál elmenekülni. Ennyi elég, hogy sustorgások induljanak el a gyávaaságodról. Ha enned kell, hogy pótolod az elvesztett ÉLETERŐ pontokat, ezt a saját élelmiszer ellátmányodból kell megtenned; a matrózok ugyan udvariasak veled, de élelmet nem kapsz tőlük. Lapozz a 249-re.

## 348

Apró goblinlábak visszataszító zörejét, majd vas fegyvert csörgését hallod. A goblin idehívta egy barátját. A kaput ugyan kinyitották, de ott állnak mindketten, karddal a kezben. A szemükből látod, hogy itt a szavak nem használnak, karddal kell érvényt szerezned az akaratodnak. Visszahúzódsz egy oldalfolyosóba, így egyszerre csak egy goblin tud rád támadni. Egy más után küzdj meg velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első GOBLIN	5	6
Második GOBLIN	6	5

Ha győztél, a kapu nyitva, így beléphetsz rajta. Kardodat továbbra is kézben tartva – más goblinok is leselkedhetnek erre felé! – előrenyomulsz a folyosón. Lapozz a 326-ra.

## 349

Szép távolságot megtettél az úton. A nap azonban most már lassan a látóhatár mögé ereszkedik, és sehol nem találsz megfelelő, biztonságos, éjszakai nyugvóhelyet. Északon hegyek magasodnak, az út kitartóan halad nyugat felé... délre egy apró facsoportot pillantasz meg egy sziklakiszögellésen. Felkapaszkodsz, hogy körülnézz onnan. Miközben fáradtan hely után kutatsz a fák között, egy apró, vékonyka arc bújik ki a bokrokból. Az archoz hegyes fülek, és egy fekete, éles tekintetű szempár tartozik. – Alvóhelyet keresel? – kérdezi félénken a manó. Te bólintasz, mire a manó felrohan az egyik fa törzsén, és valamit motoszkálni kezd odafent. Nemsokára egy kötélhágcsó ereszkedik le a fa koronájából! – Gyere, mássz fel – sürget vékonyka hangján a manó – odalent farkasok is lehetnek, vagy még csúnyább dolgok.

Amikor felérsz a fa tetejére, a manó végigtáncol egy faágon, majd eltűnik szem elől. Te keresel egy biztonságos ágot, majd elszundítasz. Van nálad valami kincs (arany, drágakő, vagy ilyesmi)? Ha van, lapozz a 158-ra. Ha nincs, lapozz a 103-ra.





## 350

Alkandi elolvassa a tekercset. Szemöldökét aggódóan húzza össze. – Az éjszakai szellőkben nemrég gonosz mágiát éreztem; egy gonosz lény által bebörtönzött, megkínzott lelkek sóhajait. Ez lehet az az ének, amiről a tekercs írója beszél. Azt is érzem, hogy a holtak lelkei nem nyugodhatnak, mert a régi szörnyűségeket most ismét felébresztette valaki, aki nem sokkal ezelőtt idejött. Valószínűleg ezek lehetnek az említett Lopakodó Lelkek. Ennél többet nem tudok mondani, de azt javaslom, fogadd meg a tekercs írójának szavait, és óvakodj a rád leselkedő, éneklő hangoktól! – Megemészted magadban Alkandi szavait, majd visszasétálsz a kereszteződéshez, és elindulsz nyugat felé, a jelöletlen úton. Lapozz a 181-re.



## 351

Még nem éred el Mordranethet. Ellenfeled azonban befejezi varázslatát, mire egy prögő, forgó, fekete korong jelenik

meg a feje fölött, majd nekilendül, és egyenesen a torkodnak tart! Viseled az ezüstgyűrűt? Ha igen, lapozz a 79-re. Ha nem, lapozz a 252-re.

## 352

A patkányok hirtelen semmivé foszlanak! A távoli fény felé igyekszel tovább. Lapozz a 152-re.

## 353

Az orknál találsz 1 aranyat (írd fel a *kalandlapodra*), az olajat tartalmazó üvegese azonban sajnos széttört a padlón, és kifolyt belőle az olaj. A Pap páncélját a harc során eléggé tönkretetted, a buzogányánál pedig jobban áll kezeden a saját kardod. A karján azonban egy arany karkötőt találsz. Mít teszel:

Elveszed tőle az arany karkötőt?

Lapozz a 299-re

Benézel az orkok szobájának déli ajtaján?

Lapozz a 82-re

Megnézed az orkok

szobájának keleti ajtaját?

Lapozz a 123-ra





## 354

Amint belépsz a terembe, szemközt veled megmozdul egy alak: egy furcsa lény, teste emberi testre hasonlít, de toll feddi, kezei helyett szárnyai vannak, lába helyett karmai, orra helyett pedig erős csőre. A furcsa madárember gyanakvóan méreget a magasba nyíló kürtő oldalán lévő sziklapárkányról. Mit teszel:

Megtámadod?

Beszélsz vele?

Felajánlasz neki valami ajándékot?

Lapozz a 186-ra

Lapozz a 322-re

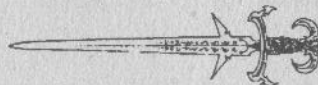
Lapozz a 67-re

## 355

Az ében kulcs egy kicsit összezsugorodik, hogy beférjen a láda zárjába, de aztán egy kattanás hallatszik, és a láda teteje felpattan. Az ében kulcs abban a pillanatban semmivé foszlik! Húzd le a *kalandlapod*ról. Lapozz a 153-ra.

## 356

Amint kitartóan haladsz nyugat felé, hallod, hogy ének halk hangjai töltik be a levegőt. Mintha egy délvidéki kórus valami lassú művet adna elő. A folyosó északnak fordul, és egy hatalmas, kupolás tetejű terembe torkollik. Úgy tűnik, a hangok a teremből áradnak. Belépsz a terembe (lapozz a 36-ra), vagy inkább visszafordulsz kelet felé (lapozz a 193-ra)?





## 357

A szobában található szőrmék és szövetek igen értékesek, de sajnos túl nehezek ahhoz, hogy magaddal tudj vinni őket. Az egyik sarokban azonban találsz egy feszítővasat. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *kalandlapodra*). És most *tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 163-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 139-re.

## 358

Az ajtó könnyedén nyílik. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 179-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 195-re.

## 359

Van nálad két csontkocka és/vagy egy ön söröskorsó? Ha igen, lapozz a 105-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a 161-re.

## 360

Nekirontasz a gyíknak – mely egyszerűen köddé foszlik, amikor odaérsz! Suttogó hang hallatszik: átkot mond rád, mert olyasvalakit akartál bántani, aki nem ártott neked. Csökkentsd 1-gyel a SZERENCSEDET. Megijadsz az esetleges egyéb, riasztó következményektől, és elrohansz dél felé; lapozz az 54-re.



## 361

Nem sikerült, a Csontváz Illúzió hatalmasat ütött a hátadra. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Ellenfeled aztán előtted bukkan fel! Lapozz a 397-re.

## 362

Éppen félúton jársz, amikor valami váratlanul megragad, és felemel a földről! A mennyezet semmivé foszlik, és sárgás felhők között lebegve találd magad. Egy iszonytatóan nagy sas száguld feléd, hogy végezzen veled. Ez egészen biztosan illúzió... de az érzékeid azt mondják valóság, és látod is a sas karmain és csőrén száradó vérfoltokat. Nincs mese, meg kell küzdened vele, de a harc idejére (és ne feledd, hogy *csak* a harc idejére, átmenetileg) 2-vel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED. Nem csoda, hiszen nem könnyű a súlytalanság állapotában küzdeni olyasvalakinek, aki ahhoz szokott, hogy szilárd talaj legyen a lába alatt!

SAS-ILLÚZIÓ      ÜGYESSÉG 7      ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 342-re.

## 363

*Egyszerre* kell megküzdened a két orkkal. Dobj két kockával magadnak, majd külön-külön mindkét ellenfelednek, majd add a dobott értékekhez a megfelelő ÜGYESSÉG pontokat. Ezt minden kör elején tedd meg, és abban a körben az fog egyedül támadni, akinek az eredményül kijött összege (a támadóereje) a legnagyobb.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ORK	5	3
Második ORK	5	4

Ha legyőzted őket, lapozz a 65-re.

## 364

A kelet felé vezető folyosót egy fekete és egy borostyán kereszttel megjelölt ajtó zárja le. Kinyitod az ajtót (lapozz a 393-ra), vagy inkább visszamész nyugatra, és megvizsgálod azt az ajtót, amelyet már az előbb is észrevettél, szemben a keleti folyosókanyarral (lapozz a 34-re)?

## 365

Amint közelebb mész a zsákutcához, a „fal” a végén hirtelen semmivé foszlik, és egy hatalmas, nyolclábú, sárga rovarrá alakul át. Lábai hatalmas karmok meredeznek, állkapcsából kiálló iszonytató csáprágóiról sav csöpög a padlóra. A rovar hangtalanul feléd iramodik, mielőtt akár egy lépést is tehetnél. Nálad van az ezüst medál? Ha igen, lapozz a 170-re. Ha nincs nálad, lapozz a 389-re.





## 366

Amint belépsz a terembe, a szobor felemeli jobb karját, és rád mordul: – Adj egy drágakövet! – Mit teszel:

Megtámadod a szobrot?

Lapozz a **84**-re

Adsz neki egyet (feltéve, hogy van nálad)?

Lapozz a **8**-ra

Vársz egy darabig,

és nem csinálsz semmit?

Lapozz a **323**-ra

Megpróbálsz elrohanni

a szobor mellett a lépcsőhöz?

Lapozz a **340**-re

## 367

Ellenfeled a félelmetes Sötét Pap. A tulajdon életedért küzdesz ez ellen a könyörtelen ember ellen, e sötét és gonosz hely ura ellen!

**SÖTÉT PAP**    **ÜGYESSÉG 9**    **ÉLETERŐ 13**

Ha legyőzted, lapozz a **117**-re.

## 368

Bemászol a fészekbe. Két tojást találsz, és éles szemed

arany csillanását is észreveszi a fészek mélyén – ám ekkor az anyamadár csap le suhogva az égből! A küzdelem elkerülhetetlen.

**ÓRIÁS VIHARMADÁR**    **ÜGYESSÉG 7**    **ÉLETERŐ 12**

Ha legyőzted, lapozz a **288**-ra.

## 369

Nem tudod ugyan előldozni a varázslót, de legalább tudatod vele, hogy a barátja vagy. Meg kell küzdened a félogre kínzómasterrel. Lapozz a **76**-ra.

## 370

Horkoló hangok hallatszanak a keleti ajtó mögül. Kinyitod az ajtót (lapozz a **107**-re), vagy inkább a déli ajtóval próbálkozol (lapozz a **245**-re)?



## 371

Végigmondod a varázslatodat, és a pók magas hangon vi-sítva meghátrál – de utána ismét előrenyomul, mintha mi sem történt volna. Az illúzió annyira erős, hogy nem tudtad



elpusztítani, csak semlegesíteni. Most kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a 175-re, de ne feledd, hogy varázslatoddal már meggyengítetted a pókot, így le kell vonnod 4-et az ÉLETEREJEBŐL.



## 372

Válaszd ki, melyik varázslatot akarod elmondani. Számold meg a varázslat nevének betűit, vonj ki belőle 3-at, majd lapozz az eredményül kijött lapra. Ha azon a lapon megtalálsz a varázslat leírását, biztonságban vagy. Ha nem találod meg a leírást, azonnal lapozz a 298-ra.

## 373

Tökéletességgel lehetetlen ezt az ajtót kinyitni! Nem csak el van barrikádózva, de nyilván mágikus úton is lezárták. Feladod hát a reménytelen próbálkozást, és benézel a keleti ajtón. Lapozz a 28-ra.

## 374

Óvatosan kinyitod a dobozt, és egy lezárt üvegcsét találsz benne. A tartalma már régen kiszáradt, de valamiféle zöld por azért maradt belőle. Ha egy kis vizet adsz hozzá, sike-

rül rekonstruálnod egy adag mágikus erejű Gyógyítóit! Harc kivételével bármikor felhajthatod, és eredményül visszaállíthatsz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Ha elteszed a zsákodba, írd fel a *kalandlapodra*, de ne feledd el, hogy le kell húznod a *kalandlapodról*, amikor iszol belőle!

Elégedetten folytatod tovább az utadat. Úgy döntesz, hogy visszamész a dél felé vezető főfolyósóra, és átkutatod a nyugati falat, hátha találsz valami rejtett ajtót, hiszen a céljában az öregember figyelmeztetett erre. Lapozz a 98-ra.

## 375

Felnyomod a csapóajtót, és felhúzódkodsz. Egy sötét szobába jutottál. Valahonnan közelről horkolást hallasz. Csöndesen átipegsz a szobán, gondosan elkerülve az utadba álló székeket és egyéb berendezési tárgyakat. Most már látod, hogy a horkolás egy alvó orktól származik. Nem kockáztatsz, egyetlen csapással átmetszed a torkát. Lapozz a 99-re.

## 376

Visszamész északnak, de amikor belépsz a terembe, látod, hogy fekete füst kezd terjengeni mindenfelé. A folytogató, halálos füst a falon lévő kőarcból hömpölyög elő, és lassan kezdi megtölteni az egész termet! Gyorsan bevágod az ajtót magad mögött, és visszaroigansz délnek. Kénytelen vagy bemenni a folyosó végén lévő szobába. Karddal a kézben, rohamléptekkel rontasz be (lapozz a 25-re), vagy inkább kicsit békésebbre veszed a figurát, és kivont fegyver nélkül, sétáló tempóban lépsz be az ajtón (lapozz a 209-re)?

## 377

Az ajtó mögött egy folyosó tárul fel. Elindulsz rajta, és csakhamar egy T-elágazáshoz érsz. Nyugatnak indulsz (lapozz a 255-re), vagy inkább a keleti ágot választod (lapozz a 160-ra)?

## 378

– Jó – feleli a gyík. – Akkor most már nem lesz semmi bajod a másikkal sem, ugye? – Erre nem lehet mit válaszolni. Lapozz a 256-ra.

## 379

Sziklás talajon haladsz, és ez igen fárasztó. Már szürkül, amikor egy épülethez érsz. Az apró háznak nincs ablaka, csak egyetlen ajtó tátong a nyugati falán. Túl sötét van már ahhoz, hogy beláss a házba. Mivel szükséged lesz éjszakai szállásra, kénytelen leszel bemenni, és a lámpáddal világítani.

Amint belépsz a házba, fájdalmas nyögés hallatszik. A homályban egy megláncolt ember alakját veszed ki. A férfi mintha egy oltárféleséghez lenne odaláncolva. Amint belépsz, kinyújtja feléd egyik kezét, és segítségért könyörög, de valami idegen nyelven motyoghat, mert nem érted, amit mond. Mit teszel:

Megtámadod?

Lapozz a 69-re

Odalépsz hozzá, és segítesz neki?

Lapozz a 390-re

Maradsz, ahol vagy, és először körülnézel? Lapozz a 37-re





## 380

Már csak egyetlen ork maradt, aki átkozódva esik neked!

ORK ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, lapozz a 65-re.

## 381

A kék folyosón mész tovább (lapozz a 261-re), vagy az ibolya színűt választod (lapozz a 150-re)?

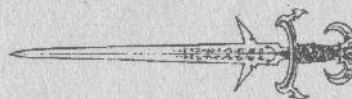
## 382

Vadul rohansz, és egy szürke folyosón kötsz ki. Mivel szinte minden tagod reszket a félelemtől, vonj le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. Ne feledd azonban, hogy ez a levonás csak átmeneti, és a következő harc után ismét visszainövelheted az ÜGYESSÉGEDET. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot is. Lapozz a 112-re.

## 383

Mehrabian kinyitja az ajtót, és egy kezénél és lábánál láncokkal megkötözött öregembert vonzol ki a cellából. Az öreg szemei alatt húzódó sötét karikákból látod, hogy meggyötört, koszos teste iszonyú fájdalmakat állhatott ki már eddig is. – Nem beszélek – jelenti ki bágyadt hangon.

– Má' honne fogná', te piszokcsomó! – vágja rá a félogre, és a földre löki az öregot. – Gyerünk, teffő' a kőpadra! – szól oda neked, majd eltűnik, hogy hozzon egypár kőszerszámot. Megtámadod a félogrét (lapozz a 76-ra), vagy előbb segítesz az öregembernek (lapozz a 108-ra)?



## 384

A lépcsősort mágia védi, mely arra hivatott, hogy lelassítsa a lépcsőn feljövők mozgását. Ha nem mondtad volna el a „Sebesség” varázslatot, iszonyú sokáig tartana, amíg felvergődnél az erkélyre Mordranethhez. Ennek ellenére ellenfelednek még van ideje egy varázslat végigmondására. Mordraneth sárgás port dob a levegőbe, majd kinyújtott kezéből izzó tűzgömb roppen feléd. Viseled a bronzgyűrűt? Ha igen, lapozz a 231-re. Ha nem, lapozz a 166-ra.

## 385

Belépsz a terembe. Észak felé magas, sziklás fala van a



teremnek, és magasan a fejed fölött egy iszonytató madár ül egy kiszögellésen. Amint belépsz, a szörny valami véres masszát tépked éppen a csőrével (undorodva veszed ki egy emberi mellkas maradványait...). Maga a madár nem túl nagy, de hosszú, ívesen hajlított csőre pengeéles. Amint meglát téged, felrikolt, és vértől csöpögő csőrével és karmaival neked ront.

### PENGECSŐRŰ MADÁR ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a 26-ra.



386

Az ében kulcs hangtalanul siklik a zárba, és az ajtó csakhamar feltárul. A mögötte lévő szobában az egyetlen berendezési tárgy egy kis emelvényen álló lezárt láda. Bemész a szobába, és megpróbálsz kinyitni a ládát (lapozz a 293-ra), vagy inkább visszamész keletnek (lapozz a 114-re)?

387

Fáradtan gyalogolsz a folyosón. Nemsokára egy barna boltív alá érsz; a boltív mögött víz csöpög a mennyezetről, és émelyítő bűdösség árad a sötétből. Odaát egy csatornába jutsz – de mivel semerre másfelé nem mehetsz tovább,

kénytelen-kelletlen belegázolsz a bűzös pocsolókba, és igyekszel bent tartani legutóbbi étkezésed maradványait. Rövid haladás után szívdérványszínű fény tűnik fel a folyosó távoli végénél: újult erővel törtetsz a hívogató fény felé. De a halk vinnyogó hangok, és neszezések, melyek eddig betöltötték a csatornát, most erősebbé válnak. Aztán teljesen váratlanul egy cspatnyi kiéhezett patkány bukkan fel a tócsák-ból és falrepedésekből. A vad rágsálók kegyetlenül marcangolni kezdenek! Mit teszel?

Elmondasz egy „Sebesség”

varázslatot (ha tudsz)?

Lapozz a 23-ra

Elmondasz egy „Illúzió Kioltása”

varázslatot (ha tudsz)?

Lapozz a 352-re

Megküzdesz a patkányokkal?

Lapozz a 80-ra

Átkutatod a hátizsákosodat, hátha van nálad valami tárgy, melyet felhasználhatnál

a gonosz kis rágsálók ellen?

Lapozz a 48-ra

Teljes erődből futni kezdesz a fény felé?

Lapozz a 251-re

388

Türeelmes gyaloglásod végre eredménnyel járt. Befordulsz egy sarkon, és körülbelül öt méternyi távolságban hatalmas, vasrácsos kaput látsz a mészakösziklába vágva. Első célodat elérted – megtaláltad a Vaskripták bejáratát! Lapozz a 277-re.

389

Valami azt súgja, hogy ellenfeled nem igazi, csak illúzió, de ezzel együtt kénytelen vagy megküzdeni vele!

### ROVAR-ILLÚZIÓ ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Minden egyes alkalommal, amikor a rovar-illúzió megharapott, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-3, a csáprágóiról csöpögő sav a sebedbe hatolt, és újabb 1 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod miatta. Ha legyőzted, lapozz a 115-re.

## 390

Amint közelebb nyomulsz ellenfeledhez, látod, hogy egy tökéletesen fekete gömb jelenik meg a kezében. Az éjjelente gömb könnyedén feléd roppen, és iszonytató, fagyos gömböt formál köréd. Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, ellenfeled felemeli rettentő buzogányát, hogy bevégezze, amit varázslatával megkezdett... Lapozz a 367-re.

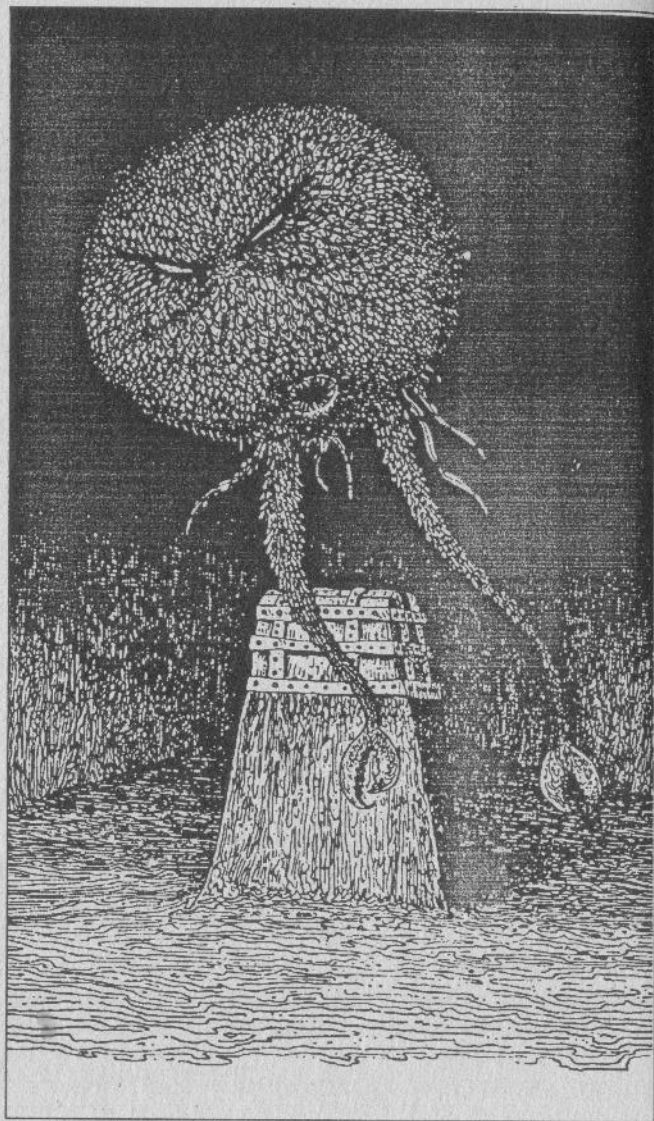
## 391

Kár volt elpocsékolni ezt a varázslatot; az „Illúzió Kioltása” csak illúziólények ellen működik, és jelen esetben semmi hatása nincs. Lapozz a 382-re.

## 392

Lámpád fényében látod, hogy az átjáró mögött egy csaknem kör alakú, magas plafonú szoba nyílik. A falakat nyálkás növények, mohák, gombák borítják, a levegő nyirkos és poshadt. A szoba közepén egy kő talapzaton egy fakata vasakkal erősen megvasalt, rózsafából készült láda áll. És a ládának őrzője is van!

Egy olyan lényt pillantasz meg a levegőben, melyet legvadabb álmaidban is nehezen tudnál elképzelni! Gömb alakú teste zöldes, nyálkás, hínáros növénytest, két izzó, vörös



szemmel. Teste alján apró, hegyes fogakkal keretezett száj tátong, de azonnal felméred, hogy a lény legveszedelmesebb fegyvere nem ez, hanem a testéről lelógó, hosszú indakarja végén himbálódzó két erős ollója. A lényt diadronnak hívják, és igen kemény ellenfél. Mivel gyorsabban repül, mint ahogy te szaladsz, ez esetben nem tudsz elmenekülni a harc elől.

**DIADRON** ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a 12-re.

### 393

Egy jól megvilágított szobába jutsz. Egy ork ül az asztalnál, és éppen azzal vad elfoglalva, hogy olajat töltsön valamiféle furcsa rézedénybe. Az asztal körül néhány szék árulkodik, és a sarokban álló durva faágyon kívül nincs is más berendezési tárgy. A szoba keleti és déli falán egy-egy ajtót pillantasz meg.

Az ork felhorkan, és kirántja kardját, amint meglát téged. Meg kell küzdened vele. Ez még nem lenne komoly megpróbáltatás, de sokkal ingább aggaszt, hogy ellenfeled harsány „Mester! Mester!” kiáltásokkal állandóan hívogat valakit...

**ORK** ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, *azonnal* lapozz a 202-re, mielőtt bármiféle tevékenységet végeznél. Az ork ura éppen megérkezett!



### 394

Egy pók-illúzióval küzdesz, és tudod, hogy ha a kardod nem bizonyul elég erősnek, kalandod itt ér csúfos véget!

**PÓK-ILLÚZIÓ** ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a 269-re.

### 395

A folyosó zöld színe lassan kékbe megy át, míg végül gyönyörű, tiszta kék falak között gyalogolsz már. A folyosó mintha a végtelenségbe nyúlna...

– Bele fogsz pusztulni a kimerültségbe – jelenti ki hátborzongató bizonyossággal egy valahonnan felcsattanó szellemhang –, de az is lehet, hogy a vég ennél hamarabb is megérkezik. – Váratlanul víz csobogását halod, és rémülten látod, hogy hatalmas víztömeg száguld feléd a folyosón! Megforulsz, hogy elmenekülj, de ez inkább reflex, semmint ésszerű tevékenység. A vízoszlop nemsokára utolér, lever a lábadról, és könnyű tollpihéként magával sodor. Küzdesz egy darabig a megfulladás ellen, de aztán érzed, amint a lélegzetvétel ősi ösztöne felülkerekedik rajtad, és éltető levegő helyett víz tolul a tüdődbe. Lapozz a 13-ra.





## 396

A falak szorosra zárulnak. Elbotlasz, és a földre zuhansz. Tehetelenül fekvé érzed oldaladban az összezáródó falak egyre erősödő nyomását. Érzed, amint a csontjaid ropognak, és eltörnek, majd kis idő múlva egy feketehajú férfi arcát pillantod meg magad előtt. Az alakból csak úgy sugárzik a gonoszság. Kacagva megszólal: – A bezártság szörnyű érzése... az illúzió úgy öl, hogy halálos félelmet kelt... Isten vedled, buta harcosom! Most már senki sem tud megállítani! – Mordraneth kacagása az utolsó hang amit még hall a füled. Kalandod véget ért.

## 397

Nálad van az ezüst medál? Ha igen, lapozz a 95-re. Ha nincs nálad, lapozz a 230-ra.

## 398

A figura kezei közé fogja a fejedet, te pedig érzed, amint energiája átáramlik beléd. Visszakapsz 1 ÜGYESSÉG, 1 SZERENCSE és 4 ÉLETERŐ pontot. A SZERENCSE pontjaid (de *csak* a SZERENCSE pontjaid) ezzel a *kezdeti* értékük fölé is emelkedhetnek. A figura azonban úgy látszik, minden energiáját átpumpálta beléd, mert lassan elhalványul, majd eltűnik. Egyik társa csendesen megjegyzi: – Most már békességben van. Feláldozta a lekét, hogy erő adjon neked a gonosz varázsló ellen. Ne hozz szégyent az emlékére! – Új remény tölt el, amint továbbhaladsz. Melyik utat választod:

A sárgászöld folyosót?

Lapozz a 307-re

Az azúr folyosót?  
Az okker folyosót?

Lapozz a 272-re  
Lapozz a 77-re

## 399

Amint megpróbálsz felfeszíteni a láda fedelét, egy apró penge szökken ki a falon lévő egyik repedésből... és remegve megáll a láda oldalában, milliméterekre a fejedtől! Ez meleg volt! De a csapda elsült, most már nyugodtan kinyithatod a ládát. Lapozz a 246-ra.

## 400

Amint Mordraneth a lábad elé hanyatlik, hatalmas, megkönnyebbült sűhajt hallasz magad körül. Mintha több száz ezer megkínzott lélek sóhajtana, mert megmenekült a vég nélküli szenvedés börtönéből. A színek körülöttes felvillannak, majd elhalványulnak lassan, és a gonosz varázsló illúzióinak elmúlásával nem marad más hátra, mint a csupasz barlang, amelybe egykoron Mordraneth beköltözött. Az erkély mögött a fal is semmivé foszlott, és egy folyosót fedett fel. A folyosó felfelé, a szabad levegőre, a tiszta ég alá vezet. Végigsétálsz rajta, és egy kiálló sziklafennsíkra érsz. Alant a tenger ostromolja a sziklákat. Garaeth kapitány valahol errefelé vár rád, hogy visszavigyen Polluába, hogy elhalmozzanak a téged megillető örömodákkal, kincsekkel és megbecsüléssel. Utoljára még hüvelyébe lököd a kardodat, és könnyedén lépdelve elindulsz a tengerpartra vezető lejtős ösvényen.

**FANTÁZIA HARCOS**  
**A főhős te vagy!**

# Lopakodó Lelkek

Kemény, tapasztalt kalandozó vagy. Amikor meghallod, hogy Vanestin varázsló megbízatásának teljesítésével di-csőséghez és gazdagsághoz juthatsz, egy percig sem habo-zol! Ám Titánia számára a hírnév és a gazdagság nem annyira fontos, mint az ország pusztá léte; ha ugyanis nem jársz sikerrel, a Lopakodó Lelkek elárasztják a vilá-got. Mordraneth és kreatúrái félelmet és pánikot terjesz-tenek mindenhol, ahol csak megjelennek. Titánia végve-szélyben forog! Ezzel kell hát szembenézned – hiszen TE vagy az egyetlen, aki szembeszállhat a gonosszal!

Két kocka, egy ceruza és egy radír: ez minden, amire szükséged van, hogy belevágj ebbe az izgalmas kalandba. A harc szabályai részletesen ki vannak dolgozva, a kalandlapodon pontosan nyilvántarthatod a szerzett dolgokat és a veszteségeidet is.

Rengeteg veszélyen kell átvágnod magad, és a siker egyáltalán nem garantált. TE döntöd el, melyik utat vá-lasztod, mekkora veszélyt vállalsz, és milyen ellenfelekkel küzdesz meg. Sokszor nem marad más választásod, mint ölni, különben téged ölnek meg!

**218 Ft**

**VÉNUSZ**