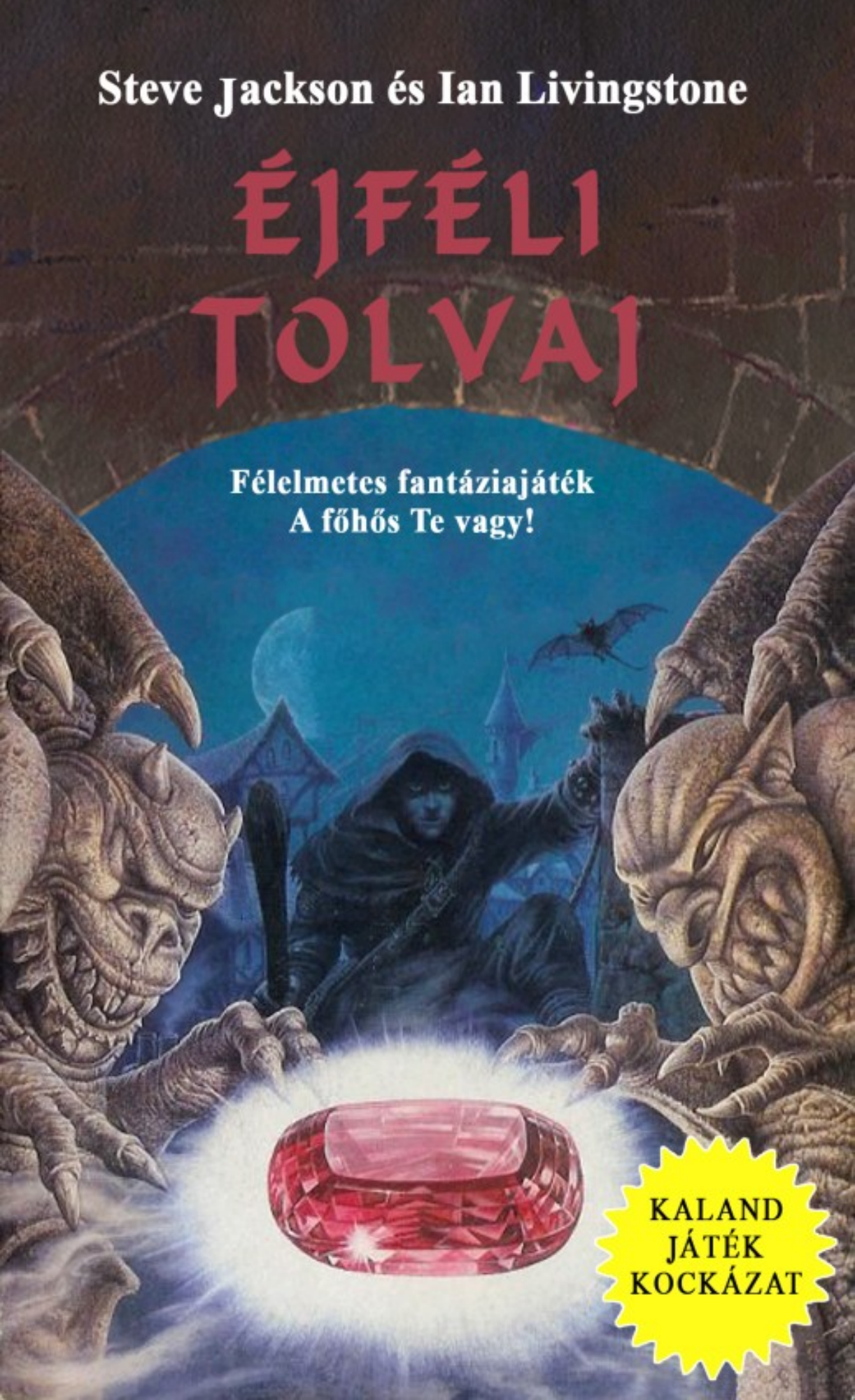
Steve Jackson és Ian Livingstone

ÉJFÉLI TOLVAJ

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

ÉJFÉLI TOLVAJ

Írta: Graeme Davis

Zagor.hu

A mű eredeti címe
Midnight Rogue

Fordította
Killmaster

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
John Sibbick

Borító szerkesztés
runner

John Sibbick illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1987
Text © Graeme Davis, 1987
Illustrations © John Sibbick, 1987
Hungarian ∞ Zagor.hu, 2010

TARTALOM

Bevezetés
9

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

Éjféli Tolvaj
22

Sírhalom Domb felé
MEZŐ KAPU
MEZŐ U.
RÖVID U.
LYO
PALOTA TÉR
FŐ
HÓHÉR TERE
ÓRA UTCA
FŐKAPU
CÉNA UTCA
ÓRA UTCA
PIAC UTCA
PIAC TÉR
KULCS U.
KULCS UTCA
AKASZTÓFA UTCA
A HURO
HÍD UTCA
KÉSEK UTCÁJA
TEMPLOM UTCA
ISTÁLLÓ U.
TOMONY U.
KIKÖTŐ UTCA
MACSKAHAL
HAJÓVIC
FAL UTCA
HERING RAKPART
KIKÖTŐ UTCA
RÁK RAKPART
FEKETEHOMOK KIKÖTŐ
KOCSMA
TEMPLOM
STEVE LUXTON 87

ÉJFÉLI TOLVAJ

Feketehomok kikötő – a tolvajok hírhedt városa. Zengistől Shazarig ismerik a nevét. Te is egyike vagy azon tolvajoknak, akik miatt a Feketehomok kikötő hírhedté vált, vagy legalábbis az szeretnél lenni. Évekig edzettél a Tolvajok klánjánál, mire elérkeztél a csúcspontig – a próba éjszakájához. Mint a klán minden tanulójának, neked is le kell tenned a vizsgát, hogy teljes jogú tag lehessél. A küldetésed megkeresni és ellopni egy felbecsülhetetlen értékű drágakövet, a Baziliszkusz Szemét. Növendékként elsajátítottál egynéhány speciális képességet; és ma este a végsőkig próbára kell tenned ezeket. Reggelre igazi tolvaj leszel, vagy egy kitaszított, esetleg rosszabb sors vár rád.

Gonosz lények és rettegés vár a Feketehomok kikötő sötét sikátoraiban. Elég ügyes leszel, hogy végrehajtsd veszélyes feladatod? Reggelig bebizonyíthatod.

Két dobókocka, egy ceruza és egy radír kell mindössze, hogy belevágj ebbe az izgalmas kalandba, mely kiegészül egy alaposan kidolgozott harci rendszerrel, és egy lapon rögzítheted megszerzett vagy elvesztett pontjaidat is.

Számos veszéllyel kell szembenézned, és a siker egyáltalán nem garantált! Te döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdákból, melyik teremtménnyel csapsz össze.

Bevezetés

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

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

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

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

És Szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserbenhagy.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet

közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A 16. oldalon találod *a Kalandlapot,* amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat *a Kalandlapra,* vagy fénymásolatot készíttetsz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

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

A CSATA

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

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

A harc menete

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

MENEKÜLÉS

Bizonyos oldalakon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnának. Ám hogyha megfutamodsz, menekülésed közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pont levonása jár). Ez a gyávaság ára. Ám

ilyenkor is hasznát veheted azonban a SZERENCSÉNEK a szokásos módon (lásd odébb). De csak akkor menekülhetsz, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

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

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

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

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

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot tíz étkezésre elegendő élelemmel kezded. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcba keveredsz. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan osztd be élelmedet!

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

Felszerelés és Italok

Az alábbi felszereléssel kezded meg a kalandod:

Egy rövidkard – Egy bőrmellény és lábszárvédő – Egy hátizsák – Egy kézilámpa, kisebb vaskos kanóccal, mely elég fényt biztosít a legtöbb helyen anélkül, hogy észrevennének téged – Egy fáklya – Tűzszerszám, hogy meggyújthasd a lámpát és a fáklyát – 6 Arany – 10 étkezésre elegendő élelem.

Felszerelésedet kiegészítheted még egy varázsitallal is, melyet a Tolvaj klántól kapsz. A következő palackok bármelyikét választhatod:

Az Ügyesség Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza ÜGYESSÉG pontjaidat.

Az Erő Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza ÉLETERŐ pontjaidat.

A Szerencse Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza SZERENCSE pontjaidat és 1 ponttal megnöveli *Kezdeti* SZERENCSÉDET.

Kalandjaid során bármikor kortyolhatsz a magaddal vitt italból (kivéve, amikor csatában állsz). Egyetlen üveg ezen italok bármelyikéből visszaállítja ÜGYESSÉGEDET, ÉLETERŐDET vagy SZERENCSÉDET a *Kezdeti* értékére (és a Szerencse Itala 1 ponttal növeli *Kezdeti* SZERENCSÉDET).

Minden üveg egy adagnyi varázsitalt tartalmaz, tehát egyszer élhetsz vele kalandjaid során. Jegyezd fel a *Kalandlapodon*, ha felhasználtad.

Azt se feledd, hogy csak a három ital egyikét viheted magaddal utadra. Válassz tehát bölcsen!

Extra Felszerelés

Kalandod során alkalmad lesz felvenni mindenféle tárgyat, néhány talán hasznos lesz a küldetésed folyamán. Mint tolvajnak gyorsan és csendben kell mozognod mindig, így nem terhelheted magad túl sok felszereléssel. Soha nem lehet hatnál több tárgy a hátizsákodban, egy időben. Élelmiszer készleted egy felszerelési tárgynak számít, és az italod egy másiknak. Ezeket jegyezd fel a Hátizsák rovatba. A kard, a ruházat, a pénz az Egyéb Felszerelések rovatba kerül.

Speciális Képességek

Az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE mellett rendelkezel három speciális képességgel is, amelyeket a Tolvajok klánjánál gyakorolhattál tanoncéveid alatt. Válassz három képességet az alábbi listáról és jelöld be őket a Speciális Képességek rovatba a *Kalandlapodon*. Ezek a képességek: ZSEBTOLVAJLÁS, ZÁRNYITÁS, MÁSZÁS, LOPAKODÁS, REJTŐZKÖDÉS, REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA és TITKOS JELEK.

Kalandod során találkozhatsz azzal a kérdéssel, rendelkezel-e egyik vagy másik különleges képességgel. Ezért fontos, feljegyezned, melyeket sajátítottad el.

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK:

MÁSZÁS	
REJTŐZKŐDÉS	
ZÁRNYITÁS	
ZSEBTOLVAJLÁS	
TITKOS JELEK	
LOPAKODÁS	
REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA	

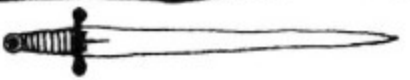
ÉLELMISZER-KÉSZLET:

JEGYZETEK:

HÁTIZSÁKBAN LÉVŐ FELSZERELÉSEK:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

EGYÉB FELSZERELÉSEK:



HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

A Feketehomok kikötőbeli Tolvajok klánjának szalonjában állsz. A szoba telis tele van mindenféle zsebtolvajjal, koldussal, betörővel, zsebmetszővel és tolvajjal, mind azért jöttek, hogy szemtanúi legyenek a tolvajtanoncok próbájának.

Rannik, a klán mestere a szoba közepén áll.

– Az itt jelenlévő tagok közül tud valaki bármiről, ami miatt e tanoncot ne tegyük próbára a klán hagyományai szerint? – kérdi a mester. Bár tudod, hogy ez pusztán formalitás, a gyomrod mégis begörcsöl, amint várod az esetleges ellenvetést.

Minthogy senkinek sincsen a dolog ellen kifogása, Rannik hozzád fordul.

– Egy hete – kezd hozzá – egy Brass nevű kereskedő megszerezett egy drágakövet, a Baziliszkusz Szemét. Minden bizonnyal valahol a városban vagy a környékén rejtette el. Brasst jelképe egy pénzérme – ez minden információd róla. Ami a próbát illeti, meg kell találnod, és el kell lopnod a Baziliszkusz Szemét. Kinn épp most ment le a nap, és pirkadatig teljesítened kell a próbát. Megértetted? - Bólintasz.

– Hát akkor – folytatja Rannik – már csak annyi feladatom van hátra, hogy figyelmeztesselek: légy óvatos, ne feledd: gyakorlat teszi a mestert – és sok szerencsét.

Az egybegyűlt klán tagok helyeslően sutyorognak, ahogy távozol a szalonból, hogy összeszedd holmidat. Bár már egy tucatnyi alkalommal ellenőrizted, még egyszer utoljára átnézed a dolgaidat, és végre elkészülsz, hogy távozz a klántól. Van egy kardod, pár Aranytallérod, egy kézilámpád, egy fáklyád, egy tűzszerszámod, némi élelmed, egy varázsitalod, melyet a klántól kaptál és egy hátizsákod. Miután meggyőződtél róla, hogy minden a legnagyobb rendben van, a számos álcázott bejárat egyikén elhagyod a Tolvajok klánját és nekivágsz Feketehomok Kikötő sötétbe borult utcáinak.

1.

Ahogy elhagyod a klánt, fejben gyorsan végigfutsz azon helyek listáján, ahol találhatnál némi információt a drágakő hollétéről. A városban lakó gazdag kereskedők legtöbbjének a Mező Kapu környékén van házuk; hogyha megtalálod Brass házát, ott talán még hasznos információkat is szerezhetsz. Viszont a Kereskedők Céhe pont a Piac tér túloldalán van, és ha Brass fontos kereskedő, akkor egész biztos, hogy egy csomó irodája van ott. Végül pedig ott a Hurok, a város egy olyan része, mely a Tolvajok klánját veszi körül. Errefelé jóformán soha sem látni kereskedőket, de ez a legjobb hely Allansiában, ahol pletykákra és mendemondákra tehet szert az ember. Merre próbálkozol először?

A Kereskedők Céhénél?	Lapozz a **129**-re.
Brass házánál?	Lapozz a **122**-re.
A „Hurokban”?	Lapozz a **203**-ra.

2.

Ahogy a jéghideg vízben állsz, azonnal megtámadja a lábadat egy rajnyi kicsi, de harapós hidegvízi Piranha. Próbálod lerázni őket, de ez nem könnyű, hiszen alig látod őket a hínár borította vízen át. Összevissza csapkodsz, de csak keveset tudsz eltalálni. Egy ellenfélként küzdj meg a Piranhákkal, de ebben a csatában csökkentsd 1-el a Támadóerődet!

Piranhák	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **8**-ra!

3.

Megpróbálod kinyitni az ajtót, de az zárva van. Ha van ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **259**-re. Ha nincs, megpróbálhatod kinyitni a hal szimbólumos ajtót, lapozz a **163**-ra. Hogyha feladod a kutatást a kereskedő negyedben, és körülnézel Brass házában (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben elindulsz, hogy felkutasd a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

4.

Találsz egy megfelelő helyet a bejutásra, és elkezdesz felfelé mászni a falon. Ha kötelet és csáklyát használsz, lapozz a **209**-re. Ha nem, lapozz a **257**-re.

5.

Fegyvered halálos pontossággal száll, és kiüti a fáklyát a tartóból. Az a földre esik, serceg néhány másodpercig, majd kialszik. Úgy döntesz, eloltod a saját fáklyádat is, mivel nem szeretnél összeakadni egy másik barátságtalan árnnyal. Koromsötét van, így a barlang falát tapogatva próbálsz meg egy átjárót keresni, amely kivezet innen. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **94**-re. Hogyha nincs szerencséd, lapozz a **220**-ra.

6.

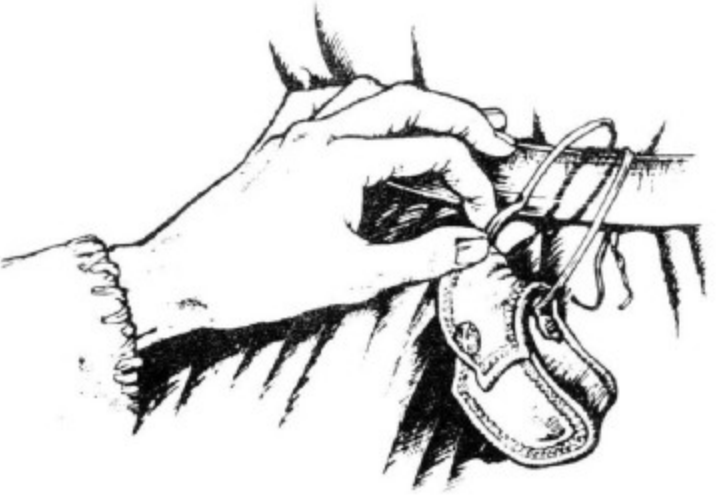
Amikor kinyitod a ketrecet, a Törpe kiugrik, és a torkod felé kap. Úgy tűnik számodra, hogy nagyobb lett, miközben támadásba lendült. Az arca pikkelyessé válik, fejéből és hátából tüskét bújnak. Egy Alakváltó szedett rá téged. Az életedért kell harcolnod.

Alakváltó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Hogyha megölted az Alakváltót, sietve távozol innen. Lapozz a **155**-re.

7.

Kirohansz a házból, és eltűnsz az éjszakában. Kacskaringós sikátorokban fordulsz balra-jobbra, hogy lerázd magadról esetleges üldözőidet. Tudod, hogy a zaj felriasztotta az egész háznépet, így elhatározod, hogy vársz egy órát, mielőtt visszatérnél a házba, ezzel hagyva időt arra, hogy mindannyian visszatérjenek aludni. Ha felhasználod ezt az időt, hogy ellátogass a Kereskedők Céhéhez – ha még nem tetted volna –, lapozz a **129**-re. Vagy egyszerűen csak vársz. Egyik esetben sem lesz problémád a házba való behatolással, amikor visszatérsz. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy mikor visszatérsz a házhoz, a **276**-ra kell lapoznod.



8.

Eléred a szobor talapzatát és megvizsgálod a feliratot. Lesöpröd a lehullott faleveleket valamint az egyéb törmeléket, és az alábbi szöveget olvasod:

Az ellenségem maga a halál,
Az én nyilam sosem száll,
Majd, ha a nyilam hazatalál,
A halál kapuja nyitva áll.

Eltöprengesz azon, mit is tegyél. Ahogy nekitámaszkodsz a szobornak, az némiképp elmozdul. Újra meglököd, és az újra elmozdul. A szobor forgatható hátra és előre. A nyíl lesz a kulcs, hogy be tudj hatolni a sírhalomba. Mit teszel?

Becélzod vele a sírhalmot?	Lapozz a **294**-re.
Ráirányítod a leégett házra?	Lapozz a **346**-ra.
Becélzod vele a sírhalomnál álló követ?	Lapozz a **343**-ra.

9.

Ellököd a fickókat, és kirohansz az éjszakába, elhagyva a Patkány és Menyét ivót. Miközben kószálsz a Hurok árnyas sikátoraiban, eldöntheted, mi lesz a következő lépésed. Mit teszel?

Megkísérelsz találni egy koldust (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **26**-ra.
Meglátogatod Madame Csillagot (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **117**-re.
Elhagyod a Hurkot, és máshol próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.

10.

Odateszed a füled az ajtóhoz, és teljes meglepetésként ér, amikor egy széles deszka hirtelen elfordul és megcsap. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Az „ajtó" váratlanul egy nagy, emberszerű alakká áll össze; ez egy Fagólem, és meg kell küzdened vele!

Fagólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

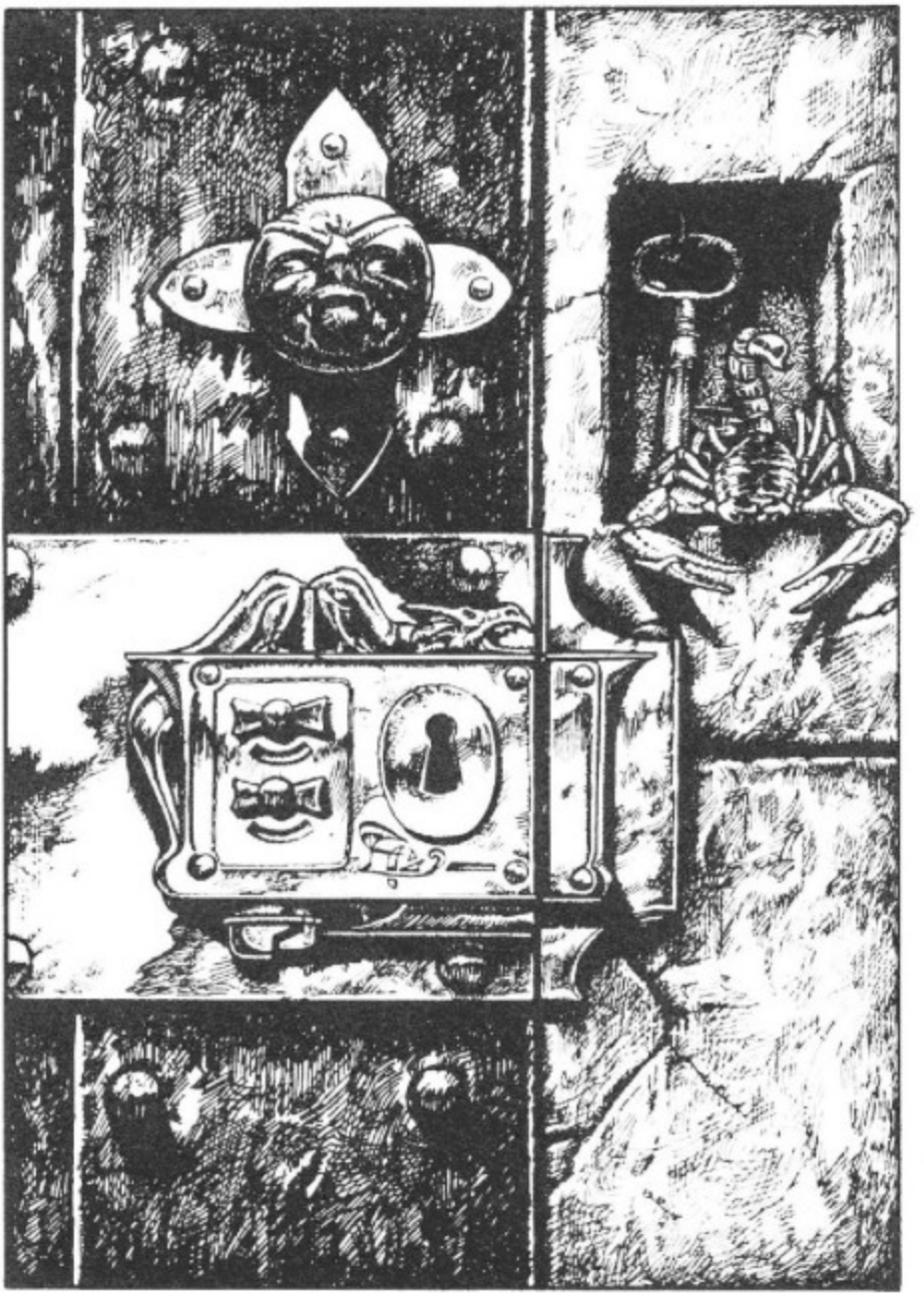
Az első megnyert harci kör után lapozz a **123**-ra.

11.

Megpróbálod magaddal elhitetni, hogy ez nem történhet meg. Ki hallott már olyan küzdelemről, amit az ember a saját árnyékával vív? Félreugrasz az árnyalak támadása elől, akinek fegyvere igencsak valódnak hangzó csengéssel csapódik neki a barlang falának. Az árnyékod ugyanannyi ÜGYESSÉGGEL és ÉLETERŐVEL rendelkezik, mint te. Küzdj meg vele! Ha győzöl, lapozz a **237**-re!

12.

A földre veted magad, és a lény, bármi is legyen, egy hajszálnyira hibáz csak el téged. A teremtmény úgy fél másodpercig lebeg a halott tolvaj teste felett, majd megszállja a testet; átitatva azt, mint a víz a szivacsot. A tetem megrándul egyszer, és utána lassan lábra áll. Megremegsz, ahogy élettelen szemeit rád mereszti, és a halott tolvaj feléd csoszogva támadásba lendül. Ha megküzdesz az Élőhullával, lapozz a **82**-re. Ha megpróbálsz elmenekülni előle, lapozz a **192**-re.



13.

A rövid átjáró egy terjedelmes vasajtóban végződik, ami olyan nagy és széles, mint maga a folyosó. Azonnal látod, hogy nem lennél képes betörni. Van egy kulcslyuk is az ajtón, de azt is észreveszed, hogy a zárja eléggé összetett, nagyon nehéz lenne feltörni. Az ajtó mellett egy lyuk van a falban, melyben egy kampón egy vaskulcs függ és egy kicsi, élénk színű skorpió. Ez utóbbi nem mozdul, de sejted, ha megpróbálod elvenni a kulcsot, jó eséllyel bele fog döfni a kezedbe. Megpróbálhatod megszerezni a kulcsot, ha járatos vagy a ZSEBTOLVAJLÁSBAN, lapozz a **342**-re, ha nem, lapozz a **264**-re. Vagy más választásod nem lévén, megpróbálod feltörni a zárat, lapozz az **58**-ra.

14.

A férfiak csodálattal nézik, ahogy ügyesen döfködöd a kést az ujjaid között. Egyre gyorsabbak és gyorsabbak mozdulataid, mégsem sérted meg magad. Egy perc múlva mosolyogva visszaadod a kést. A férfiak átadják a 10 Aranyat. Megpróbálsz velük beszélgetésbe elegyedni, de gyorsan nyilvánvalóvá válik számodra, hogy semmi olyat nem tudnak, ami érdekelhetne téged. Valahol máshol kell információt szerezned. Mit teszel?

Ha megpróbálod kikérdezni Kopasz Morrit, tud-e valamit Brassról, lapozz a **195**-re. Hogyha elhagyod a Patkány és Menyét kocsmát, azután valahol másfelé próbálkozol a Hurokban, lapozz a **203**-ra, és válassz újra.

15.

A levegőbe markolsz, és fejjel előre a sikátor mélyére esel. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, lapozz vissza a **386**-ra, és válasz újra.

16.

Óvatosan megkerülöd a palotát, és keresel egy falszakaszt, ahol úgy gondolod, hogy fel tudsz mászni anélkül, hogy észrevennének. Sietősen körbenézel, mikor senki nem látsz, elkezdesz mászni. Majdnem eléred a fal tetejét, amikor kiáltást hallasz alulról. A palotaőrség felfedezett. Mit teszel?

Folytatod a mászást?	Lapozz a **146**-ra.
Leugrassz és menekülni próbálsz?	Lapozz a **391**-re.

17.

Alig mersz levegőt venni, miközben hatástalanítod a csapdát. Néhány másodperc múlva a zár kattan egyet, és egy maréknyi – tűnél is vékonyabb – dobódárda hullik a földre. A holdfényben látod, hogy a hegyükön nyálkás anyag csillog. Méreg, óvatlan tolvajok számára. Éppen nekiállnál az ajtó zárjának piszkálásához, amikor csizmás talpak dobogását hallod a távolból, és az öntudatlan őr is kezd magához térni. Jobb, ha inkább nem állsz le magyarázkodni, hanem letérsz egy utcácskába, majd keresel egy kevésbé szem előtt lévő bejáratot. Lapozz a **210**-re.

18.

Leugrasz a palotafal másik oldalára, de az őrök már vártak rád, és lekaszabolnak, mielőtt meg tudnád vetni a lábadat. Több eszed is lehetett volna annál, minthogy megpróbálj betörni a palotába. Kalandod itt véget ér.

19.

Kinyújtod a kezedet és megérinted a púpos figurát. Az megfordul, rád vicsorog, és égő tekintettel mered rád. Ezek a gyűlölettel teli szemek egy Ghoulé. Megzavartad őt az éjszakai lakomája közben, és most úgy tűnik feltett szándéka, hogy téged is elfogyasszon. Küzdj meg vele:

Ghoul	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha a Ghoul négyszer megsebzett, lapozz a **171**-re. Ha győzöl, lapozz az **57**-re.

20.

Kinyújtod a kezedet és megérinted a korongot. Túl későn veszed észre azt a vékony ezüstdrótot, amely összekapcsolódik a másik Kristályharcossal. Mielőtt érzékelhetnéd, hogy mi történik, a kristálykard pengéjének érintését érzed a tarkódnak feszülni. Az egyetlen reményed úgy elvenni a korongot, hogy közben a csapda ne aktiválódjon. Ha rendelkezel ZSEBTOLVAJLÁS képességgel, lapozz a **208**-ra. Hogyha nem, lapozz a **49**-re.

21.

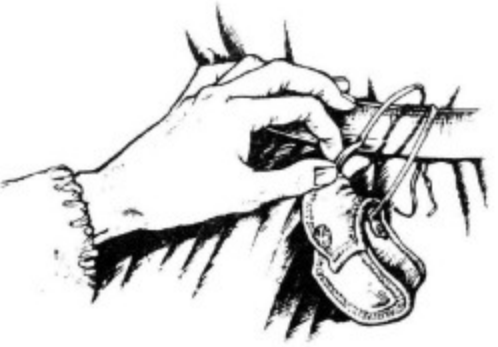
Ösztöneid azt súgják, hogy a ládák egyike nagyon furcsa itt a páncélteremben, így az acélajtót gondosan bezárva magad után, távozol. Hallottál korábban arról, hogy néhány ember hamis páncéltermet épít, tele csapdákkal, hogy azok elintézzék a tolvajokat, és értéktárgyaikat gyakran valahol máshol rejtik el. Most mit teszel?

Ha megvizsgálod az asztalt, lapozz a **90**-re. Ha elhagyod a Kereskedők Céhét, és Brass házában nyomozol tovább (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben elindulsz, hogy felkutasd a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

22.

Az Éneklő híd felé haladsz. Úgy rémlik, hogy hallottál egy alatta lévő helyről, talán az lehet a Baziliszkusz Szemének rejtekhelye. Leballagsz néhány lépcsőfokot a híd lábánál, és egy kis fakunyhóig jutsz, melynek az ajtajára ráfestették, hogy „BELÉPNI TILOS!”.

Ha bekopogsz, lapozz a **307**-re. Ha van nálad egy készlet álkulcs vagy rendelkezel ZÁRNYITÁS képességgel, és megpróbálod feltörni a zárat, lapozz a **141**-re.



23.

A holtest a földre zuhan, és ahogy figyeled, a kísérteties kék jelenés kiáramlik a holttestből, és gonoszul kacagva a levegőbe emelkedik előtted. Ez egy Bitorló Lélek. Ha van nálad mágikus fegyver, lapozz a **142**-re. Ha nincs, lapozz a **111**-re.

24.

Gyorsan és csendesen átosonsz a szobán, végig a fal mentén tapogatózva. Kitapogatsz egy másik falat előtted, majd hamarosan találsz egy ajtónyílást, és egy faajtót. Hiába húzod, és nyomod, nem nyílik, be van zárva! Ha van ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **324**-re. Ha nincs, lapozz a **245**-re.

25.

Levegőt is alig mersz venni, amikor áthaladsz a csontok és hulladékok között. Óráknak tűnik, mire elhaladsz a lyukak mellett, de végül sikerrel jársz. Megkönnyebbülten sóhajtasz fel, mire a lárvák újra előbújnak a lyukaikból. Megborzongsz, ahogy arra gondolsz, mennyire jó lehet a hallásuk. Ezután folytatod utad. Lapozz a **84**-re.

26.

Csendben sétálsz a Hurok mentén, egy koldust keresve. Feketehomok kikötő minden koldusa a Tolvajok klánjának tagja, és nagyon értékes információforrások. Hamarosan észreveszed Kerekes Bargót, amint egy sötét utcából gurul feléd. Ő egykor katona volt, de elvesztette mindkét lábát egy háborúban több évvel ezelőtt, azóta koldulni kényszerül. Egy kis kordén tolja magát körbe a városban. Bargo, amit felismer, odagördül hozzád, és fejbólintással üdvözöl téged.

– Hello fiatalember! – mondja. – Eljött a próba ideje mi? – Te is biccentéssel üdvözlöd, és megkérded tud-e valamit Brassról, a kereskedőről. Vállat vonva feleli: – Csak amit mindenki tud – közli. – Brass egy tehetős kereskedő. Háza a Mező kapunál van, az irodái meg a Kereskedők Céhénél. Nem tudok többet segíteni, attól tartok. – Mit teszel?

Megköszönöd, és adsz neki egy Aranytallért?	Lapozz a **234**-re.
Elmész a Patkány és Menyét ivóba?	Lapozz a **309**-re.
Meglátogatod Madame Csillagot, a jósnőt?	Lapozz a **117**-re.
Elhagyod a Hurkot, és máshol próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.

27.

Sietve elhagyod a barlangot, de nem veszed észre a lyukak sorát az átjáró falában. Hat kis dobódárda vágódik ki a mellkasod magasságában. Dobj egy kockával, hogy megtudd mennyi talált el! Minden dárda után, amelyik eltalált, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot! Megfelezheted a dárdák számát (törtet lefelé kerekíts!), ha sikerrel *végrehajtasz egy* SZERENCSE *próbát*! Ha még mindig élsz, elindulsz lefelé az átjárón – lapozz a **191**-re.

28.

Előrántod a kardod, mikor a fickók megközelítenek, és a falhoz hátrálsz. A többi vendég kirohan az utcára, nem akarnak belekeveredni a harcba. Egyenként küzdj meg velük:

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

A harmadik harci kör után, lapozz a **332**-re.

29.

Megpróbálod lefeszegetni a láda fedelét – biztos vagy benne, hogy a Baziliszkusz Szeme megszerzésének kulcsa a belsejében rejtőzik. Amint nekiesel a ládának, egy halk kattanást hallasz belülről, melyet csikorgó hang követ a másik Kristályharcos felől. Felnézel, de túl lassú vagy, ahhoz hogy bármit is tegyél. A kristálykard átmetszi a nyakad. Kalandod itt véget ér.

30.

Égnek áll a hajad, amint közeledsz a sírhalomhoz – szinte érzed a körülötted hömpölygő ősi erőt. A fák árnya – szemben a sötét éggel – hirtelen vészjóslónak tűnik, ágaik feléd nyújtóznak, hogy megragadjanak… Megrázod a fejed, elűzöd a vad gondolatokat, és a feladatodra koncentrálsz. Bejáratot keresve megkerülöd a sírhalmot, de nem látsz mást, csak a sima fűvel borított dombot. Az egyik oldalán egy kő áll, de nem találsz semmiféle bejáratot. Ha rendelkezel REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességgel, akkor lapozz a **132**-re. Ha nem, lapozz a **206**-ra.

31.

A két Csontváz reményeid szerint végérvényesen porrá hullik szét. Nincs idő d élvezni a győzelmedet, mert bár a két Csontváz őrt legyőzted, a roppant súlyú hosszú kard, mely idáig ott pihent, most felemelkedik, és tulajdonosa, egy Csontváz Lord, lassan feléd közeledik.

Csontváz Lord ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Minden körben, amikor a Csontváz Lord megsebez, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és a következő harci körben adj 1-et ellenfeled Támadóerejéhez. Ha győzöl, lapozz a **288**-ra.

32.

Átvizsgálsz minden helyet a kisebb ház körül. Úgy tűnik az egyetlen bejutási mód az ajtó a lak egyik oldalán. Lenyomod a kilincset, de az zárva van. Hogyha jártas vagy a ZÁRNYITÁSBAN, megpróbálhatod feltörni azt, lapozz a **211**-re. Ha nem vagy, esetleg nem akarod feltörni a zárat, el kell döntened, mi lesz a következő lépésed. Ha teszel egy kísérletet a túloldali háznál (amelyre az aranyérme szimbólumot vésték), lapozz a **384**-re. Amennyiben feladod a házak felderítését és elmész a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna), akkor lépteid a piactér felé veszed – lapozz a **129**-re.

33.

Abban a pillanatban, ahogy az Alakváltó szétfeszíti a ketrec rácsait, kiugrik belőle, és rád támad. Küzdj meg vele!

Alakváltó	ÜGYESSÉG	10	ÉLETERŐ	10

Ha győztél, sietve távozol a szobából. Lapozz a **155**-re.

34.

Körülbelül hat négyzetméteres szobában vagy, melyet a sziklából faragtak ki, ez utal arra, milyen mélyen is vagy már. Az egyetlen dolog, amit a szobában látsz, egy nagy, aranybarna gyík, mely a vérében fekszik az egyik sarokban, és úgy tűnik, hogy halott. Ha odamész és megvizsgálod a gyíkot, lapozz a **228**-ra. Ha elhagyod a szobát, és folytatod utad az átjáróban, lapozz a **252**-re.

35.

Éppen időben emeled fel a kardodat, hogy kivédd az ellenfeled támadását. Egy Ghoult zavartál meg éjszakai lakomája közben, és meg kell küzdened vele, hogy ne kerülj az étlapjára!

Ghoul	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	7

Hogyha a Ghoul négyszer megsebzett, lapozz a **171**-re. Ha győzöl, lapozz az **57**-re.

36.

Túl sok őr van itt. Harcolsz, ameddig csak tudsz, de végül is valami nekiütődik a fejed hátsó részének, és minden sötétségbe borul. Amikor felébredsz, egy cellában találod magad. A vizsgádnak vége és az életed sem tart már sokáig. Kalandod itt véget ér.

37.

Előreszökkensz, és első támadásod célba talál, mielőtt az Ogre összeszedné magát. Felüvölt a fájdalomtól, majd szaporán talpra ugrik, hogy védje magát. Küzdj meg az Ogréval!

Ogre	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	10

Ha győzöl, lapozz a **13**-ra.

38.

Egy célzott ütést mérsz az őr védtelen fejére! Dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **205**-re. Ha nagyobb, lapozz a **310**-re.

39.

Figyelmesen megvizsgálod a szimbólumot. Ez egyike a Tolvajok klánjának titkos jelei közül, de az egyik része hiányzik. A tolvaj meghalt, mielőtt még be tudta volna fejezni. Úgy gondolod, hogy ez az illúzió jele, de nem vagy benne biztos. Megállsz pár pillanatra, hogy elmormolj egy csendes imát a Tolvajok Istenének, hogy gondoskodjon a tolvajról a másvilágon, valamint rólad ezen a világon. Utána indulni készülsz. Lapozz a **302**-re.

40.

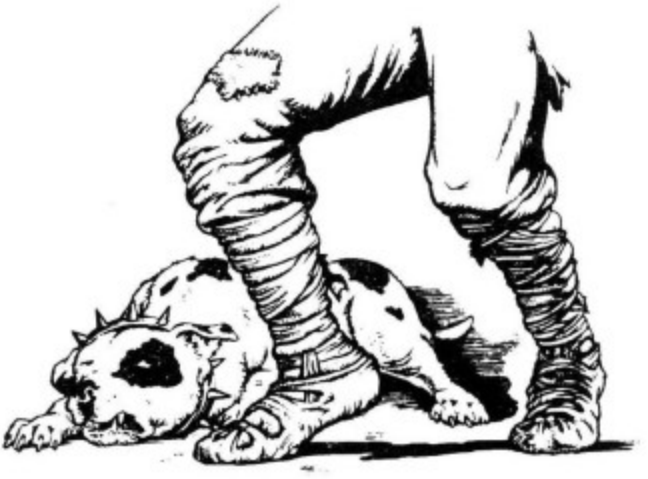
Az első gondolatod, hogy a levegővételt benntartod, hogy a halálos spórák ne tudjanak bejutni a szervezetedbe, de már túl késő! A szemeid könnybe lábadnak, fulladozni kezdesz, majd tehetetlenül köhögve a földre zuhansz. Tudod, hogy minden lélegzetvétellel több és több halálos spóra jut a testedbe. Kalandod és életed itt egyaránt véget ér.

41.

Ahogy elvágod a drótot, a Kristályharcos rád támad.

Kristályharcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 13

Ha kőbaltát használsz, akkor a szokott módon küzdj meg ellenfeleddel. Egyébként kardod markolatát kell használnod, mint ütőfegyvert. Csökkentsd 2-vel Támadóerődet ennek a harcnak az időtartamára. Ha győztél, elteheted az obszidián lemezt a hátizsákodban lévő felszerelések közé. Ezután pedig lapozz a **316**-ra.



42.

Nincs mit tenni, nem találsz kivezető utat. Mivel nincs más választásod, visszatérsz a Tolvajok klánjához és beszámolsz a kudarcodról. Kalandod itt véget ér.

43.

Hamarosan egy jókora kőtáblához érsz az alagút végén. Roppant nagy, kitölti hosszában és széltében az átjárót, és jó néhány láb vastagnak tippeled. Mit teszel?

Hogyha megpróbálod erővel elmozdítani a kőtáblát, lapozz a **348**-ra. Ha körülnézel rejtett szerkezetek után kutatva (feltéve, ha jártas vagy REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSÁBAN), lapozz a **303**-ra. Amennyiben keresel egy másik utat a kőtábla mellett, lapozz a **198**-ra.

44.

Az őrök egyike örvendezve elteszi a pénzt! – Minden rendben! Most nem láttunk téged! Gondoskodj róla, hogy ez így is maradjon! – Az őrök folytatják a járőrözést. Lapozz a **177**-re.

45.

Elindulsz előre az előszoba vége felé, de csak egy lépést teszel, amikor az egyik ajtó – az első a jobb oldalon – kinyílik. Hirtelen megállsz! Egy fehér öltözetű alak lép ki csendesen a szobából, és a folyosón egyenesen feléd indul. Egy fiatalember az fehér köntösben. Mit teszel?

Megpróbálsz elejtőzni?	Lapozz a **215**-re.
Kimenekülsz a házból?	Lapozz a **110**-re.
Megtámadod?	Lapozz a **281**-re.

46.

Bemész a szobába. Több kincs van itt, mint amit el tudnál vinni, de egy zsebnyi drágakő is eléggé gazdaggá tehetne. Habár a próba célja a Baziliszkusz Szemének megszerzése, a klán nem mondta, hogy nem tarthatsz meg minden mást, amit utad során szerzel. Előrenyúlsz, hogy felszedj néhány drágakövet. Hirtelen a kincs halom felemelkedik, és egy élénk színű kígyó ölelésében találod magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mivel megpróbál összeroppantani téged! Hallottál már a Kincskígyóról, amely illúzió kinccsel ejti csapdába zsákmányát. Áldozatául estél ennek az illúziónak, most pedig harcolnod kell az életedért!

Kincskígyó	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha megnyeled az első harci kört, a kígyót nem sebzed meg, csupán sikerül kiszabadulnod a szorításából. Ha elveszted az első kört a kígyó még szorosabban tart fogva, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Addig nem tudod megsebezni a kígyót, míg nem sikerül kikerülnöd a szorításából. Ha győzöl, lapozz a **168**-ra!

47.

Csendben megközelíted az ajtót, és hallgatózol néhány másodpercig. Nem hallasz semmit, minden csendes a szolgák szállásán. Mit teszel?

Kinyitod az ajtót?	Lapozz a **255**-re.
Felmész a lépcsősoron?	Lapozz a **368**-re.
Megvizsgálod a páncélruhát a lépcsőnél?	Lapozz a **62**-re.

48.

Szédelegve kúszol be az árnyékba, és behunyod a szemedet, várva, hogy a Vízköpő lecsapjon rád. Egyre közelebbről hallod a szárnycsapkodást, aztán hirtelen távolodni kezd. Gyanakvóan nézel felfelé, így látod a Vízköpőt visszatérni a háztetőre. Nyilvánvalóan nem látta, ahová lezuhantál. Hálát adsz az isteneknek azért, hogy ilyen ostoba, hogy nem keres túl sokáig! Nyersz 1 SZERENCSE pontot a szerencsés menekülésért! Most mit teszel?

Megkísérled a bejutást a hátsó ajtón át?	Lapozz a **159**-re.
Felmászol a háztetőre?	Lapozz a **4**-re.

49.

Homlokod izzadni kezd, ahogy nagyon óvatosan leemeled a korongot az ezüstdrótról. Ezután egy óvatlan pillanatban akaratlanul is megrándulsz, leejtve ezzel a korongot, ami tompán nekiütődik az ezüstdrótnak. A Kristályharcos kardja lesújt a nyakadra. A próbád és életed itt egyaránt véget ér.

50.

Az ajtó nincs bezárva, így kinyitod és belopakodsz a szobába. A bútorzat egy ágyból, egy ruhásszekrényből, és egy fésülködőasztalból áll. Valaki – mérete alapján, egy gyerek – alszik az ágyban. Nem látsz semmi érdekeset a szobában, csak néhány játék babát a fésülködőasztalon és a padlón. Hirtelen egy padlódeszka hangosan megnyikordul a lábad alatt. Az alvó alak az ágyban motyogni és mocorogni kezd. Hogyha beljebb mész a szobába, lapozz a **60**-ra. Ha elhagyod a szobát, lapozz a **201**-re.

51.

Másodszor is nekirontasz az ajtónak, de az meg sem mozdul. Még több spóra szabadul fel, és jóllehet az arcod elé tartott rongydarab megvéd valamennyire, ez sem tart örökké! A szemeid könnybe lábadnak, és el kezdesz köhögni a spórák miatt. A földre hanyatlasz köhögési rohamokkal küszködve, és tudod, hogy egyre több és több halálos spóra jut a szervezetedbe. Kalandod és életed is véget ér.

52.

A szimbólum ismerősnek tűnik, de nem tudod értelmezni. Azt kívánod, bárcsak keményebben tanultad volna a TITKOS JELEKET. Itt egy nyom, ami fontos lehet és fogalmad sincs, mit jelenthet. Ha járatos vagy a REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSÁBAN, lapozz a **314**-re. Ha nem, lapozz a **212**-re.

53.

A Fagólemek igen ellenállóak a mágia mindenfajta formájával szemben. A mágikus fegyvered ebben a harcban úgy viselkedik, mint egy közönséges fegyver. Folytathatod a harcot az ellenfeleddel!

Fagólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 4

Ha győzöl, lapozz a **136**-ra!

54.

A szíved zakatolni kezd, amint felismered a rejtett szerkezet jelét. Van kiút, de vajon merre? Átvizsgálod újra a falakat, és rájössz, hogy a tégla, melyen a szimbólum van, elmozdítható. Kihúzod a téglát a falból, és találsz egy kis emelőkart. Az ajtó kitárul, mikor lefelé húzod a kart, majd bezáródik mögötted, ahogy visszalépsz az irodába. Most mit teszel?

Hogyha megvizsgálod az asztalt, lapozz a **90**-re. Ha elhagyod a Kereskedők Céhét, majd Brass házában nyomozol tovább (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben elindulsz, hogy megkeresd a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

55.

Belehelyezed a „B" betűvel jelölt kulcsot a bal oldali zárba, a „J" betűvel jelölt kulcsot pedig a jobb oldali zárba és együtt elfordítod őket. Lapozz a **335**-re.

56.

Benyúlsz a lyukba. Ujjheggyel hozzáérsz valamihez – valamiféle kar lehet. Nyilván ez az a szerkezet, ami nyitja az ajtót. Meghúzod a kart, és egy sor tüske csapódik a kezedbe. A tüskék mérgezettek! Dobj négy kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kisebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha az érték magasabb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ezen kívül 1 ÜGYESSÉG pontot is! Lapozz vissza a **43**-as fejezetre, és válassz megfontoltan.

57.

A Ghoul a lábaidnál esik össze, vonaglik egyet, és vége. Kissé zihálsz még a csata után, majd úgy döntesz, megvizsgálod mi volt az, amit ellenfeled evett. Egy undorító emberi holtestre bukkansz. Gyorsan átvizsgálod a megrágott testet, és 2 Aranytallért valamint egy tőrt találsz. Jegyezd fel ezeket a *Kalandlapodra*, majd folytasd utad. Lapozz a **246**-ra.

58.

Hogyha van ZÁRNYITÁS képességed, dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **139**-re. Hogyha nagyobb vagy nincs ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **221**-re.

59.

Mialatt keresztülvetődsz a bútordarabok záporán, a szoba egyik oldalán észreveszel egy ajtót, ami egy fali fülkéből nyílik. Ha jártas vagy a REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSÁBAN, lapozz a **126**-ra. Ha nem, lapozz a **317**-re.

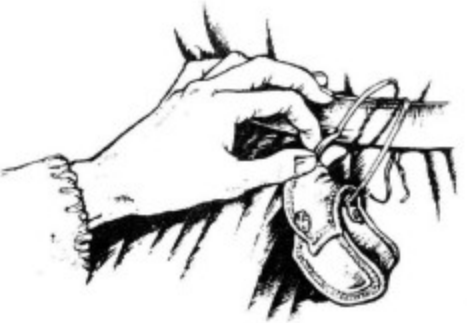
60.

Óvatosan lépkedsz előre, és a személy az ágyban – egy fiatal lány – kihúzva magát felül, és sikoltozni kezd! Más választásod nem lévén kirohansz, mielőtt az egész ház felébredne. Gyorsan visszatérsz a piactérre és megtervezed a következő lépésed. Túlságosan veszélyes lenne visszatérned Brass házába, így innen már nem tudsz információkat szerezni. Két választásod maradt: Az egyik, hogy elmész a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re. A másik, hogy reméled, hogy elég információ birtokában vagy és elindulsz megkeresni a Baziliszkusz Szemét, lapozz a **144**-re.

61.

Visszahúzódsz a sötétségbe, de nincs szerencséd. Meglöksz valamit, és az csörömpölve széttörik a padlón. A szuszogás váratlanul elhallgat, és halk nyöszörgést hallasz. Bárki is van ott, felébresztetted. Most mit teszel?

Kirohansz innen és felmászol az ereszcsatornán? (ha még nem tetted volna)	Lapozz a **225**-re.
Kirohansz és felmászol a tetőre valamilyen egyéb úton?	Lapozz a **4**-re.
Maradsz és reméled a legjobbakat?	Lapozz a **119**-re.



62.

A páncél körülbelül száz éves, és nagyon jó állapotban van. Arany és ezüst berakásokkal díszített, valószínűleg nagyon értékes. Nem tudod magaddal vinni, ezért nem érdemes, hogy tovább időzz ezen a helyen. Éppen elfordulnál, amikor valamit észreveszel a páncél mögött, ami sárgán csillog a lámpád fényében. Nem látod, hogy mi az, és nem is vagy benne biztos, hogy el tudnád érni. Hogyha mégis megpróbálod, és jártas vagy a ZSEBTOLVAJLÁSBAN, lapozz a **147**-re. Ha nem rendelkezel ezzel a képességgel, lapozz a **109**-re.

Ha nem akarod megszerezni a tárgyat, és inkább felmennél a lépcsősoron, lapozz a **368**-ra. Hogyha inkább kinyitod az ajtót a lépcső aljánál, lapozz a **47**-re.

63.

Eltakarod a szádat és az orrodat, remélve, hogy ez majd megvéd a spóráktól, és nekirontasz az ajtónak. Dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **190**-re. Ha nagyobb, lapozz a **390**-re.

64.

Madame Csillag vállat von. – Nos, tudod – mondja –, nekem is meg kell élnem valamiből. Nem csinálhatom ingyen! – Nyilvánvaló, hogy pénz nélkül nem mész semmire. Ha elfogadod az árat és kifizeted a két Aranytallért, vond le az összeget a *Kalandlapodról*, és lapozz a **289**-re. Ha nincs két Aranytallérod, vagy nem akarsz fizetni, elhagyod a jósnő házát, és eldöntöd, mit teszel.

Elindulsz a Patkány és Menyét kocsmába (ha még nem tetted)?	Lapozz a **309**-re.
Megpróbálsz keresni egy koldust (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **26**-ra.
Elhagyod a Hurkot, és másfelé próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.

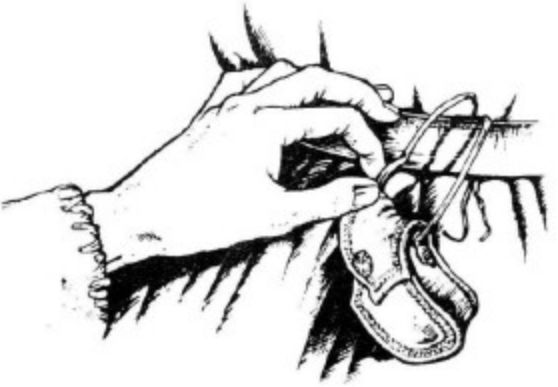
65.

Nem tudod időben elfordítani a tekintetedet, és pillantásod találkozik a nagy sárga szemekkel. Ez az utolsó dolog, amit látsz, mert a Baziliszkusz pillantása kővé változtat. Kalandod itt véget ér.

66.

Kopasz Morri savanyú arccal teszi el a pénzed, megköszörüli a torkát, aztán köp egyet. – Brass – morogja. – Ő bizonyára bőkezűbb lenne, ha fontos információra akarna szert tenni. – Elkezdenél tiltakozni, de félbeszakít téged. – Ez minden, amit kaphatsz effajta pénzért! – dörmögi. – Na, ha megittad, távozhatsz is. – Nincs más választásod, megiszod az italod, majd elhagyod az ivót. Mit teszel?

Megkísérelsz találni egy koldust (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **26**-ra.
Meglátogatod Madame Csillagot (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **117**-re
Elhagyod a Hurkot, és máshol próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.



67.

Magad elé tartva a fáklyádat, közelebb lépsz árnyékodhoz. Az fokozatosan elenyészik, ahogyan a világosság éri, egyre halványabbá válik. Úgy látszik, tisztában van a fény jelentette veszéllyel, mert nem lendül támadásba, miközben te elhagyod a barlangot, és az átjárót követve haladsz előre. Ha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, lapozz a **381**-re. Ha nincs, lapozz a **27**-re.

68.

Sosem hallottál még repülő bútorokról, de amint egy kis asztal a levegőbe emelkedik, ráébredsz, hogy egy Kopogó Szellem van a szobában. Ha azonnal kihátrálsz a szobából, lapozz a **121**-re. Ha megpróbálsz átjutni a szoba túloldalára, lapozz a **339**-re.

69.

Rábukkansz egy folyosóra, mely kivezet a kamrából, és buzgón sietve követed azt, menekülve a spórák elől. Az átjáró elágazik, és számos más utat látsz, melyek újabb átjárókba nyílnak, akár egy labirintus. Van nálad egy térkép? Ha van, lapozz a **362**-re. Ha nincs, lapozz a **81**-re.

70.

A füledet az ajtóra tapasztod és hallgatózol, de nem hallasz semmit. Mit teszel?

Belépsz a szobába?	Lapozz az **50**-re.
Hallgatózol a bal oldali ajtónál?	Lapozz a **277**-re.
Hallgatózol jobbra az első ajtónál?	Lapozz a **76**-ra.

71.

Megvágod az ujjadat, de nem súlyosan. Elvesztetted a játékot, és a fickók felszólítanak, hogy fizess. Van nálad 5 Aranytallér? Hogyha igen, fizesd ki őket (a változást jelöld a *Kalandlapodon*), lapozz a **227**-re. Ha nincs nálad ennyi pénz, lapozz a **112**-re.

72.

Gyorsan felkapaszkodsz a falra, és már félúton jársz, mire az útonállók felfogják, hogy mit is teszel. Lapozz a **226**-ra.

73.

Rádöbbensz, hogy mágikus fegyver nélkül nem árthatsz a Vízköpőnek, de van néhány egyéb elintézési mód is. Ha rendelkezel:

Kötéllel és csáklyával?	Lapozz a **125**-re.
Fekete csuklyás köpennyel?	Lapozz a **263**-ra.
Hosszú nehéz lánccal?	Lapozz a **340**-re.

Ha egyik sincs nálad, lapozz vissza a **319**-re.

FEKETEHOMOK KIKÖTŐ
KERESKEDŐK CÉHE

74.

Az őr nem tűnik különösképpen ébernek. A falnak támaszkodva fejét lehatva tartja, úgy tűnik, már az alvás határán van. Megpróbálhatsz ellopódzni mellette. Ha jártas vagy a LOPAKODÁSBAN, lapozz a **326**-ra. Ha nem, lapozz a **372**-re. Máskülönben lefizetheted az őrt – lapozz a **345** re –, vagy körülnézel, és keresel egy őrizetlen bejáratot – lapozz a **210**-re.

75.

Óvatosan közelítesz a fák felé, szemeddel a helyet pásztázod, ahol utoljára mozgást láttál. Ahogy közelítesz, újra észleled a mozgást, de túl sötét van ahhoz, hogy pontosan meghatározd mi is az. Hogyha van LOPAKODÁS képességed, lapozz a **358**-ra. Ha nincs, lapozz a **127**-re. Esetleg dönthetsz úgy is, hogy nem vizsgálódsz, és a fákat elkerülve elindulsz egyenesen a Kereskedők Céhéhez – lapozz a **246**-ra.

76.

Hallgatózol az ajtónál, de nem hallasz semmit. Finoman kinyitod, és egy fiatalembert pillantasz meg egy baldachinos ágyban, aki mélyen alszik, és lágyan horkol. Körbenézel a szobában, de nem látsz semmi érdekeset, ezért távozol; lágyan becsukod az ajtót magad mögött. Most mit teszel?

Hallgatózol a következő ajtónál?	Lapozz a **70**-re.
Hallgatózol a bal oldali ajtónál a folyosón?	Lapozz a **227**-re.
Teszel egy kísérletet az előszoba végén található ajtóval?	Lapozz a **321**-re.

Vagy el is hagyhatod a házat, és két dologgal próbálkozhatsz. Ha a jelenleg rendelkezésedre álló információk alapján a Baziliszkusz Szemének keresésébe kezdenél, lapozz a **144**-re. Ha a Kereskedők Céhénél kutatnál további információk után, és még nem jártál volna arra, lapozz a **129**-re.

77.

A kert öreg és elvadult, majdnem, mint egy dzsungel. Csupán a helyenként előbukkanó virágágy nyomai jelzik, hogy egyszer régen ez egy kert lehetett. Tovább haladsz a korommal borított tisztás felé, ahol egykor a ház állt. Ekkor megpillantasz valamit néhány méterre, balra, ami úgy néz ki, mint egy szobor. Ha megvizsgálod a szobrot, lapozz a **301**-re. Ha folytatod utadat a leégett ház felé, lapozz a **287**-re.

78.

Előrántod a kardodat, és hátad a falnak veted, míg az útonállók körbevesznek. Egy testes gazember lép elő, kezében egy nehéz lánccal. – Nocsak, nocsak! – vihog baljóslatúan. – Kardja van neki! Gyere, mutasd meg, hogy tudsz vele bánni! – Meg kell küzdened az útonállóval!

Útonálló	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha dupla egyest dobsz Támadóerőd meghatározásakor, bármikor a csata folyamán, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, folytathatod a küzdelmet, ha nincs szerencséd, lapozz a **166**-ra. Hogyha győzöl, lapozz a **218**-ra!

79.

Ahogy átlépsz az ajtón, egy folyosón találod magad, amelyen balra vagy jobbra haladhatsz. Ha balra mennél, lapozz a **241**-re. Ha jobbra indulsz el, lapozz a **351**-re.

80.

Lopakodva besétálsz a sikátorba, mely elhagyatottnak tűnik. Mit teszel?

Kinyitod az ajtót?	Lapozz a **159**-re.
Felmászol az ereszcsatornán?	Lapozz a **225**-re.
Folytatod utad az épület körül?	Lapozz a **271**-re.

81.

Ösztönösen elindulsz a bal kéz felőli folyosón, de nem vagy benne biztos, melyik is a helyes út. Hamarosan rájössz, hogy teljesen eltévedtél ebben az alagútrendszerben. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **178**-ra. Ha nincs, lapozz a **370**-re.

82.

Fegyveredet előhúzva harcra készen állsz, míg az Élőhulla feléd csoszog, Küzdj meg vele:

Élőhulla	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6

Mivel ellenfeled lassan mozog, az első nyert forduló után *Elmenekülhetsz*, ha akarsz – lapozz a **192**-re. Ha legyőzted az Élőhullát, lapozz a **23**-re.

83.

Az ajtó felé igyekszel, de mielőtt elérnéd azt, valamire rálépsz. A szőnyeg alól egy hangos kattanást hallasz. Lapozz a **388**-ra.

84.

Néhány méter után az átjáró ismét szélesedni kezd, és a falakat újra vakolat borítja. Eljutsz egy ajtóhoz, mely az alagút jobb oldali falából nyílik. Ha hallgatózol az ajtónál, lapozz a **10**-re. Hogyha megpróbálod kinyitni, lapozz a **140**-re. Amennyiben nem törődsz vele, és folytatod az utad, lapozz a **374**-re.

85.

Gyorsan elhatározásra jutsz. Úgy döntesz, hogy a legegyszerűbben úgy végezhetsz saját árnyékoddal, ha nem veted. De hogyan? Ha van REJTŐZKÖDÉS képességed – a fekete csuklyás köpeny nem elég jó itt –, dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **184**-re. Ha az összeg nagyobb, vagy nincs REJTŐZKÖDÉS képességed, lapozz a **311**-re.

86.

Valami gyanússá válik számodra, ezért úgy döntesz, először megbizonyosodsz róla, hogy a Törpe valóban az igazat mondja. Elvégre a halott tolvaj ebben a szobában sérült meg, márpedig nincs itt más a ketrecbe zárt Törpén kívül, akin egy karcolást sem látsz. – Ki a Tolvajok klánjának a vezetője? – kérdezed. Ha a Törpe valóban tolvaj, tudni fogja a választ.

A Törpe nem válaszol a kérdésedre. Kinyúl a ketrec rácsai között, próbál megragadni téged. Úgy tűnik egyre nagyobbra nő. Az arca zölddé és pikkelyessé válik, majd az egész hátából tüskék bújnak elő. Bősz morgással az Alakváltó, támadásra készen, szétfeszíti a ketrec rácsait. Ha maradsz és megküzdesz a lénnyel, lapozz a **33**-ra. Ha inkább gyorsan elhagyod a szobát, mielőtt ellenfeled kiszabadulna; dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **229**-re. Ha nagyobb, lapozz a **367**-re.

87.

Óvatosan a fényárba helyezed az obszidián korongot, amely képes elnyelni a fényt, úgy hogy az sértetlen marad. Körültekintően a korong alá helyezed a kezedet, és a drágakő felé közelítesz. Ezt a tárgyat nehéz megtartani egy kézzel, és a karod remegni kezd. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **214**-re. Ha nagyobb, lapozz a **380**-ra.

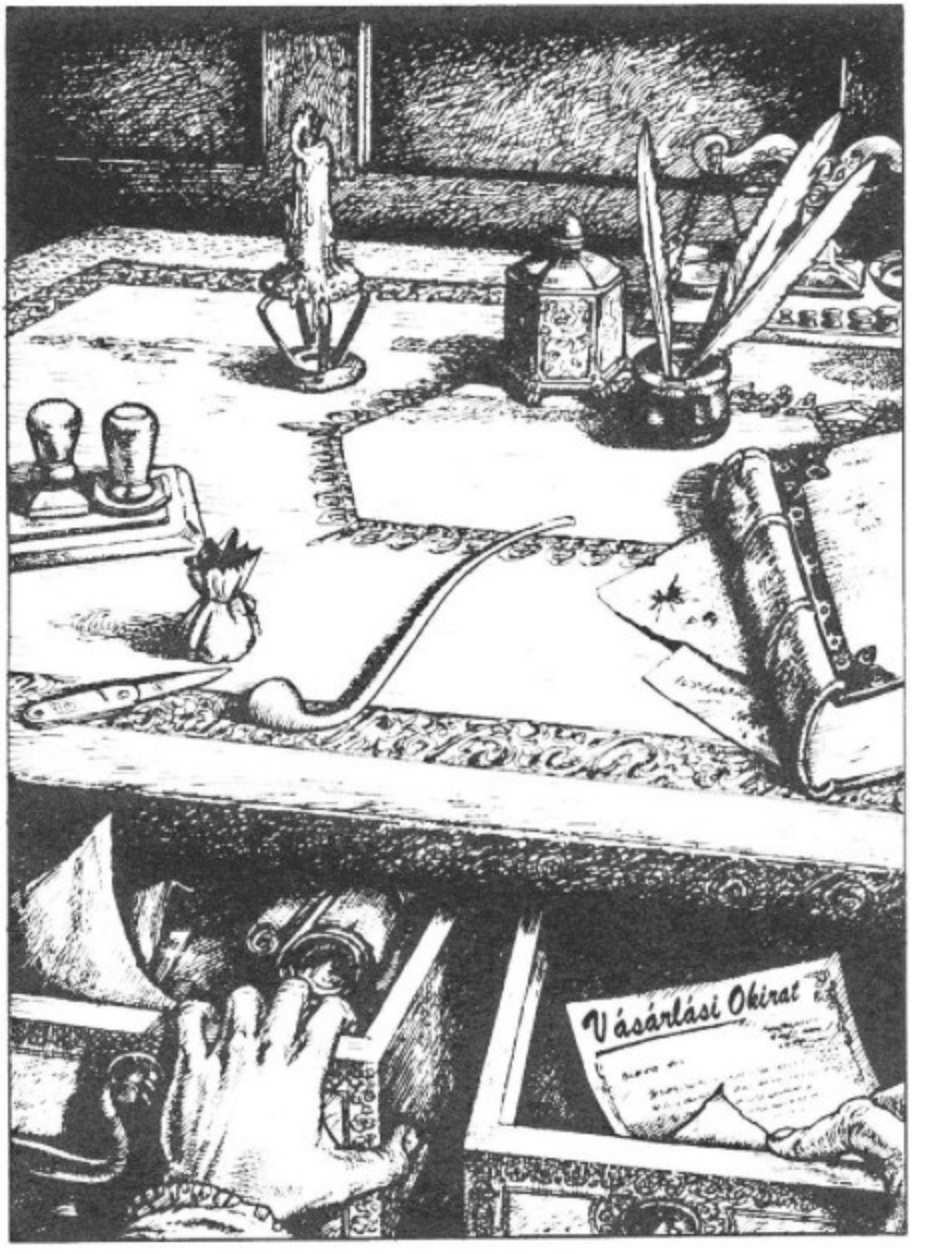
88.

Az átjáró végénél észreveszel valamiféle csillogást a penészgombák takarásában. Megvizsgálod közelebbről, és azt tapasztalod, hogy ez valamiféle fém; egy ajtófogantyú részét látod. Mikor felé nyújtod a kezedet, meglátsz valami mást is. A penészréteg alatt lévő ajtó egyik oldalán egy szabálytalan kinövést veszel észre, amit először csupán egy kibukkanó szikladarabnak hittél. Ahogy közelebbről megvizsgálod, látod, hogy ez egy emberi test. A penész teljesen benőtte, és eltakarta az alakját, de teljesen biztos vagy benne, hogy egy test az. Megállsz és elgondolkodsz. Hallottad valahol korábban, hogy a penészgombák egyes típusai spórafelhőt lövellnek a levegőbe, amint valami felzavarja őket. A spórák mérgezőek, és szinte azonnali halált okoznak, így szerezve újabb szerves anyagokat, melyen szaporodhatnak. A probléma az, hogy hogyan nyisd ki az ajtót anélkül, hogy a gombákat megzavarnád.

Hogyha járatos vagy a ZSEBTOLVAJLÁSBAN, lapozz a **197**-re. Ha nem, mit fogsz tenni? Ha megpróbálod a fáklyáddal leégetni a gombákat, lapozz a **160**-ra. Ha eltakarod az orrod és a szád, betöröd az ajtót, és reméled a legjobbakat, lapozz a **115**-re.

89.

Utolsó csapásoddal végzel a Ládarémmel. Gyorsan átvizsgálod a páncéltermet, de egy kis ezüstsípon kívül semmit sem találsz. (Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, az egyéb felszerelések közé!). Ezután arra összpontosítasz, hogyan tudnál kijutni innen. Az ajtó bezárult, és nem remélheted, hogy erővel kinyithatod azt. Ezen az oldalon nincs kulcslyuk, így nem törheted fel a zárat. Már majdnem feladod, amikor egy szimbólumot pillantasz meg a falba karcolva. Hogyha járatos vagy a TITKOS JELEK értelmezésében, lapozz az **54**-re. Ha nem, lapozz a **349**-re.


Vásárlási Okirat

90.

Alaposan átkutatod az asztalt. Három fiókot találsz, melyből kettő zárva van. A harmadik fiókban találsz néhány kulcsot, ezekkel ki tudod nyitni a többit. Az alábbi tárgyakra lelsz:

egy kulcs, „B" betűvel jelölve;
összesen 10 Aranytallér;
egy okirat, melyből megtudod, hogy Brass mostanában vásárolt egy Sírhalom domb nevű földterületet;
egy levél Brabantius varázslótól, melyben leírja, hogy *a Sírhalom dombot utasításainak megfelelően átalakították.*

Írd fel azokat a tárgyakat a *Kalandlapodra*, amelyeket megtartanál ezek közül! A két dokumentum pedig fontos nyom, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát a *Kalandlapodra*. Mit teszel most?

Ha megvizsgálod a vasajtót, lapozz a **377**-re. Hogyha elhagyod a Kereskedők Céhét, és Brass házában kutatsz (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben eddigi információid alapján megpróbálod felkutatni a Baziliszkusz Szemét, lapozz a **144**-re.

91.

Visszatartod a lélegzeted. Nincs időd gondolkodni, megpróbálod betörni az ajtót és kimenekülni a spórafelhőből. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **190**-re. Ha nagyobb, lapozz a **107**-re.

92.

Kinyitod az ajtót és behajítod a palackot a sötét szobába. Az összetörik a padlón és a tartalma kiömlik; eloszlatva a mágikus sötétséget, világossággal árasztja el a szobát! Ha már megölted a szörnyeteget a szobában, lapozz a **34**-re. Ha nem, lapozz a **200**-ra.

93.

A jel elárulja számodra, hogy ezt az ajtót csapda védi! Hogyha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, lapozz a **153**-ra. Ha nincs, akkor úgy döntesz, hagyod az ajtót, és másik bejáratot keresel – lapozz a **210**-re.

94.

Kitapogatod az utad a barlang fala mentén, és találsz egy bejáratot, ami egy folyosóra vezet, amelyen elindulsz. Nem kockáztatod meg, hogy fáklyát gyújts, amíg eléggé el nem távolodtál a barlangtól. Váratlanul megbotlasz, és egy kattanást hallasz. Hajítódárdák zápora száll el a fejed felett. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a „szerencsés" esésért. Hogyha nem botlottál volna meg, a hajítódárdák bizonyára eltaláltak volna. Úgy döntesz, most már meggyújtod a fáklyádat és folytatod utad a folyosón. Lapozz a **191**-re.

95.

Kihátrálsz a szobából, amilyen csendben csak tudsz. A kutya rémesen nagynak néz ki, és az utolsó dolog, amit szeretnél ebben a pillanatban, hogy az egész ház felébredjen a kutyaugatásra. Úgy döntesz, hogy felmész az első emeletre. Lapozz a **368**-ra.

96.

A legközelebbi útonálló felé csapsz a fegyvereddel, de ő kivédi az ütésed egy széklábbal, majd a banda körbezár téged. Visszahúzódsz egy mély kapubejáróhoz, és megmarkolod a kardod. A kapualj védelmet biztosít számodra, így az útonállók csak egyesével tudnak rád támadni. Küzdj meg az első hárommal!

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

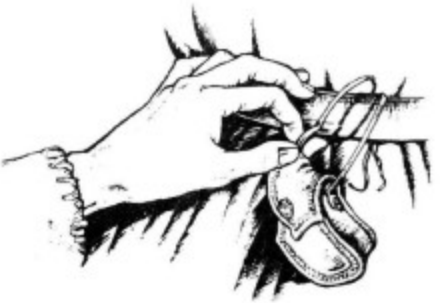
Ha legyőzted őket, lapozz a **196**-ra!

97.

Megpróbálsz elosonni az őrök közt. Dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ügyesség pontjaid száma, lapozz a **188**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **162**-re.

98.

A fáklyád gyorsan lángra lobbantja a Fagólemet; ellenfeled elvágódik, majd teljesen elég. Most már szabad az út a szobába. Lapozz a **136**-ra.



99.

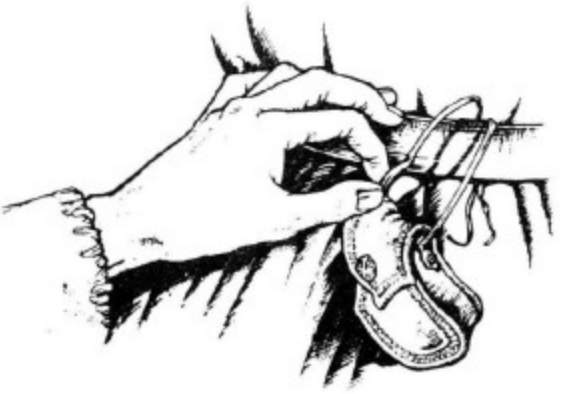
Az első Kristályharcos apró darabokban hever a padlón. Erősen figyeled a másodikat, de az meg sem mozdul. Szemügyre veszed a ládát, ám az erős zárral van ellátva. Hogyha járatos vagy a ZÁRNYITÁSBAN, lapozz a **360**-ra. Hogyha nem, akkor nem tudod kinyitni a ládát, és el kell hagynod a szobát; lapozz a **316**-ra.

100.

Figyelmesen megvizsgálod a követ, és próbálod megérteni a jelzést. Úgy néz ki, mint valamiféle tolvajjel. Jelentése áldozat vagy céltábla. Nagyon különös! Bármit is jelent, még nem találtad meg az utat a sírhalomba, így elindulsz körülnézni a kertben. Lapozz a **77**-re.

101.

Az őr egy pillantást vet a pénzre, majd a szemei összeszűkülnek. – Csak *ennyi*? – kérdi nevetve. – Ennyire nehéz idők járnának a Tolvajok klánjára? – Megragadja lándzsáját, és rád támad. A pénzed nagy csörrenéssel a földre hullik, miközben az első ütését hárítod, majd hamar előhúzod kardodat. Lapozz a **131**-re.

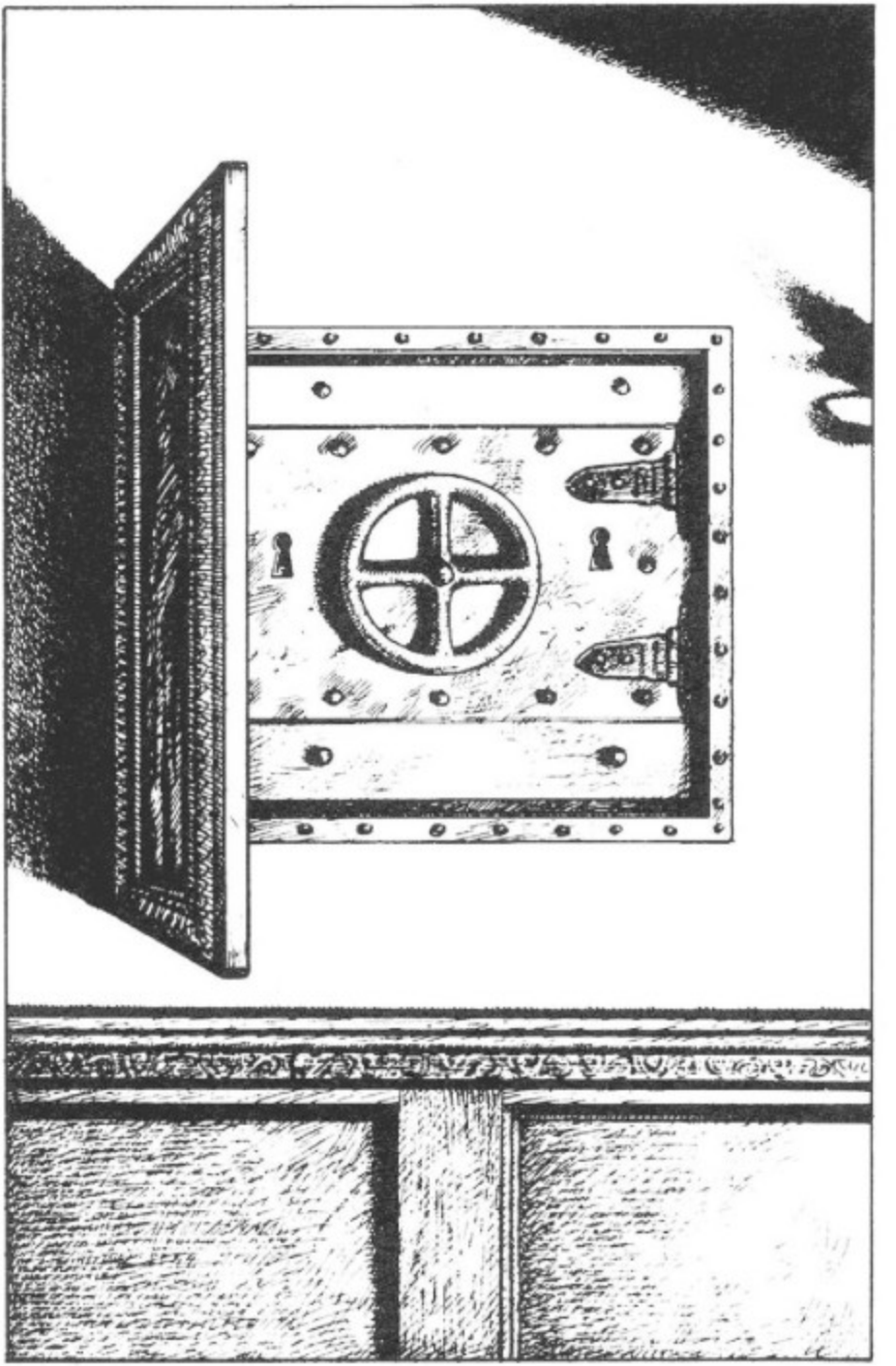


102.

Felismered a szimbólumot, amely egyike a Tolvajok klánjának titkos jeleinek. Egy másik tolvajnak már sikerült idáig eljutnia előtted. Próbálsz nem gondolni arra, hogy mi várhat még rád, ami megakadályozta a férfit vagy nőt, hogy eljusson a Baziliszkusz Szeméhez. A titkos jel arra utal, hogy van itt egy rejtekajtó, és amikor rátámaszkodsz a talapzatra, az könnyedén elcsúszik, feltárva egy lefelé vezető lépcsősort. Elindulsz lefelé a lépcsőkön. Lapozz a **328**-ra.

103.

Csendesen az asztalhoz osonsz. A papírlap úgy tűnik egy levél, melyet már felbontottak. Így felemeled és elolvasod annak tartalmát. Marlin kapitánynak címezték, és egy kereskedelmi hajóútról számol be, melyet Silas Whitebait megbízásából vállalt el. Brassról nem találsz még említést sem. Nagyon különös! Ha úgy gondolod, hogy rossz házban jársz, és elmész innen, hogy megnézd az aranyérmés szimbólummal ellátott házat az utca túloldalán, lapozz a **384**-re. Ha folytatod ennek a háznak az átvizsgálását, és odalépsz az előszoba végén lévő ajtóhoz, lapozz a **318**-ra.



104.

A széf szilárdan helyezkedik el a falban a kép mögött. Megállapítod, hogy az ajtaja tíz centiméter vastag, és lehetetlen erőszakkal kiszedni a falból. Van két zár mindkét oldalon és egy kerek fogantyú. Ha van nálad egy „B" betűvel jelölt kulcs, lapozz a **273**-ra. Ha netán egy „J" betűvel jelölt kulcs van nálad, lapozz a **124**-re. Hogyha mindkét kulccsal rendelkezel, lapozz az **55**-re. Ha egyik sincs nálad, megpróbálhatod kinyitni a zárat, ha van ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **165**-re, vagy átnézheted az asztalt, ha még nem tetted volna, lapozz a **143**-ra. De el is hagyhatod a dolgozószobát és visszamehetsz az előszobába, hogy megvizsgáld a többi ajtót, lapozz a **325**-re. Esetleg távozol az ablakon át, lapozz a **306**-ra.

105.

Nehezen veszed a levegőt, miközben elvánszorogsz a halott városi őrök közeléből. Nem állsz meg kifosztani őket, mert valaki meghallhatta a gyanús csatazajt, és nemsokára segédcsapatok érkeznek ide. Folytatod utad az árnyékban rejtőzködve, kikerülve a főutcát, amíg Brass házához nem érsz. Lapozz a **177**-re.

106.

Elvéted a Jib-Jibet, aki sikoltozva fut kifelé az átjárón. Hallottál már bődületes hangjukról, de azt nem hitted, hogy ez a bestia ilyen zajt tud csapni. Még nem hallod a felfegyverzett őröket közeledni, mert a Jib-Jib ordító hangja elnyom minden más zajt, de el tudod képzelni, ahogy felfelé rohannak a lépcsőn, és bármelyik pillanatban itt lehetnek. El kell hagynod a kereskedők negyedét, amilyen gyorsan csak tudod, és menedéket keresni az árnyas sikátorban. Miután kezdeti idegességed alábbhagy, átgondolod a helyzeted. Túlságosan is veszélyes lenne visszatérned oda, hogy információkat szerezz. Két lehetőséged van. Hogyha nyomok után kutatnál Brass házában (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben útnak indulsz, hogy megkeresd a Baziliszkusz Szemét, remélve, hogy már elég információd van, lapozz a **144**-re.

107.

Megpróbálod betörni az ajtót, és a levegő hirtelen megtelik sűrű, mustár színű spórafelhővel. A faajtó megremeg ugyan, de nem nyílik ki. A felgyülemlett levegőd kiáramlik, mielőtt bármit tehetnél. Elkezdesz köhögni a spóráktól, és a szemed könnybe lábad. Fuldokolva zuhansz a földre, és tudod, hogy minden lélegzetvétellel egyre több és több halálos spóra hatol a szervezetedbe. Kalandod és életed itt véget ér.

108.

Azt követően, hogy megbizonyosodsz róla, hogy szabad a pálya, elkezdesz felkúszni az ereszcsatornán. Könnyű felmászni rajta, így nem szükséges MÁSZÁS képességgel rendelkezned. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **238**-ra. Hogyha nincs szerencséd, lapozz a **375**-re.

109.

Óvatosan benyúlsz a páncélruha mögé, és ujjheggyel majdnem eléred azt a valamit. Még egy kicsit nyújtózol, és véletlenül hozzáérsz a páncélhoz. Alig érinted meg, de ez is elég ahhoz, hogy meglökd, és a bizonytalanul kiegyensúlyozott páncél nagy csattanással a földre dől. Hirtelen egy kutya kezd ugatni a lépcső aljánál, az ajtó mögül, és izgatott emberek moraját hallod az emelet felől. Mit teszel?

Kirohansz a házból?	Lapozz a **7**-re.
Maradsz és harcolsz, akárki is jön?	Lapozz a **336**-ra.

Vagy elrejtőzöl abban a reményben, hogy nem találnak rád? Ebben az esetben, ha van REJTŐZKÖDÉS képességed, lapozz a **170**-re. Ha nincs, lapozz a **254**-re.

110.

Elhagyod a házat gyorsan és csendben, majd visszatérsz az éjszakában a piactérre. Mit teszel most? Ha elmész a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re. Hogyha megpróbálod felkutatni a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

111.

Fegyvereddel csapást mérsz ellenfeledre, ellenben az keresztülsuhan az anyagtalan lelken, mintha ott sem lenne. A Bitorló Lélek ismételten felnevet, miközben futásnak eredsz, és érzed, ahogy lelkedet lassan kiszipolyozza belőled. Kalandod és életed itt véget ér.

112.

A fickók mérgesen felállnak, mikor közlöd velük, hogy nem tudod kifizetni a fogadást. Az egyikük durván nekilök a falnak. Mit teszel?

Harcolsz?	Lapozz a **28**-ra.
Megpróbálsz elmenekülni?	Lapozz a **333**-ra.
Felajánlasz nekik cserébe valami mást?	Lapozz a **283**-ra.

113.

Gyorsan elhatározásra jutsz! Van itt néhány varázslatos dolog, és nem tűnik jó ötletnek harcolni a saját árnyékoddal. Azon kívül van egy jobb ötleted! Az árnyékok akkor jelennek meg, mikor valami blokkolja a fényt – ők a sötétség részei. Nos, ha a te árnyékod a sötétségből készül támadni, talán egy másik fényforrást kellene használnod – mint például a fáklyádat –, hogy eloszlasd azt. Magasba tartva a fényforrást és megpróbálod olyan helyzetbe tartani, hogy az árnyékod eltűnjön a falról. Lapozz a **67**-re.

114.

Hamar eloltod a fáklyádat, és visszahúzódsz az árnyékba, amint az Ogre felébred. Habár ezelőtt még sosem láttál Ogrét, egy pillantást is elég volt vetni rá, hogy ne szállj szembe vele, hacsak nem muszáj. Ellenfeled egyenesen feléd tart, sűrűn szimatolgatva, így érzékelve téged. Rájössz, hogy a sötétben nem tudsz elrejtőzni, hiszen ellenfeled érzi a szagodat. Lapozz a **300**-ra, és küzdj meg az Ogréval, de csökkentsd 2-vel Támadóerődet, mert sötétben kell harcolnod.

115.

Úgy határozol, hogy az egyetlen dolog, amit tehetsz, hogy eltakarod az orrod és a szád, így védve magad a spóráktól. Megvizsgálod az ajtót, és reméled, hogy át tudod törni, mielőtt túl sok spóra kerülne a levegőbe. Mivel fogod beborítani az arcodat? Hogyha van fekete csuklyás köpenyed, vagy néhány rongy a lábad köré tekerve, lapozz a **63**-ra. Ha nincs egyik sem, meg kell kísérelned visszatartani a lélegzetedet – lapozz a **172**-re.

116.

A zaj felkeltette az emberek figyelmét végig az utca mentén. Néhányan kihajolnak az ablakaikból lámpával és gyertyával a kezükben. Próbálják kideríteni, hogy mi okozta a zajt. Összehúzod magad a kapualj árnyékában, és imádkozol, hogy ne vegyenek észre. Néhány perc elteltével mindenki visszatér az ágyába. Vársz még egy kicsit, utána eldöntheted mi lesz a következő lépésed. Az esőcsatornán már nem tudsz felkúszni az ablakokhoz, de ha van MÁSZÁS képességed, megpróbálhatsz feljutni oda – lapozz a **238**-ra. Ha nincs ilyen képességed, esetleg felszerelésed sincs hozzá, választhatsz az alábbi lehetőségek közül:

Ha van ZÁRNYITÁS képességed, és kinyitnád a bejárati ajtót, lapozz a **276**-ra. Ha visszamennél a piactérre, hogy körülnézz a Kereskedők Céhénél, hogyha még nem jártál ott, lapozz a **129**-re. Ha egyiket sem akarod, akkor elindulhatsz felkeresni a Baziliszkusz Szemének rejtekhelyét; ki tudja, talán sikerült elég információt összeszedned ahhoz, hogy rátalálj – lapozz a **144**-re.

117.

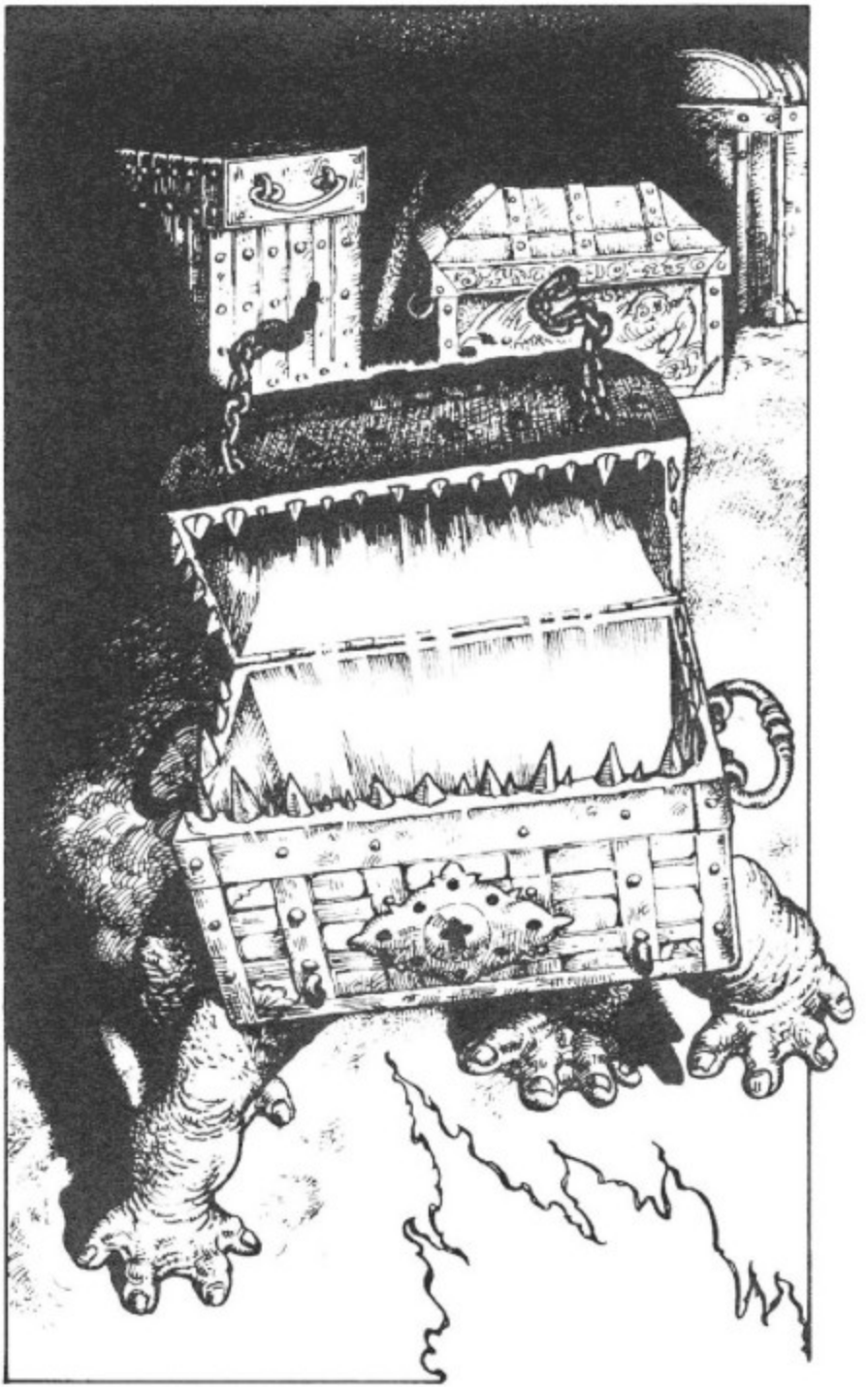
Elsétálsz a Hurok mentén Madame Csillag kunyhójáig. Gyakorlott szemeddel észreveszel számos koldust, zsebtolvajt és zsebmetszőt az árnyékban lapulni, de egyik sem törődik veled. Tudja mindenki a Hurokban, hogy tanonc vizsgán vagy. Végül elérkezel egy kis düledező viskóhoz, ahol Madame Csillag él. Meglepődik kissé, amikor ajtót nyit, de felajánlja neked, hogy két Aranytallérért olvas a jövődben. Ha van két Aranyad, lapozz a **289**-re. Ha nincs, vagy nem akarsz fizetni, akkor lapozz a **64**-re.

118.

Sikerül felfeszítened a láda tetejét. Egy fekete obszidián korongot látsz benne, mely majdnem harminc centiméter átmérőjű, és teljesen simára csiszolt. A fáklyád fényét is visszaveri, akár egy tükör. Úgy döntesz, hogy magadhoz veszed. Ha jártas vagy a REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSÁBAN, lapozz a **182**-re. Hogyha nem, lapozz a **20**-ra.

119.

Csendben állsz, miközben a szíved a torkodban dobog. – Ne bánts! – nyöszörgi egy siránkozó hang. – Nem tettem semmi rosszat! Csak egy védett helyen akartam aludni! – Egy koldussal akadtál össze, aki belopódzott ide pihenni egy éjszakára. Ha azt színleled, hogy te egy őr vagy, és kiutasítod, lapozz a **330**-ra. Hogyha elmondod neki, hogy egy barát vagy, lapozz a **291**-re.



120.

Amikor a páncélteremben vizsgálódsz, nyikorgó zajra leszel figyelmes, és mozgást látsz a szemed sarkából. Körbefordulsz, és egy mozgó ládára leszel figyelmes. De ennek zömök lábai vannak minden sarkán, és gonoszul nyikorgatja a fedelét! Elmenekülnél, de a vasajtó becsapódik előtted! Csapdában vagy, így hát meg kell küzdened a Ládarémmel.

Ládarém	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **89**-re!

121.

A Kopogó Szellem újra támad, amikor átfutsz a szobán. A kijárat felé veted magad, közben azt kívánva, bárcsak valami olyasmi lenne, amivel meg tudnál küzdeni.

Kopogó Szellem	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 0

Határozd meg a Támadóerődet a szokott módon, de ha megnyersz egy harci kört, nem sebzed meg ellenfeled, csupán elkerülted a támadását. Ha a Kopogó Szellem győz, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Játssz le egy harci fordulót vele. Utána elhagyod a szobát, visszatérsz a folyosóra, és a másik úttal próbálkozol. Lapozz a **351**-re.

122.

Elindulsz a Mező Kapu felé. A Palota és a Mező utcai térség, közel Azzur nagyúr palotájához, a leggazdagabb térség a városban, és jól tudod, hogy itt óvatosnak kell lenned. A városi őrség kettőzötten figyeli ezt a városrészt, mindig buzgón, hogy az emberek lássák, megdolgoznak a pénzükért. Csupán néhány métert teszel meg a Cérna utcán, mikor közeledő fényt veszel észre és ezzel együtt csizmás léptek zaját hallod. Hogyha rendelkezel REJTŐZKÖDÉS képességgel, lapozz a **156**-ra. Ha nem, lapozz a **293**-ra.

123.

Milyen fegyvert használsz ellene?

Mágikus fegyvert?	Lapozz az **53**-ra.
A fáklyádat?	Lapozz a **98**-ra.
Bármilyen egyéb fegyvert?	Lapozz a **183**-ra.

124.

Belehelyezed a kulcsot a jobb kéz felőli kulcslyukba, és lassan elfordítod. Hogyha van ZÁRNYITÁS képességed, és megpróbálod kinyitni a bal kéz felőli zárat a másik kezeddel, lapozz a **335**-re. Ha nem rendelkezel ezzel a képességgel, lapozz a **202**-re.

125.

Egyik kezeddel az esőcsatornába kapaszkodva igyekszel elővenni a kötelet és a csáklyát, amit hozzávágsz a Vízköpőhöz, aki lecsapni készül rád. (Ne felejtsd el lehúzni ezeket a tárgyakat a *Kalandlapodról*!) Dobj két kockával! Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, eltalálod a Vízköpőt – lapozz a **232**-re. Ha nagyobb, úgy elhibázod a dobást – lapozz a **389**-re.

126.

Miközben előrevetődsz az ajtóhoz, meglátsz egy keskeny nyílást a mennyezet felett. Elképzelhető, hogy egy csapórács vagy valamiféle csapda. Ha tovább haladsz az ajtó irányába, lapozz a **317**-re. Hogyha megfordulsz és elhagyod a szobát, visszatérve a folyosóra; lapozz a **152**-re.

127.

Közeledsz a fákhoz. Olyan csendesen mozogsz, ahogy csak tudsz. Már nem látsz mozgást. Váratlanul rálépsz egy gallyra, a reccsenés feltűnően hangosnak tűnik a csendes éjszakában. Egy pillanattal később egy vicsorgó figura bukkan fel a sötétből. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **35**-re. Ha nagyobb, lapozz a **313**-ra.

128.

Óvatosan lépkedsz a hulladék között, de néhány lépés után lágyan megzörren valami a talpad alatt. A lárvák azonnal kivágódnak a lyukaikból, és állkapcsaikat csattogtatva körbevesznek téged. Fáklyáddal csapkodod őket, és próbálod megtisztítani az utat magad előtt, de nem úszod meg sérülés nélkül a kalandot. Dobj egy kockával! A dobott számot vond le az ÉLETERŐDBŐL! Megfelezheted az elszenvedett sérülést (tört számot felfelé kerekíts), hogyha sikeres SZERENCSE *próbát teszel.* Ezután folytatod utad. Lapozz a **84**-re.

129.

A Kereskedők Céhe a piactér déli oldalán van, szemben a Hurokkal. A tér most csendes, minden árusító bódé bezárt már, és senkit sem látsz, miközben haladsz célod felé. A tér pereme felé tartasz, rejtőzködve, mivel nem akarod, hogy pont ma este állítsanak meg és kezdjenek kérdezősködni a városi őrök. Amikor félúton jársz, mozgásra figyelsz fel a fák közül, a tér közepe felől. Mit teszel?

Utána jársz a dolognak?	Lapozz a **75**-re.
Figyelmen kívül hagyod, és tovább mész a Kereskedők Céhe felé?	Lapozz a **246**-ra.

130.

Felveszel egy követ a terem padlójáról, majd a drágakő felé hajítod. Amint a kavics áthalad a fényoszlopon, fényesen felvillan, és megsemmisül. Próbát teszel egy másik kővel is, de az eredmény ugyanaz. Körbejárod a szobát, ám nem találod meg a módját, hogy kioltsd a fényt. Mit teszel?

Elveszed a drágakövet?	Lapozz a **269**-re.
Megpróbálod eltéríteni a fényt?	Lapozz a **292**-re.

Vagy feladod, és visszatérsz a Tolvajok klánjához, hogy beszámolj a kudarcodról?

131.

Küzdj meg az őrrel!

Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

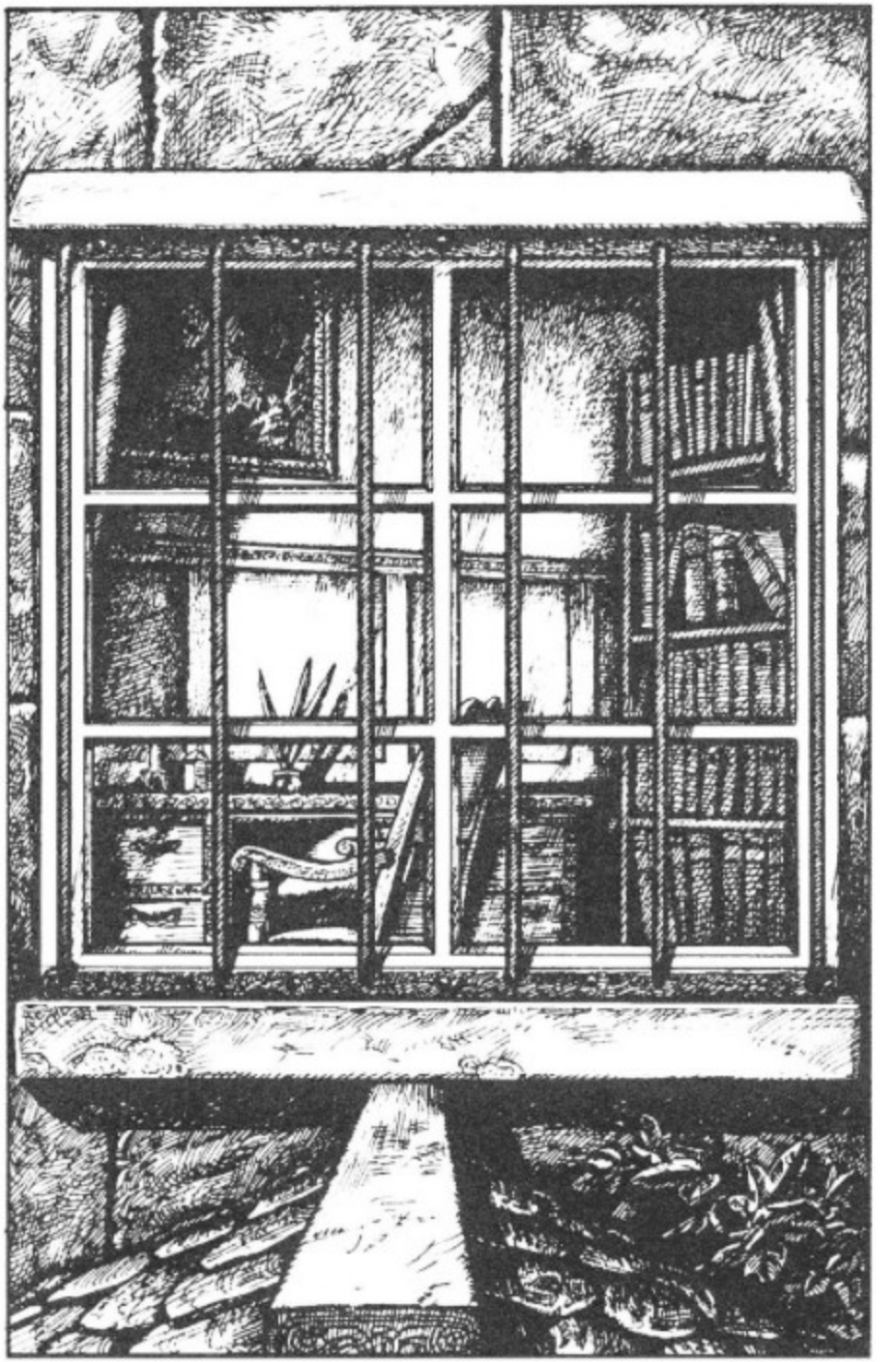
Ha a harc tovább tart három körnél, lapozz a **299**-re. Ha három kör alatt legyőzöd, lapozz a **337**-re.

132.

Átkutatsz mindent a Sírhalom domb körül, de nem találsz utat. Úgy tűnik ez a hely nem több, mint egy fűvel borított domb. Már éppen feladnád a keresést, amikor felfedezel valamit, egy alig látható karcolást az itt álló kőben, amely a domb egyik oldalán található. Ha járatos vagy a TITKOS JELEK értelmezésében, lapozz a **100**-ra. Ha nem, lapozz a **344**-re.

133.

Mágikus fegyvert használsz? Ha igen, lapozz a **158**-ra. Ha nem, lapozz, a **180**-ra.



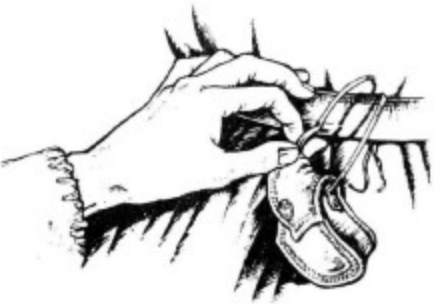
134.

Az ajtó halk kattanással kinyílik, és egy nagyobb dolgozószobában találod magad. Egy nagyméretű faasztal áll az egyik fal mellett, és egy könyvespolc is található itt néhány plüssfotellel. Az asztal felett egy középkorú ember életnagyságú portréja függ, aki nagyon szép öltözéket visel, nyilvánvalóan vagyonos az illető. Brass, a kereskedő! A szoba ablaka rácsokkal van ellátva, melyek azonban belülről nyithatóak. Lágyan becsukod az ajtót magad mögött, és beljebb lépsz a szobába. Mit teszel?

Körülnézel az asztalon?	Lapozz a **143**-ra.
Átvizsgálod a szoba többi részét?	Lapozz a **242**-re.
Távozol az ablakon át?	Lapozz a **306**-ra.

135.

Az ajtó kinyílik, és te hátralépsz a sötétségbe. Becsukod az ajtót és elreteszeled magad mögött. Nekitámaszkodsz az ajtónak, közben levegőért kapkodsz, de tudod, hogy a zár nem fog örökké kitartani! Találnod kell egy kivezető utat innen. Az őrök az ajtót püfölik felébresztve a ház tulajdonosát, és azonnal nyugtalanító zajokat hallasz az emeletről. Gyorsan kinyitod az ablakot, az ellenkező oldalon, és kimászol innen. Mire az őrök bejutnak a házba, te már messze jársz. Lapozz a **177**-re.



136.

Miután sikerült elpusztítanod a Fagólemet, benézhetsz az ajtónyíláson át a mögötte lévő szobába. Vajon mit rejthet? A helyiség kicsi, alig egy-két méter átmérőjű, és tele van egy halomnyi arannyal és drágakővel. Egyik drágakő sem tűnik különlegesen nagyobbnak, de lehetséges, hogy a Baziliszkusz Szeme is itt van valahol. Ha keresgélnél egy kicsit a kincsek között, lapozz a **46**-ra. Hogyha nem törődve ezzel folytatod utad az átjáróban, lapozz a **374**-re.

137.

Mielőtt bármit is tehetnél, egy ragyogó kék szikra eltalál. A világ hirtelen nagyobbá válik, és egy hatalmas kéz emel fel, egy hosszú zöld faroknál fogva, melyet szereztél.

– Hozzászoksz majd – közli Nikodémusz, a varázsló. – Nem rossz élet a gőtéé, csak figyelj a nagy halakra! – Ezzel bedob a folyóba. Hogyan fogod túlélni? Nos, egy dolog bizonyos: hogy megbuktál a próbán. Kalandod itt véget ér.

138.

Besurransz a sötét szobába, de pár lépés után a padlódeszka nyikorogni kezd a lábad alatt. A horkolás hirtelen abbamarad. Mit teszel?

Csendben távozol a szobából?	Lapozz a **315**-re.
Mozdulatlan maradsz?	Lapozz a **193**-ra
Folytatod utad a szobában?	Lapozz a **185**-re.

139.

A zár a legbonyolultabb, amit valaha is láttál, és úgy tűnik egy örökkévalóságig tart feltörni azt. Végül is az utolsó retesz egy kattanással elcsúszik, és az ajtó alig hallható nyikorgással kitárul előtted. Lapozz a **79**-re.

140.

Megfogod az ajtó fogantyúját és betaszítod azt. Eléggé meglepődsz, mikor a széles deszka körbefon, és megtámad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Az ajtó hirtelen egy nagy, emberszerű alakká áll össze; ez egy Fagólem, és meg kell küzdened vele!

Fagólem ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Amint megnyerted az első harci kört, lapozz a **123**-ra.

141.

Elkezdenéd feltörni a zárat, de mielőtt még így tennél, az ajtó kinyílik, és szembetalálod magad egy öreg férfival, akinek hosszú fehér szakálla van. Dühösnek látszik. Lapozz a **137**-re.

142.

Küzdj meg a Bitorló Lélekkel!

Bitorló Lélek ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Minden harci körben, amelyet elvesztesz, a szokásos 2 ÉLETERŐ pont mellett, vesztesz 1 SZERENCSE pontot is! Ha győzöl, lapozz a **323**-ra!

143.

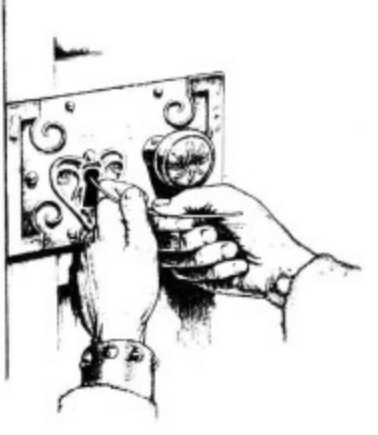
Figyelmesen átvizsgálod az asztalt. Sok üzleti papírt találsz, melyeket mostanában bonyolítottak le, de nem találsz semmit sem a Baziliszkusz Szeméről. Az egyetlen tárgy, melyhez hozzájutsz egy ezüst papírvágó kés, mely 5 Aranyat ér (ha akarod, tedd el a hátizsákodba), de ezen kívül semmi értékeset nem találsz. Mit teszel most?

Ha átvizsgálod a szoba többi részét, lapozz a **242**-re. Hogyha elhagyod a szobát az ablakon keresztül, lapozz a **306**-ra. Amennyiben távozol az ajtón át, és megvizsgálod az ajtókat az előszoba végénél, lapozz a **325**-re.

144.

Fejedben átgondolod mindazon információkat, melyeket szereztél, és az akadályokat, amiket legyőztél. Most már közel kell, hogy járj a Baziliszkusz Szeméhez – azt legalábbis tudod, hol van elrejtve. *Ugye* tudod, hová rejtették el? Hol keresed?

Az Óra utcánál?	Lapozz a **369**-re.
Az Éneklő hídnál?	Lapozz a **22**-re.
Azzur nagyúr palotájában?	Lapozz a **167**-re.
A Sírhalom dombon?	Lapozz a **284**-re.



145.

Amikor megpróbálod a zárat feltörni, apró villámcsapás hasít a kezedbe, és áthajít a szobán. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, akkor kinyitod a ládát. A belsejében egy fekete obszidián korong hever, majdnem harminc centiméter átmérőjű, és teljesen ki van fényezve. A fáklyád fényét is visszaveri, akár egy tükör. Úgy döntesz elveszed. Hogyha rendelkezel REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességgel, lapozz a **182**-re. Ha nem, lapozz a **20**-ra.

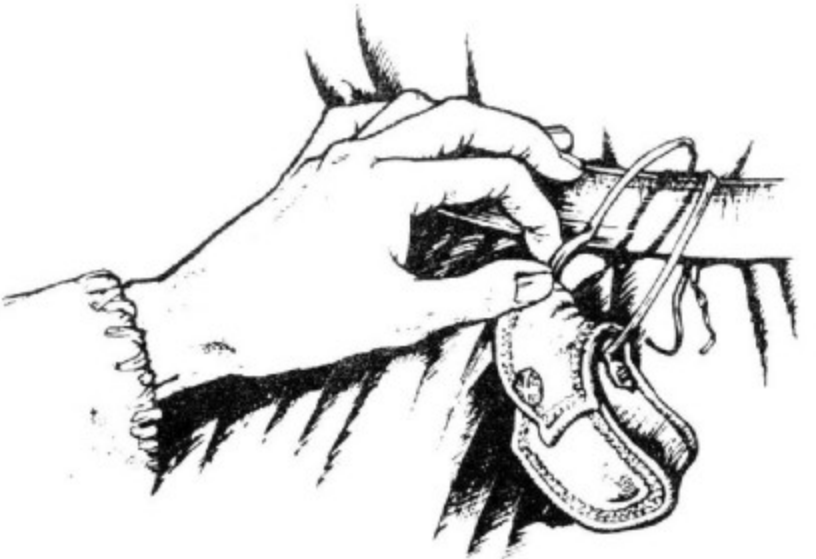
146.

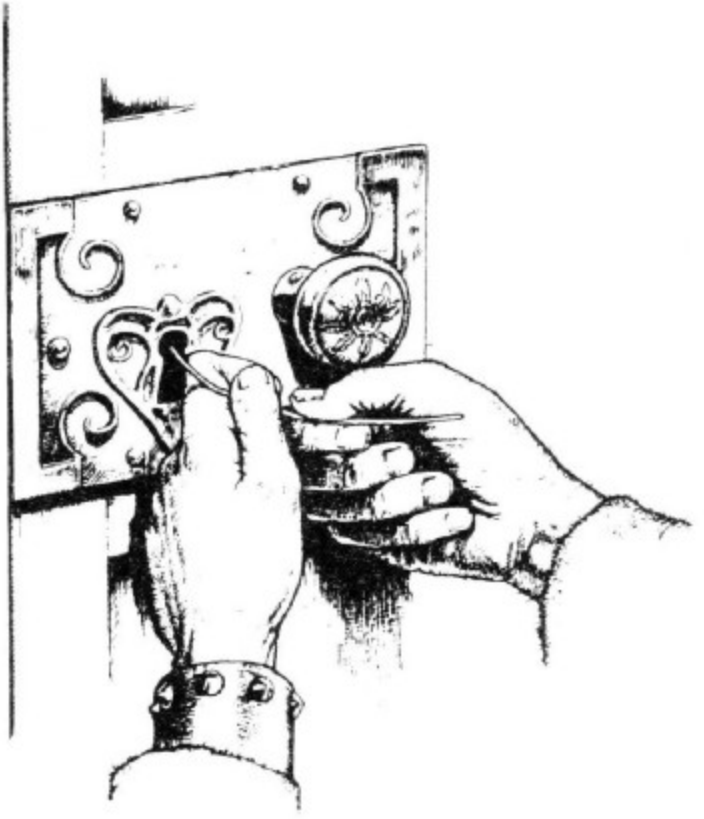
Gyorsan felmászol és felkapaszkodsz a fal tetejére, miközben nyilak süvítenek el melletted. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **18**-ra. Ha nincs, lapozz a **329**-re.

147.

Óvatosan a páncél mögé nyúlsz, megpróbálod az ujjaiddal elérni azt a valamit. Észreveszed, hogy a páncélöltözet meglehetősen ingatag, és borzalmas zajt tudna csapni, ha feldöntenéd. Így nem próbálsz messzebbre nyújtózni. Óráknak tűnik, mire el tudod mozdítani a tárgyat, így fel tudod venni azt, majd óvatosan visszahúzod a kezedet a páncél mögül. Kinyitod a markodat, és egy Aranytallért pillantasz meg benne. Leejtették az előszobában anélkül, hogy észrevették volna, hogy a páncél mögé gurult. Írd fel a *Kalandlapodra*, még akkor is, hogyha alig érte meg a fáradtságot. Most mit teszel?

Ha felmész a lépcsőn az emeletre, lapozz a **368**-ra. Hogyha megvizsgálod a lenti ajtót a pihenőben, lapozz a **47**-re.





148.

Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **8**-ra. Hogyha nagyobb, elvéted az ugrást és a medencében landolsz – lapozz a **2**-re.

149.

Megkísérled elkerülni, hogy az őrök meglássák, mit teszel. A hátad mögé nyúlsz, és reméled, hogy gyorsan megtalálod az ajtókilincset. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **135**-re. Ha nincs, lapozz a **347**-re.

150.

Egy rövid, boltíves átjáróban találod magad, mely egy kis kriptába vezet. A kamra nyers faragású, földdarabok hullnak le a falak és a mennyezet kőlapjainak réseiből. Egy ősi test fekszik középen az omladozó talapzaton, egy hosszú karddal az oldalán. Mellette két kupac csont mutatja, hogy mások is nyugszanak itt. Hirtelen a csontok megmoccannak egy láthatatlan erő hatására, és Csontvázakká állnak össze. Mindkettő kezében egy lándzsa van. Felemelik fegyvereiket, és feléd tartanak! Hogyha az átjáróban maradsz, lapozz a **366**-ra. Ha előre nyomulsz, hogy a kriptában fogadd támadásukat, lapozz a **233**-ra.

151.

Felkiáltasz – remélve, hogy hangod eléggé fenyegető –, és megtámadod a hozzád legközelebb álló útonállót. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **244**-re. Ha nagyobb, lapozz a **96**-ra.

152.

Átveted magad a szobán, miközben a sok limlom záporozik körülötted. A Kopogó Szellem három alkalommal támad meg, míg te átrohansz a szobán.

Kopogó Szellem ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 0

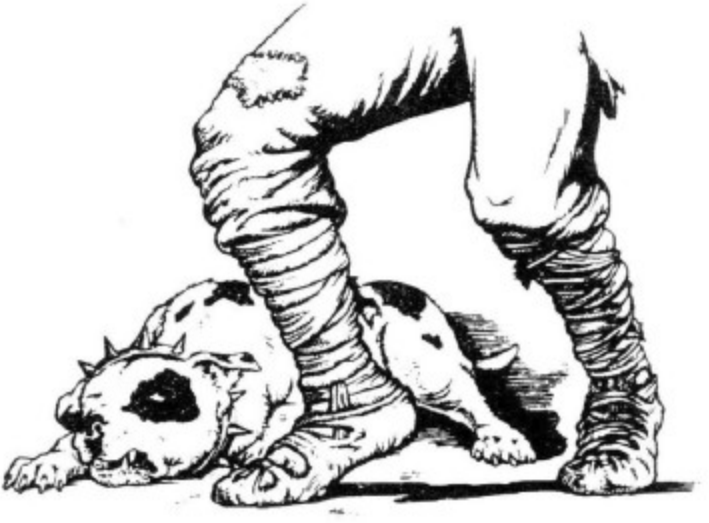
Határozd meg a Támadóerődet a szokott módon, de ha megnyersz egy Harci Kört, nem sebzed meg ellenfeled, csupán elkerülted a támadását. Ha a Kopogó Szellem győz, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Harcolj három Fordulót, utána elhagyod a szobát, és futva indulsz vissza az átjáróban. Lapozz a **351**-re.

153.

Erőteljesen figyelsz a sötétségben, és a zárhoz közel különös mélyedések hosszú sorát pillantod meg. Gyanúsan néz ki, mintha egy kinyitható panel lenne, ami mögül kellemetlen dogok csapódhatnak be abba, aki a zárral kezdene el babrálni. Ha megpróbálod hatástalanítani a csapdát, lapozz a **173**-ra. Hogyha inkább keresel egy másik bejáratot, lapozz a **210**-re.

154.

Átrohansz a barlangon, amilyen gyorsan csak tudsz. Ha kijutsz a fényből, az árnyékod megszűnik. Mialatt menekülsz, az árnyékod három alkalommal támad meg. Csatázz három fordulót át. Az árnyékodnak ugyanannyi az ÜGYESSÉGE, mint neked. Ha megnyersz egy harci fordulót, nem sebzed meg az árnyékod, csupán elkerülöd a támadását. Túl elfoglalt vagy ahhoz, hogy futás közben harcolj! Ha az árnyékod megnyeri a kört, le kell vonnod magadtól 2 ÉLETERŐ pontot! Három forduló után eléred a barlang távolabbi oldalát. Ha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, lapozz a **381**-re. Ha nincs, lapozz a **27**-re.



155.

Lefelé haladsz az átjárón. Az hirtelen keskenyedni kezd, és a kifaragott kőfalakat felváltják a durván faragott sziklák. Hamarosan meglátod miért. Mindkét oldalon kis, néhány centiméter átmérőjű lyukak sorát látod. A lyukak között a padlót csontok borítják, és egyéb törmelék. Egy patkányt zavart meg a fáklyád fénye, futva indul előtted, lefelé az átjárón. Ahogy szalad, felkavarja a törmeléket, és hirtelen egy hegyes állkapcsú, pillangószerű lény, mint valamiféle Sziklahernyó – de kisebb és gyorsabb –, vágódik ki az egyik lyukból a zaj hallatán. A patkánynak nincs esélye, és gyorsan darabokra tépik.

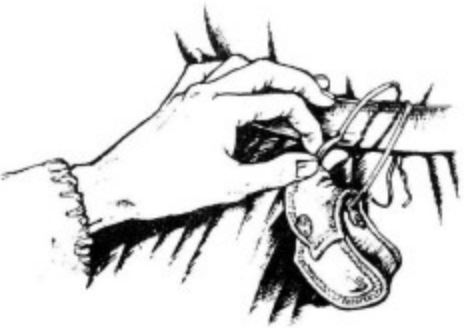
Megvárod, míg a Lárvák visszatérnek lyukaikba, majd óvatosan elindulsz előre. Igyekszel teljesen csendben haladni, anélkül hogy felzavarnád őket. Ha járatos vagy a LOPAKODÁSBAN, lapozz a **25**-re. Hogyha nem, lapozz a **128**-ra.

156.

Kitérsz egy árnyékos kapualjba, és csendben megállsz. Ahogy figyelsz és várakozol, a városi őrség kétszemélyes őrjárata vonul el előtted. Visszatartod a lélegzeted és ők nem vesznek észre, folytatják útjukat. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, mikor eltávolodnak. Kiosonsz a rejtekedből, azután folytatod utadat Brass háza felé. Lapozz a **177**-re.

157.

A szörnyeteg, bármi is volt az, visszacsúszik a sötétségbe. Hallod a vergődését néhány másodpercig, utána minden elcsendesedik. Keresztülmész a szobán a távolabbi falig, majd néhány másodpercnyi tapogatózás után találsz egy ajtót. Lenyomod a kilincset, de az nem nyílik, bezárták! Ha van ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **324**-re. Ha nincsen, meg kell próbálnod betörni az ajtót! Dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerrel jártál – lapozz a **324**-re. Ha nem, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot vállsérülésed miatt, és próbáld újra! Ismételd meg ezt mindaddig, míg sikerrel nem jársz, vagy a sérülésektől meg nem halsz.



158.

Eddig semmiképp nem tehettél szert varázsfegyverre – tehát csaltál! Lapozz vissza az **1**-re, és csináld végig becsületesen a küldetésed!

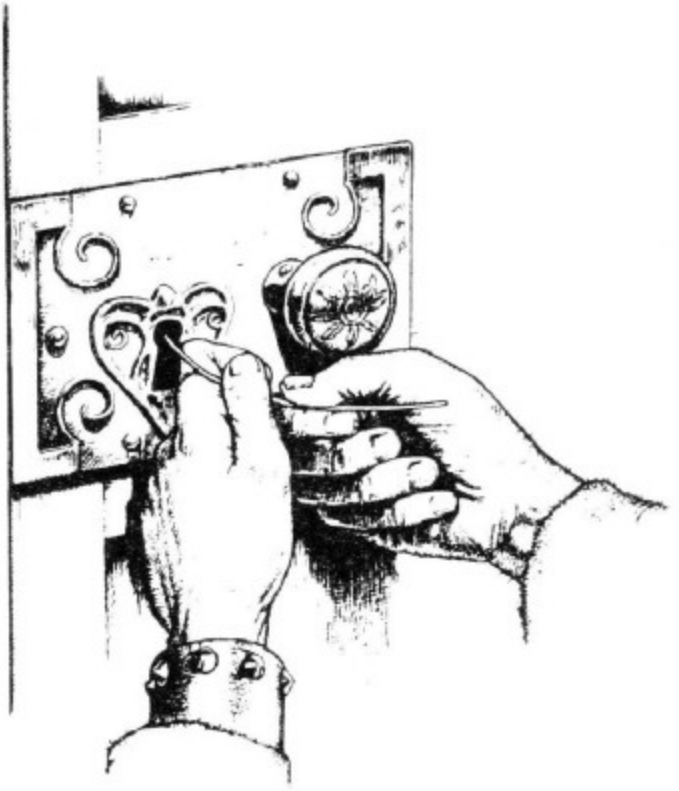
159.

Megpróbálod lenyomni a kilincset. Az ajtó nincs zárva, és halkan nyikorogva kinyílik. Óvatosan belépsz a sötét szobába. Bevilágítasz a lámpáddal, és látod, hogy ez egy bútorozott szoba, hosszú asztallal és számos székkel. Valószínűleg egy tanácsterem. Mindeközben nehéz szuszogásra figyelsz fel, mely valahonnan a szobából jön. Mit teszel?

Amennyiben kisurransz innen és felmászol az ereszcsatornán (ha még nem tetted volna), lapozz a **225**-re. Hogyha kilopódzol és felmászol a tetőre valamilyen egyéb úton, lapozz a **4**-re. Ha maradsz, ahol vagy, és rendelkezel REJTŐZKÖDÉS képességgel, lapozz a **179**-re. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **61**-re.

160.

Odatartod a fáklyádat a penészgombákhoz, megpróbálod leégetni azokat az ajtóról. A levegő azonnal megtelik sűrű, mustár színű gomba spórákkal. Dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **91**-re. Ha nagyobb, lapozz a **40**-re.



161.

Megállsz egy kicsit gondolkodni. Biztos vagy abban, hogy a Baziliszkusz Szeme errefelé van. Ha visszafordulsz, megbuksz a próbán, és hátralévő életed során azon töprenghetsz, hogy vajon sikerrel járhattál-e volna? Ezzel szemben, ha folytatod utadat, szembe kell szállnod azzal, ami rád vár, és ha képes a mágikus sötétségben látni, iszonyú hátrányban leszel. Nehéz eldönteni, mit is tegyél. Ha úgy döntesz, hogy mindezek ellenére visszamész, lapozz a **352**-re. Ha nem, megbuktál a próbán, és kalandod itt véget ér.

162.

Megpróbálod ellökni az őröket és meglépni előlük, de egyikük elkapja a válladat, és gorombán visszalök a kapualjba! Gyorsan jár az agyad, miközben körbezárnak téged. Mit teszel most?

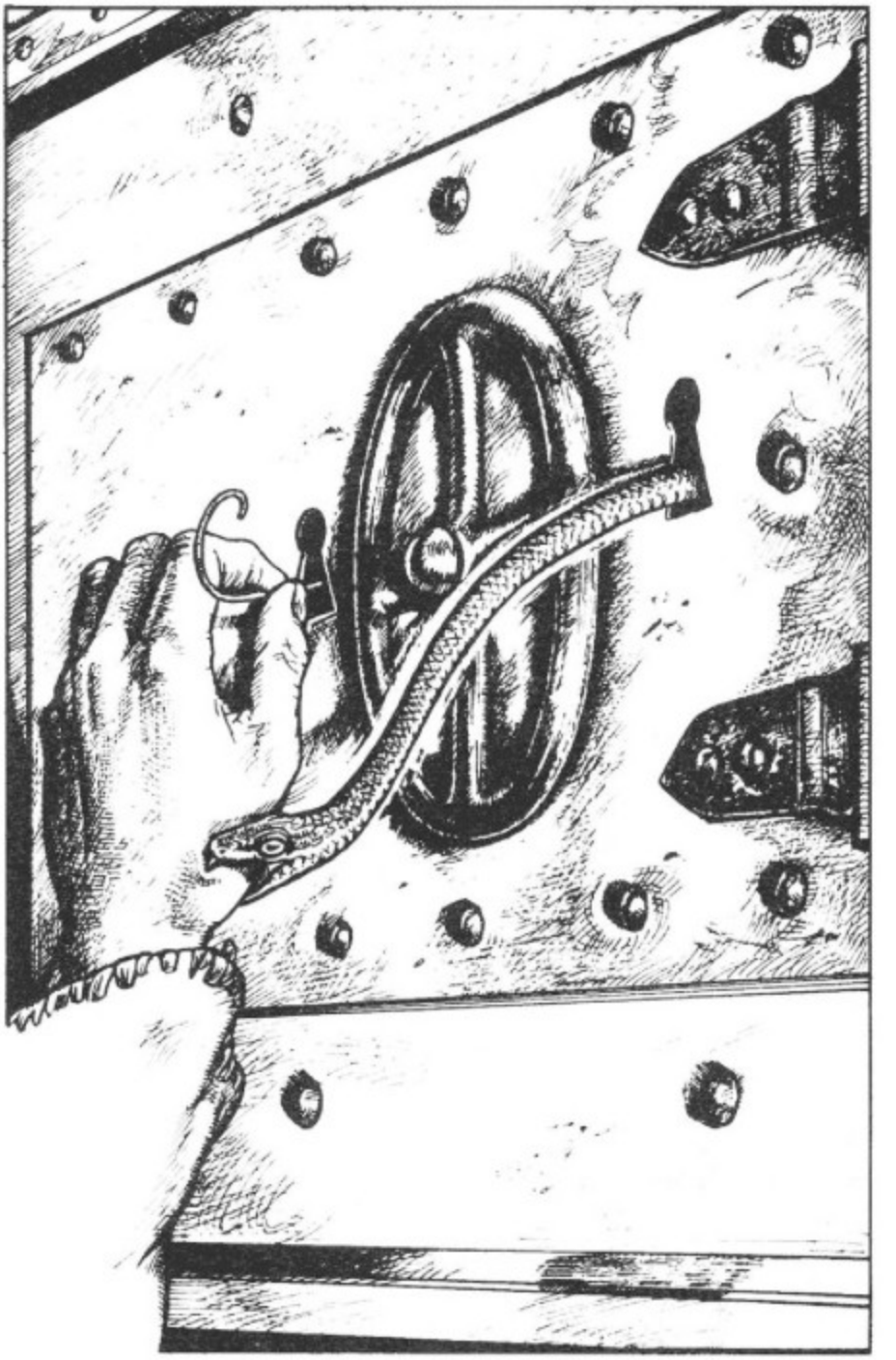
Megvesztegeted az őröket (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **327**-re.
Megpróbálsz elmenekülni a mögötted lévő ajtón át?	Lapozz a **149**-re.
Megtámadod az őröket?	Lapozz a **224**-re.

163.

Megpróbálod kinyitni az ajtót, de az zárva van. Hogyha van ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **187**-re. Ha nincs, és megpróbálod kinyitni az aranyérmés ajtót, lapozz a **3**-ra. Hogyha elhagyod a Kereskedők Céhét, és Brass házában nyomozol tovább (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben elindulsz, hogy megkeresd a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

164.

Nem tudod elérni a kapcsolót a tőröddel – a penge túl merev. Hogyha kézzel nyúlsz bele a lyukba, lapozz az **56**-ra. Ha valami mást próbálnál inkább, lapozz vissza a **43**-ra, és válassz újra.



165.

Kiválasztod az egyik zárat, és elkezdesz dolgozni rajta. Hirtelen egy kis kígyó tör elő a másik zárból, és méregfogait a kezedbe mélyeszti. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, a mérgező harapás miatt. Ha még életben vagy, és meg akarod vizsgálni az asztalt (ha még nem tetted volna), lapozz a **143**-ra. Hogyha elhagyod a szobát az ablakon keresztül, lapozz a **306**-ra. Amennyiben távozol a szobából az ajtón át, majd megvizsgálod az előszoba végén lévő ajtókat, lapozz a **325**-re.

166.

Az útonálló nehéz lánca rátekeredik a kardodra, és eltöri annak pengéjét! Csökkentsd 3-al a Támadóerődet, mindaddig, amíg nem szerzel másik fegyvert. Lapozz vissza a **78**-ra, és folytasd a harcot!

167.

Óvatosan a palota felé veszed az utad. Ahogy közeledsz, látod, hogy a főkapu zárva van, és szigorúan őrzik is. Nem lesz könnyű dolgod. Hogyan fogsz bejutni a palotába?

A főkapun keresztül próbálkozol?	Lapozz a **223**-ra.
A falon át (ha van MÁSZÁS képességed vagy köteled és csáklyád)?	Lapozz a **16**-ra.

168.

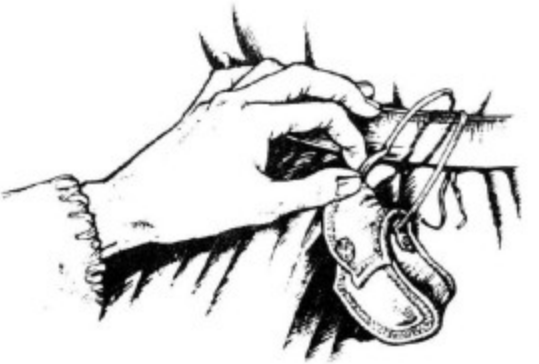
Végül a kígyó elpusztul, de nem találsz kincseket a szobában, csak az áldozatok csontjait. Találsz némi élelmiszert egy hátizsákban, és annak ellenére, hogy nem friss, elég lesz két étkezésre. Rálelsz még egy pergamentekercsre is, mely valamiféle labirintust ábrázol. Jegyezd fel a felszereléseid közé a *Kalandlapodra*, ha megtartanád. Nem találsz semmi más érdekeset a szobában, így elhagyva azt, folytatod utad az átjáróban. Lapozz a **374**-re.

169.

Ha kőbaltát használsz, a Kristályharcos megsebesül, és folytathatod a küzdelmet ellene.

Kristályharcos	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 11

Ha bármilyen más fegyvert használsz ellene, a Kristályharcos sértetlen marad. Rájössz, hogy valamiféle tompa fegyverre lesz szükséged, ha meg akarod sebezni. Folytasd a harcot, de csökkentsd 2-vel a Támadóerődet, mert a kardod markolatával kell püfölnöd az ellenfeledet. Ha győzöl, lapozz a **99**-re!



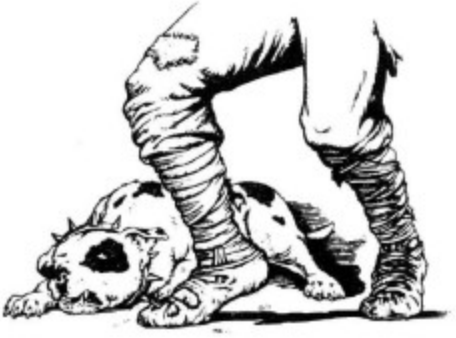
170.

Négykézláb egy magas támlájú szék mögé osonsz, és kioltod a kézilámpásod. Alighogy elrejtőzöl, máris egy karikás szemű szolga nyitja ki a lépcsőfeljáróná lévő ajtót, kezében egy hatalmas fekete kutyát tartva láncon. A kutya bántóan morogni kezd, reméled, hogy nem vett észre.

– Megint ez a páncél – motyogja a szolga. – Na, ma éjszaka már nem szerelem össze, várni fog reggelig. Gyerünk, te buta kutya, fejezd be a morgást! Nincs itt semmi. – Visszahúzza a kutyáját az ajtó mögé, majd ismét minden elcsendesedik. Elhatározod, hogy nem próbálkozol a szolgák lakhelyénél, nem akarsz újra összefutni ezzel a kutyával. Így csendben felososnsz az emeletre a lépcsőn. Lapozz a **368**-ra.

171.

A Ghoul előkészül az újabb csapásra, és ösztönszerűen felemeled a kardod, hogy elhárítsd az ütést. Vagyis inkább csak próbálod. Észreveszed magadon, hogy megbénultál, és képtelen vagy mozogni. Megpróbálsz elfutni, segítségért kiáltani, de tested nem engedelmeskedik. A teremtmény most két testen lakomázhat, és nincs senki, aki meggátolhatná ebben. Kalandod és életed itt egyaránt véget ér.



172.

Visszatartod a lélegzeted, és nekirontasz az ajtónak. Dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **90**-re. Ha nagyobb, lapozz a **107**-re.

173.

Dobj két kockával! Hogyha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **17**-re. Ha nagyobb, lapozz a **356**-ra.

174.

Még időben fordítod el a tekintetedet, és gyorsan elhagyva a szobát, követed a folyosót. Lapozz a **252**-re.

175.

A Vízköpő karmai a hátadba marnak, és felemelkedsz a levegőbe. Felrepül veled a háztetőre, és a szívverésed is megáll egy pillanatra, amint csontokat látsz megcsillanni a holdfényben. Feleslegesen viaskodsz, a karmok erősen fognak. Küldetésed véget ért, mint Vízköpő eledel.

176.

Amint belépsz a szobába, a kutya felébred, vicsorogni és morogni kezd, sőt, rád is támad. Küzdj meg vele.

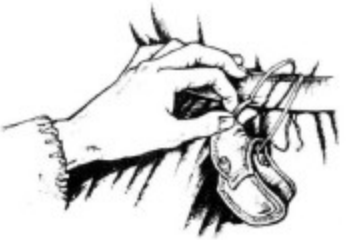
Kutya ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Az alvó szolga váratlanul felébred, és segítségért kiabál. Hamarosan még több szolga tűnik fel piszkavassal és egyéb rögtönzött fegyverrel felfegyverkezve. Harcolj három harci kört a kutyával, utána lapozz a **194**-re.

Ha végzel vele három forduló alatt, meg kell küzdened a szolgákkal is. Tekintsd őket egy ellenfélnek:

Szolgák ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Az első harci kör után, lapozz a **194**-re.



177.

Átmész a Cérna utcán a Mező kapuig, mindvégig az árnyékban rejtőzve. Nem tudhatod, mikor találkozol ismét őrökkel. Végül eljutsz a Rövid utca és a Mező utca találkozásáig, ahol két házat látsz. Az egyik, a jobb oldalon, egy elegáns, kétszintes kőépület, melynek ajtófélfájába metszve egy pénzérme szimbólumot látsz. A bal oldali ház kisebb, favázas szerkezetű, és egy evezőt festettek az ajtó fölé. Az egyik Brass, a kereskedő háza. De melyik? Ha a jobb oldali háznál próbálkozol, lapozz a **384**-re. Ha a bal oldalinál, lapozz a **32**-re.

178.

Végül eljutsz egy kis szobába, amelyet kőből faragtak, és teljesen dísztelen, kivéve a foltokban előbukkanó kék-zöld gombákat, melyek a plafonon és a mennyezeten nőnek. A szoba közepén egy láda hever a földön, mindkét oldalánál egy-egy felfegyverzett harcos szobra áll, melyeket félig áttetsző kristályból faragtak. A szoba másik oldalán egy ajtó található. Ahogy megközelíted a ládát, az egyik kristályszobor megmozdul. Előhúz egy tű alakú kristálykardot, és közéd valamint a láda közé lép. Meg kell küzdened a Kristályharcossal!

Kristályharcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 13

Amint megnyered az első fordulót, lapozz a **169**-re.

179.

Visszahúzódsz a sötétségbe, alig mersz levegőt venni. Amint a szemed hozzászokik a fényviszonyokhoz, egy sötét alakot veszel észre a székben – a szuszogás forrását. A hosszú asztal távolabbi végénél egy ajtó van. Ha megnézed a sötét alakot, lapozz a **298**-ra. Ha folytatod utad a távoli ajtón át; lapozz a **350**-re.

180.

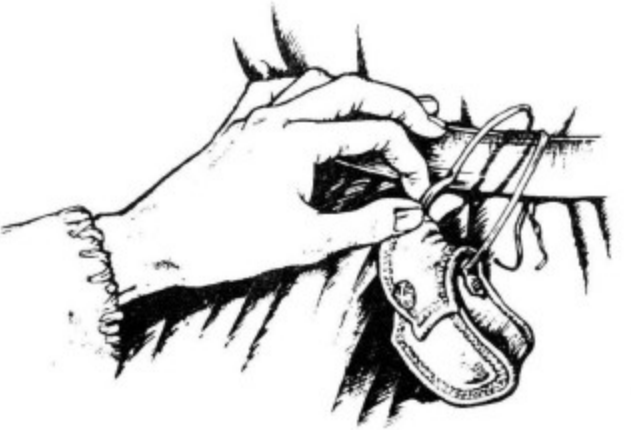
Fegyvered lepattan a Vízköpő mágikus, kőkemény bőréről. Nincs mód arra, hogy mágikus fegyver nélkül árts neki. Megpróbálsz elmenekülni a Vízköpő karmai elől a tetőablakon át.

Dobj Támadóerőt magadnak és a Vízköpőnek is! Ha a Vízköpő győz, vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **243**-ra. Ha győzöl, egyikőtök sem veszít ÉLETERŐ pontot, és sikerül elmenekülnöd a tetőablakon át – lapozz a **354**-re.

181.

Gondosan átvizsgálod a falakat, és gyorsan ráeszmélsz, hogy a tégla, amelyen a szimbólum van, elmozdítható. Kihúzod a téglát a falból, és találsz egy kis emelőkart. Az ajtó kitárul, amikor lefelé húzod a kart, majd be is záródik mögötted. Most mit teszel?

Ha megvizsgálod az asztalt, lapozz a **90**-re. Ha elhagyod a Kereskedők Céhét, és Brass házában nyomozol tovább (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben elindulsz, hogy megkeresd a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.



182.

Látod, hogy a koronghoz egy apró ezüstdrót van hozzáerősítve, amely kivezet a ládából, és a másik Kristály-harcos bokájához kapcsolódik. Mit teszel?

Ha elvágod a drótot, lapozz a **41**-re. Hogyha megpróbálod elvenni a korongot anélkül, hogy a csapdát aktiválnád, és járatos vagy a ZSEBTOLVAJLÁSBAN, úgy lapozz a **208**-ra. Ha nem vagy benne járatos, lapozz a **49**-re. Hogyha csak odasétálsz az ajtóhoz és elhagyod a szobát, lapozz a **316**-ra.

183.

Fegyvereddel csapást mérsz a Fagólemre, úgy tűnik, meg is sebezted. Attól féltél, csak mágikus fegyverrel lehet sebesülést okozni neki. Folytathatod a harcot.

Fagólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 4

Ha győztél, lapozz a **136**-ra!

184.

Felhasználod minden képességedet, hogy beleolvadj az egyik falban lévő mélyedésbe, így próbálsz eltűnni a fáklya fényköréből. Odalapulsz az egyik sziklához, szinte a részévé válsz, ezáltal kikerülsz a fáklya fényéből, és az árnyékod eltűnik. Átmenetileg megoldottad a problémát, de most mit teszel? Ha egy lépést is teszel vissza a fénybe, az árnyékod újra megjelenik. Átgondolod a lehetőségeid. Hogyha el tudod oltani a fáklyát a falon, nem lesz világosság, így az árnyék is eltűnik. Azt azonban nem kockáztatod meg, hogy árnyékot vess, így nem sétálhatsz egyszerűen oda, és veheted ki azt. Az egyetlen lehetőség, hogy a fegyveredet elhajítod, remélve, hogy az majd kiüti a tartójából! Másrészről a fáklyádat is használhatod, hogy eloszlasd az árnyékot. Mit teszel?

Ha megpróbálod eloltani a fáklyát a falon, dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz az **5**-re. Hogyha nagyobb, lapozz a **249**-re. (Ne felejtsd el kihúzni a fegyvert a *Kalandlapodról*, és ha nincs pótfegyvered, 3-al csökken a Támadóerőd!) Ha megpróbálod eloszlatni az árnyékodat a fáklyád segítségével, lapozz a **67**-re.

185.

Brass váratlanul felébred. Kihúzva magát felül, és teli torokból felüvölt: – Segítség! Tolvaj! – Nincs más választásod, kirohansz a hálószobából és a házból is, mielőtt még mindenkit fellármázna – nincs kedved magyarázkodni a városi őrségnek. Visszatérsz a piactérre, és megtervezed a következő lépésed. Túl veszélyes lenne visszatérned Brass házába, így innen már nem tudsz információkat szerezni. Két választásod maradt. Az egyik, hogy elmész a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna). Ha így tennél, lapozz a **129**-re. A másik, hogy reméled, elég információ birtokában vagy, és elindulsz megkeresni a Baziliszkusz Szemét. Ez esetben, lapozz a **144**-re.

186.

Berontasz az ajtón, és egy fáklyákkal megvilágított átjáróba érsz, a szörnyeteg szorosan a sarkadban van. Ha maradsz és harcolsz most, hogy látod, mit csinálsz, lapozz a **334**-re. Hogyha megpróbálsz elmenekülni felfelé az átjárón, lapozz a **252**-re.

187.

Besurransz az ajtón, és egy irodaféleségben találod magad. Értékes bútorok vannak itt, egy sötét színű szőnyeg, valamint a fal mellett egy asztal áll. Gyorsan átlapozol néhány papírt, amelyből megtudod, hogy ez az iroda Silas Whitebait-é. Ez nem az az iroda, melyet keresel. Most mit teszel?

Ha benyitsz az aranyérmével jelzett ajtón, lapozz a **3**-ra. Hogyha elhagyod a Kereskedők Céhét, majd Brass házában nyomozol tovább (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben elindulsz, hogy megkeresd a Baziliszkusz Szemét eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

188.

Kicselezed az őröket, majd elrohansz az éjszakába. Hallod a csizmáik dübörgését mögötted, de te addig kanyarogsz a sikátorok és mellékutcák hosszú során át, míg meg nem bizonyosodsz róla, hogy már nem követnek. Mikor már biztos vagy benne, hogy leráztad az üldözőidet, folytatod utad. Lapozz a **177**-re.

189.

Az ajtó felé igyekszel, de mielőtt megközelíthetnéd azt, valamire rálépsz. A szőnyeg alól egy hangos kattanást hallasz. Lapozz a **388**-ra.

190.

Megpróbálod betörni az ajtót, és a levegő hirtelen megtelik sűrű, mustár színű gomba spórával. Az ajtó kinyílik, és te átpréseled magad rajta. Egy kis szobába jutsz, és nem veszel levegőt mindaddig, míg jó messze nem jutsz spórafelhőtől. Lapozz a **69**-re.

191.

Követed az átjárót, mely néhány méter után kiszélesedik, majd szabályossá válik. A falakat itt már kőlapok borítják, nem pedig a sziklából vannak kivésve. Amikor befordulsz a sarkon, egy halott testet fedezel fel az átjáróban. Első ránézésre egy másik tolvaj lehet. A vérnyomok azt mutatják, hogy az előtted húzódó átjáróból kúszott vissza súlyos sérülésével. Felfedezel egy szimbólumot is, melyet a tolvaj a vérével rajzolt a padlóra. Valószínűleg figyelmeztetni akart mindenkit, aki követi őt. Hogyha járatos vagy a TITKOS JELEK értelmezésében, lapozz a **39**-re. Ha nem, lapozz a **231**-re.

192.

Felfelé rohansz az átjáróban, magad mögött hagyva a csoszogó holttestet. Alig teszel meg öt lépést, mikor hallod, hogy a holttest a földre zuhan; kék fénysáv csapódik beléd hátulról, és a földre zuhansz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ, 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot! A kísérteties izzó jelenés a levegőbe emelkedik előtted, és gonoszul felkacag. Ez a lény egy Bitorló Lélek, és nincs más választásod meg kell küzdened vele. Ha van nálad mágikus fegyver, lapozz a **142**-re. Ha nincs, lapozz a **111**-re.

193.

Alig mersz levegőt venni, szinte megdermedsz, ahogy megpróbálsz beleolvadni az árnyékba. Hogyha *nincs* REJTŐZKÖDÉS képességed, lapozz a **185**-re. Ha van, néhány másodperc után – bár óráknak tűnik – a horkolás megint elkezdődik. Óvatosan beljebb osonsz a szobába. Lapozz a **396**-ra.

194.

Folytatod a harcot, ameddig csak tudod, végül a túlerő legyőz. Minden sötétségbe borul előtted, amikor úgy érzed, mintha egy ágyúgolyó ütközött volna a fejednek.

Amikor felébredsz, már nappal van. Griff tojásnyi púp van a fejeden, és a napfény bántja a szemedet. Egy cellában vagy, a falhoz láncolva, felszerelésed elvették, kalandod itt véget ér. Alighanem életed sem tart túl sokáig. Az elfogott tolvajokat hamar elintézik a Feketehomok kikötőbeli hatóságok.

195.

Megkérdezed Kopasz Morrit, tud-e valamit Brassról, a kereskedőről. – Természetesen! – mondja kacsintva. Mennyit ér meg neked? – Szeretnél fizetni az információkért? Ha nem, és csatlakoznál az „ujj-szurkálós" játékhoz, lapozz a **278**-ra. Hogyha elhagyhatod az ivót, és máshol próbálsz szerencsét, lapozz a **203**-ra.

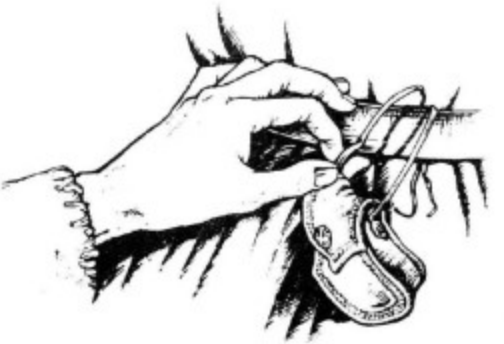
Hogyha fizetnél az információért, döntsd el, mennyi Aranyat ajánlasz fel, utána dobj egy kockával! Ha a dobás értéke kisebb vagy ugyanannyi, mint a felajánlott Aranyérmék száma, lapozz a **364**-re. Hogyha nagyobb, lapozz a **66**-ra. (Ne felejtsd el levonni a felajánlott Aranytallérokat a *Kalandlapodról*!)

196.

A többi zsivány megfordul, és elfut; könnyebb zsákmányhoz szoktak. Gyors kutatásod eredményeképpen találsz egy rövid kardot (használatba veheted, hogyha korábban már eltört a fegyvered), egy széklábat, két nehéz láncot, 5 Aranyat valamint rongyokat, mellyel az útonállók körbekötötték a lábaikat. Ha felhasználod a rongyokat, és a lábaid köré tekered, a lépteidet tompítja, éppen olyan lesz, mintha rendelkeznél LOPAKODÁS képességgel. (Jegyezd fel ezt a *Kalandlapodra*! Ha már rendelkezel LOPAKODÁS képességgel, ezt figyelmen kívül hagyhatod!) Írd fel, mit veszel magadhoz – a rongy és a pénz kivételével minden felszerelési tárgynak számít! Ha végeztél, lapozz a **386**-ra.

197.

Óvatosan az ajtókilincs felé nyúlsz, és sikerül három újjal megfogni anélkül, hogy felkavarnád a gombákat. Lassan, nagyon lassan elkezded elfordítani, és buzgón imádkozol, hogy az ajtó kinyíljon. Egy halk kattanás, és az ajtó résnyire kitárul. Visszatartott lélegzettel felrántod az ajtót, átszaladsz rajta, és menekülni kezdesz a mustárszínű spórafelhő elől, mely betölti a levegőt. Egy kis kamrába jutsz. Nem veszel levegőt mindaddig, míg jó messze nem kerültél a felhőtől. Lapozz a **69**-re.



198.

A kőtábla nagy. Olyasféle dolog ez, amit arra szántak, hogy észrevegyen az ember. És míg azt vizsgálod, nem találhatod meg a valódi utat, amely valahol máshol van elrejtve. Ez egy régi trükk, és elgondolkodsz rajta, vajon ezt alkalmazták-e itt. Befejezed az átjáró végének megvizsgálását, és végül a jobb oldali falon találsz egy laza követ. Kihúzod azt; utána még egyet, és még egyet. Nem vesztegeted az idődet, mikor már eléggé nagy lyuk tátong előtted, átmászol rajta. Lapozz a **150**-re.

199.

Fájdalmasan megvágod az ujjadat. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot! Elveszítetted a játékot, és a férfiak követelik, hogy fizess! Van nálad 5 Aranytallér? Ha van, add át a pénzt, és lapozz a **227**-re. (Ne feledd el levonni a *Kalandlapodról*!) Hogyha nincs nálad ekkora összeg, lapozz a **112**-re.

200.

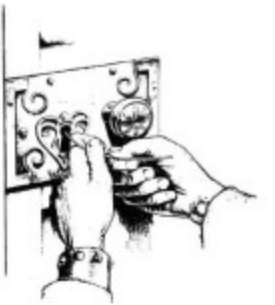
Amint a világosság elárasztja a szobát, most először látod tisztán a szörnyeteget, egy jókora, aranybarna gyíkot. Sárga szemeivel téged néz, és rádöbbensz, hogy egy Baziliszkusszal állsz szemben, amelynek tekintete halálos! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **174**-re. Ha nincs, lapozz a **65**-re.

201.

Inkább nem kockáztatod meg a riadót, csendben kimész a szobából. Most mit teszel?

Hallgatózol a következő ajtónál?	Lapozz a **76**-ra.
Hallgatózol a folyosó túloldalán lévő ajtónál?	Lapozz a **277**-re.
Teszel egy kísérletet az előszoba végén található ajtóval?	Lapozz a **321**-re.

Vagy elhagyod a házat; ez esetben két dolgot tehetsz. Ha megpróbálod megkeresni a Baziliszkusz Szemét, mert úgy gondolod, hogy elég információval rendelkezel, lapozz a **144**-re. Hogyha megpróbálsz több információt szerezni a Kerekedők Céhénél (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re.



202.

Belehelyezed a kulcsot az egyik zárba és elfordítod azt. Hirtelen egy kis kígyó tör elő a másik zárból, és a méregfogait a kezedbe mélyeszti. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot a mérgező harapás miatt! Ha még életben vagy, és megvizsgálnád az asztalt, lapozz a **143**-ra. Hogyha elhagynád a szobát az ablakon át, lapozz a **306**-ra. Amennyiben az ajtón keresztül távoznál a szobából, és megnéznéd az előszoba végénél lévő ajtókat, lapozz a **325**-re.

203.

Ahogy a Hurok mentén haladsz, átgondolod, melyek azok a helyek, ahol információkat szerezhetsz. A Hurok peremén van a Patkány és Menyét ivó, ahová tolvajok, koldusok, és sokféle ember betér egy italra. A Hurok a nappal és éjszaka minden órájában tele van koldusokkal, és ők sokféle dolgot látnak és hallanak. A Hurok egyik szélén él Madame Csillag, a jósnő, aki napjait a piactéren tölti jövendőmondóként, de az éjszakának ebben a szakaszában otthon van. Mit teszel?

Elmész a Patkány és Menyét ivóba?	Lapozz a **309**-re.
Megpróbálsz keresni egy koldust?	Lapozz a **26**-ra.
Meglátogatod Madame Csillagot?	Lapozz a **117**-re.
Elhagyod a Hurkot?	Lapozz a **387**-re.

204.

Összegyűjtesz egy maréknyi hamut meg salakot. Elképedsz, amikor érzed, hogy még mindig forró, pedig a ház már évtizedekkel ezelőtt leégett. Mielőtt el tudnád dobni, a parázs keresztülégeti a kesztyűdet és megégeti a tenyeredet. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot! Elhagyod gyorsan ezt a helyet és megvizsgálod a szobrot. Lapozz a **301**-re.

205.

Az ütésed betalál az őr füle mögött, mire ő öntudatlanul a földre roskad. Felállítod, és a falnak támasztod, így úgy tűnik, mintha még mindig őrködne. Miközben így teszel, felfedezel egy szimbólumot a kapu keretébe karcolva. Ha járatos vagy a TITKOS JELEK értelmezésében, lapozz a **93**-ra. Ha nem, lapozz a **262**-re.

206.

Nem találsz utat a sírhalomba, talán máshol van elrejtve a Baziliszkusz Szeme. Lapozz a **77**-re és nézz körül a kertben.

207.

Oldalra veted magad, így az Óriáspók a barlang talajára zuhan, és pusztán arra van idődd, hogy lábra állj, mert ellenfeled máris támad! Küzdj meg az Óriáspókkal!

Óriáspók	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha elvesztesz akár egyetlen harci kört is, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **285**-re. Ha sikerül legyőznöd az Óriáspókot anélkül, hogy egy fordulót is elvesztenél, lapozz a **353**-ra.

208.

Lassan és óvatosan leemeled a korongot az ezüstdrótról. Semmi sem történik, és megkönnyebbülten sóhajtsz fel. Jegyezd fel az obszidián korongot a *Kalandlapodra* a hátizsákodban lévő felszerelésekhez. Lapozz a **316**-ra.

209.

Erőteljesen felfelé húzod magad a fal tetejére. Legnagyobb rémületedre észreveszed, hogy a helyet üvegszilánkok borítják, amelyek fokozatosan elvágják a kötelet, amibe kapaszkodsz. Közvetlen azelőtt, hogy felérnél, a köteled utolsó rostja is elszakad. Most már használhatatlanná vált számodra, húzd le a *Kalandlapodról*! Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **257**-re. Ha nagyobb, lapozz a **15**-re.

210.

Követed az utcácskát a Kereskedők Céhének egyik oldala mentén. Néhány méter megtétele után, az út élesen jobbra fordul. Pár lépés megtétele után észreveszed, hogy balról egy szűk sikátor nyílik. Tekinteteddel követed az utat, mely zsákutcába vezet, bal oldalán egy ajtót veszel észre, és egy ereszcsatornát, mely felfelé vezet egy ablak mellett, egyenesen a tetőre. Hogyha leballagsz a sikátorba, lapozz **80**-ra. Ha folytatod a sétát az épület körül, lapozz a **271**-re.

211.

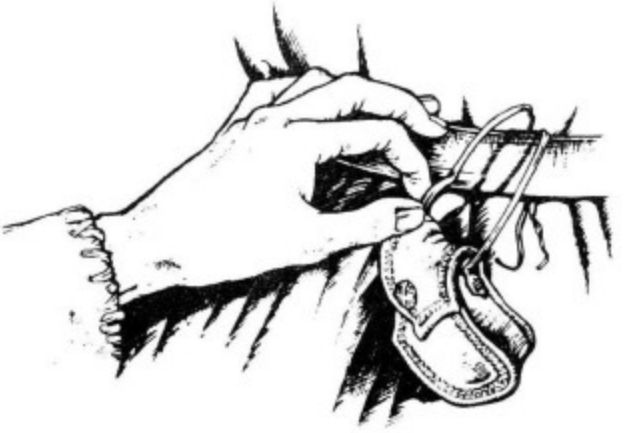
Feltöröd a zárat csendben és gyorsan, majd az ajtó kinyílik. Kicsit nyikorognak ugyan a zsanérok, de ahhoz nem elég hangosan, hogy bárki felébredjen rá. Bevilágítasz a lámpáddal, és egy előszobát látsz, ahol egy kis asztal áll, rajta egy tálca, melyen papírok hevernek. Az előszoba végén is van egy ajtó, melynek közelében egy fogas áll, rajta egy fekete csuklyás köpeny függ. Ha felveszed a köpenyt, el tudsz rejtőzni, mintha lenne REJTŐZKÖDÉS képességed. Írd fel a *Kalandlapodra*, de ne a felszerelési tárgyaid közé! Ha át akarod vizsgálni a tálcát, lapozz a **103**-ra. Ha figyelmen kívül hagyod, és az ajtóhoz mész, lapozz a **318**-ra.

212.

Alaposan átkutatod a helyiséget, de nem találsz rejtett helyet, ahol a drágakő lehetne, vagy bármilyen utat, eltekintve attól, amin bejöttél. Megfordulsz, és hosszú fáradságos gyaloglással visszatérsz a Tolvajok klánjához beszámolni, hogy elbuktál a vizsgán. Kalandod itt véget ér.

213.

Észreveszel egy hálófonatot – már ha ez a megfelelő szó a hajókötél-vastagságú, ragadós szálra –, amit az Óriáspók bizonyára leránthatott a mennyezetről, amikor rád támadt. Megrántod. Masszívnak tűnik, így mászni kezdesz. Ahogy mászol, észreveszed, hogy a vájat valóban egy óriási függőleges akna és csakhamar eléred a pókháló közepét, mely épp az akna felett van kifeszítve. Elborzadsz, látva a selyemburokba zárt csomagokat, melyek a hálóról csüngenek le – épp olyan méretűek és alakúak, mint az emberi testek. Az előtted járók nem voltak ilyen szerencsések. Ha megvizsgálod a testeket, lapozz a **290**-re. Hogyha inkább továbbmászol, lapozz a **341**-re.



214.

Szilárdan tartod a korongot, és alányúlsz, hogy elvedd a drágakövet. Visszahúzod a lemezt a fényből, és két kézbe veszed azt. Alig tudod elhinni, hogy átmentél a próbán. Közelebbről megvizsgálod a drágakövet és a szíved nagyot dobban. Az egyik oldalán egy repedés van, és egy kis buborék középen. Ez a drágakő hamisítvány – értéktelen üvegdarab. Lapozz a **400**-ra.

215.

Gyorsan az erkély fakorlátjához lapulsz, és csendben vársz. Az alak nem adja jelét, hogy észrevett volna, és elsétál melletted. A köntöse szegélye súrolja az arcodat! Elballag az előszoba végéig, megfordul, és visszamegy a szobába – amely az első ajtó jobbra. Kapsz 1 SZERENCSE pontot, mert nem estél pánikba! Ha felébresztetted volna az alvajárásából, a sikolya felriasztotta volna az egész házat. Vársz pár percet, ezzel adva időt neki, hogy visszatérjen az ágyába, és mély álomba merüljön. Utána átmászol az erkélyen. Lapozz a **325**-re.

216.

Kimerevíted kezeidet és lábaidat, nekitámasztva a tárna egyik oldalának, és óvatosan megkezded a leereszkedést. Pár méter megtétele után a tárna egy új átjáró mennyezetéhez vezet, majd nagy körültekintéssel leugrasz a padlóra. Lapozz a **236**-ra.

217.

Morri látja, hogy nem érted a szimbólumot, és sietve letörli azt a kezével. Elfordul tőled, és nagy buzgalommal néhány bögrét kezd tisztogatni. Megpróbálod ismét magadra vonni a figyelmét, de ő észre sem vesz. Mit teszel most?

Ha csatlakozol az „ujj-szurkálós" játékhoz, lapozz a **278**-ra. Ha elhagyod a kocsmát, és máshol próbálkozol, lapozz a **203**-ra, és válassz újra.

218.

A termetes zsivány elterül a földön. A többiek egy pillanatig tétováznak. Kihasználod az alkalmat, és megpróbálsz áttörni rajtuk. Dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **244**-re. Ha nagyobb, lapozz a **96**-ra.

219.

Megpróbálsz utat vágni, keresztül a fojtogató Hínárdudván. Küzdj meg vele, mintha egy normál ellenféllel tennéd!

Hínárdudva ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győztél, megtisztítod az utat; lapozz a **248**-ra.

220.

Kitapogatod az utad a barlang fala mentén, és találsz egy bejáratot, ami egy folyosóra vezet, amelyen elindulsz. Nem kockáztatod meg, hogy fáklyát gyújts, amíg eléggé el nem távolodtál a barlangtól. Néhány lépés után hirtelen kattanást hallasz. Hajítódárdák tömege vágódik beléd! Dobj egy kockával, és vond le a dobott számot az ÉLETERŐ pontjaidból! Megfelezheted az összeget (tört számot lefelé kerekíts!), ha sikeres SZERENCSE *próbát teszel*! Ha még életben vagy, meggyújtod a fáklyádat, és követed az átjárót előre. Lapozz a **191**-re.

221.

Sosem láttál ennyire összetett zárat, mint ez. Úgy véled, ez azt jelenti, hogy jó nyomon jársz. Megpróbálod feltörni, de sajnos nem boldogulsz vele. Meg kell próbálnod elvenni a kulcsot anélkül, hogy a skorpió megcsípne. Ha járatos vagy a ZSEBTOLVAJLÁSBAN, lapozz a **342**-re. Ha nem, lapozz a **264**-re.

222.

Óvatosan haladsz a hálón, de túl későn veszed észre a csillogó ragacsot az egyik szálon. Az egyik lábad a hálóba ragad, hiába rángatod, nem tudod szabaddá tenni. Mit teszel?

Hogyha megpróbálod kivágni magad ebből a szorult helyzetből, lapozz a **359**-re. Ha felgyújtod a pókhálót a fáklyáddal, lapozz a **274**-re.

223.

Megfigyeled a palota kapuját, próbálod kigondolni, hogyan juthatnál be. A kapu erősen őrzött, őrök állnak mindkét oldalon, és a mellvéd lőréseinél is. Nem lesz könnyű dolog bejutni a palotába. Mit teszel?

Ha megtámadod az őröket, remélve, hogy a meglepetés ereje kedvezni fog számodra, lapozz a **36**-ra. Hogyha feladod, hogy bejuss a palotába, és valahol máshol keresed tovább a Baziliszkusz Szemét, lapozz a **144**-re, és válassz újra.

224.

A városi őrök meglepetten néznek, amikor előrántod a kardodat. Egyedül vagy, bőrruhát viselsz, és egyetlen fegyvered egy rövid kard, míg ők mindketten, lándzsával és sisakkal vannak ellátva, ráadásul tetőtől talpig páncéling borítja őket.

A két őrrel egyszerre kell összecsapnod! Minden körben válassz egy városi őrt, akivel a hagyományos módon harcolsz. A másik szintén rád támad, így neked a másik őr ellen is dobnod kell Támadóerőt. Hogyha a te Támadóerőd magasabb, nem sebezted meg őt, csupán kivédted a csapását. Ha az ő Támadóereje magasabb, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Városi Őr	8	6
Második Városi Őr	7	5

Hogyha győzöl, lapozz a **105**-re! Bármelyik fordulóban elmenekülhetsz ÉLETERŐ pont veszteség nélkül. Ha így tennél, lapozz a **188**-ra.

225.

Elkezdesz felfelé mászni az ereszcsatornán. Ehhez nincs szükséged MÁSZÁS készségre vagy kötélre és csáklyára, mert az ereszcsatornán könnyű mászni. Megérkezel az ablakhoz, de az erős rácsokkal van elzárva, ezért úgy döntesz, folytatod utad a tetőre. Hirtelen halk, nyikorgó zajra leszel figyelmes. Felnézel és látod, hogy az egyik díszítő elem – egy Vízköpő – a Kereskedők Céhének tetőzetén életre kel. Elrugaszkodik eddigi ülőhelyéről, és leereszkedik, hogy megtámadjon téged. Felkészülsz, hogy védd magad. Csökkentsd 3-al a Támadóerődet, mert az esőcsatornán függesz!

Vízköpő ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Hogyha te nyered az első fordulót, lapozz a **319**-re. Ha a Vízköpő nyer, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot és dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **365**-re. Ha nagyobb, lapozz a **389**-re.

226.

Óvatosan felhúzod magad az üvegszilánkokkal teleszórt fal tetejére, és felérsz a Kereskedő Céh épületének a tetejére. Óvatosan átvizsgálod a tetőzetet, és találsz egy tetőablakot, melyen át bejuthatsz az épületbe. Ahogy fölé guggolsz, mozgást veszel észre a tető másik oldalán. Az egyik Vízköpő, amelyik az épületet díszítette, most életre kel, felugrik a tetőre, és feléd tart! Gyorsan kell döntened a következő lépésedről! Ha maradsz, és megküzdesz a Vízköpővel, lapozz a **395**-re. Ha átsurransz a tetőablakon, remélve, hogy ez nem egy csapda, lapozz a **354**-re.

227.

Ellátod sérült ujjadat, és megpróbálsz kérdezősködni a fickóktól tudnak-e valamit Brassról, a kereskedőről, de ők folytatják játékukat egymás között, és nem mutatnak érdeklődést kérdéseid irányában. Mit teszel most?

Ha Kopasz Morrit kérdezed Brassról, lapozz a **195**-re.

Hogyha elhagyod a kocsmát, és máshol próbálkozol, lapozz a **203**-ra, és válassz újra.

228.

Átsétálsz a szobán a gyík testéig. Lépteid hallatán kissé megrándul, úgy tűnik, mégsem teljesen halott. Az egyik szeme kinyílik, egy nagy, sárga szem, és hirtelen ráeszmélsz, hogy egy Baziliszkusszal állsz szemközt, melynek pillantása halálos! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **174**-re. Ha nincs, lapozz a **65**-re.

229.

Mielőtt az Alakváltó kiszabadítaná magát a ketrecből, elhagyod a szobát. Becsapod az ajtót magad mögött, és sietve távozol innen. Lapozz a **155**-re.

230.

Megtámadod a lényt, ami meglepetten felüvölt fájdalmában, ahogy kardoddal megvágod a vállát. A teremtmény feléd fordul. Egy Ghoult zavartál meg éjszakai lakomája közben, és feltett szándéka, hogy téged is elfogyasszon. Küzdj meg vele.

Ghoul	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 5

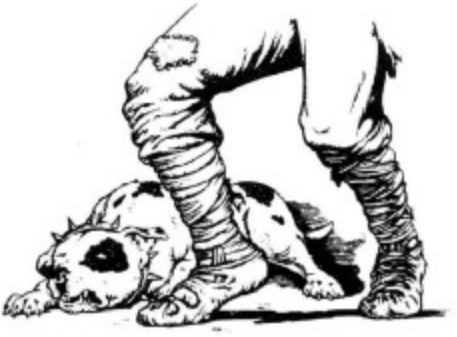
Ha a Ghoul négyszer megsebzett, lapozz a **171**-re. Ha győzöl, lapozz az **57**-re!

231.

Figyelmesen megvizsgálod a szimbólumot. Úgy gondolod, ez a Tolvajok klánjának egy titkos jele, de fogalmad sincs, mit jelenthet. Mindazonáltal teljesen biztos vagy benne, hogy valami gonosz dolog van előtted, amire a halott tolvaj próbált figyelmeztetni. Elmondasz egy csendes imát a Tolvajok Istenének, és kéred őt, hogy gondoskodjon a tolvajról a másvilágon, valamint rólad, ezen a világon. Ezután indulni készülsz. Lapozz a **302**-re.

232.

A Vízköpő a levegőben lóg egy pillanatig, küszködik az összekötözött szárnyaival, utána egyenesen lezuhan a sikátor mélyébe. A földnek csapódik, és szilánkokra törik. Folytatod utad a tetőre, és bemászol a tetőablakon át. Lapozz a **354**-re.



233.

A két Csontváz eléd lép, így most egyszerre kell velük megküzdened. Válassz egy ellenfelet, majd küzdj meg vele a szokott módon. A második ellen szintén dobnod kell, hogy megállapítsd a Támadóerőtöket. Hogyha a te Támadóerőd nagyobb, kivédted ellenfeled csapását, de nem sebzed meg. Ha az ő Támadóereje nagyobb, természetesen vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Amint végeztél az elsővel, a másodikkal már a szokott módon harcolhatsz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontváz	6	5
Második Csontváz	5	4

Ha győzöl, lapozz a **31**-re!

234.

Bargo megfogja a pénzt, és a bőrzekéjébe teszi. – Várj csak, fiatalember – mondja, miközben kotorászik a zsákjában, mely mögötte feküdt a kis kocsiján. – Talán tudok adni cserébe valamit. – Néhány pillanat múlva előhúz egy kötelet és egy csáklyát. – Itt van, fogd! – mosolyodik el. – Nemrégen találtam, nekem nincs szükségem rá természetesen, de biztos vagyok benne, hogy te hasznát veszed.

Megköszönöd Bargonak, mire ő sok szerencsét kíván a próbádhoz. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! Amíg rendelkezel ezekkel a tárgyakkal, úgy tudsz majd mászni, mintha rendelkeznél MÁSZÁS képességgel, kivéve, ha egy fejezetpont másképp rendelkezik erről. Ha már van ilyen képességed, akkor hagyd ezt figyelmen kívül. Jegyezd fel a kötelet és a csáklyát a hátizsákodban lévő felszerelési tárgyak közé.

Elbúcsúzol Bargotól, aki a kordéjával tovább halad a sötét utcán. Te pedig eldöntöd, mit tegyél.

Elmész a Patkány és Menyét fogadóba?	Lapozz a **309**-re.
Elmész Madame Csillaghoz (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **117**-re.
Elhagyod a Hurkot, és máshol próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.

235.

Az Óriáspók marása mérgező, viszont ellent tudsz állni a legrosszabb hatásának. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Ezután lapozz a **304**-re és folytasd a harcot!

236.

Az átjáró durván faragott, és észak felé vezet. Követve az utat, néhány méter megtétele után egy nagy és erősnek látszó ajtóhoz érsz. Lenyomod a kilincset, és meglepve tapasztalod, hogy nincs bezárva. Csendesen kinyitod, és egy sötét szobába jutsz. Fáklyád fénye nem képes eloszlatni a sötétséget, csupán az arcodra vetülő hő árulja el neked, hogy még mindig ég. A sötétség mágikus eredetű! Csoszogó, csúszó hangokat hallasz a sötétben. Ha beljebb mész a szobába, lapozz a **352**-re. Hogyha visszafordulnál, lapozz a **161**-re.

237.

Az árnyalak anyagtalanná válik, végül eltűnik. Különös érzés, hogy nem vetsz árnyékot, de nem állsz meg ezen gondolkodni; kifelé sietsz a barlangból. Hogyha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, akkor lapozz a **381**-re. Ha nincs, lapozz a **27**-re.

238.

Gyorsan felmászol, és eléred az első emeletet, kevesebb, mint egy perc alatt. Az első dolog, amit észreveszel, hogy az ablakokat erős vasrács védi, megakadályozva a tolvajok bejutását. Még ha itt nem is tudsz tovább haladni, gyűjthetsz némi információt a ház emeletéről.

A veled szemben lévő ablakon át egy pihenőt látsz, valamint két ajtót a bal oldalon és egyet a jobb oldalon, sőt a pihenő végén is van egy ajtó. A bal oldali egy kis hálószobába vezet, ami egy fiatal lányé lehet, a padlón heverő babákról erre következtetsz. A jobb oldali ablaknál egy nagyobb hálószobát látsz, ahol egy hatalmas baldachinos ágy áll, benne egy középkorú házaspár fekszik. Óvatosan térsz vissza a sikátorba, majd a bejárathoz mész, amely az egyetlen lehetséges út, hogy bejuss az épületbe. Ha van ZÁRNYITÁS képességed, ki tudod nyitni az ajtót – lapozz a **276**-ra. Ha nem vagy benne jártas, nem tudsz bejutni a házba. Ebben az esetben két választásod van. Ha további információkért elmész a Kereskedők Céhéhez, és még nem tetted volna korábban, lapozz a **129**-re. Ha megpróbálod felkutatni a Baziliszkusz Szemét az eddigi információid alapján, lapozz a **144**-re.

239.

Nekifeszülsz az akna falának, és gyorsan mászni kezdesz, próbálsz elmenekülni a lángok elől. Alig jutsz ki a hálóból, mikor az leválik a falról, és lángolva lezuhan a barlang talajára. Lapozz a **341**-re.

240.

Egy alacsony átjáróhoz érkezel, ami egy kőtáblánál ér véget. Előre kell görnyedned, hogy beférj az alagútba. Mivel nincs más választásod, elindulsz ezen a kis úton. Hamarosan, elölről dulakodó és csipogó hangokat hallasz. Felemeled a fáklyádat, és már látod, hogy mik is azok. A folyosó megtelt kicsi, hegyes fogú denevérekkel. Ha van nálad egy ezüst síp, lapozz a **363**-ra. Ha nincsen, lapozz a **280**-ra.

241.

Követed a folyosót, mely egy kis terembe vezet. Láthatólag azelőtt valamiféle tároló szoba volt, de most szerteszét hever itt mindenféle hulladék. Ahogy óvatosan áthaladsz a szobán, egy mögüled felrepülő szék vágódik neked – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! A szék újra felrepül, miközben próbálod magad összeszedni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **355**-re. Ha nincs, lapozz a **282**-re.

242.

Gyorsan kutatsz, és az alábbi dolgokat találod:

Egy üveg kitűnő konyakot, melynek értéke 1 Arany. Legalább háromszor ihatsz belőle, minden alkalommal 2 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza.

Egy miniatűr festményt ezüst kerettel. Ennek 2 Arany az értéke.

Ha valamelyik tárgyat megtartod, ne felejtsd el felírni a *Kalandlapodra*! Felfedezel egy rejtett széfet is a falban, Brass portréja mögött. Mit teszel?

Átvizsgálod az asztalt?	Lapozz a **143**-ra.
Megvizsgálod a széfet?	Lapozz a **104**-re.
Elhagyod a szobát, és megnézed a többi ajtót az előszoba végénél?	Lapozz a **325**-re.
Távozol a szobából az ablakon keresztül?	Lapozz a **306**-ra.

243.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül elmenekülnöd a tetőablakon át – lapozz a **354**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **175**-re.

244.

Megrohamozod ellenfeleidet, mire az útonállók egyike meghátrál. Keresztülugrasz a vonalukon támadt résen, és futásnak eredsz, mielőtt még megállíthatnának. Elkanyarodsz és átszaladsz a hátsó utcán, hogy megbizonyosodj nem követnek-e. Utána visszatérsz a Kereskedők Céhéhez. Lapozz a **386**-ra.

245.

Ügyetlenkedsz a zárral, de egyszerűen nem boldogulsz vele. A csúszkáló hang egyre közelebb ér hozzád, az a „valami" meghallott téged. Az egyetlen reményed, hogy betöröd az ajtót, mielőtt a szörny, bármi is legyen, elér téged. Nekifeszülsz az ajtónak. Dobj két kockával! Hogyha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül feltörnöd az ajtót, lapozz a **186**-ra. Ha nagyobb az eredmény, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot vállsérülésed miatt. A szörnyeteg máris a közeledben van, meg kell küzdened vele. Csökkentsd 2-vel a Támadóerődet a csata idejére, mivel sötétben kell harcolnod!

Láthatatlan Szörnyeteg ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, folytathatod az ajtó betörését. Ismételd meg a csata előtti folyamatot mindaddig, míg sikerrel nem jársz. Ha sikerül betörnöd az ajtót, lapozz a **324**-re. Ha nem sikerül, ismét vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot és újra kell próbálkoznod! Kísérletezhetsz mindaddig, míg ki nem jutsz innen, vagy pedig meg nem halsz.

246.

Átvágsz a téren a Kereskedők Céhéig. Ez a lenyűgöző épület, kőből épült, és több emelet magas. Szemben a térrel van a nagy főkapu, melynek széles a bejárata, és azt hallottad, hogy importált keményfából készült, melyet messze délről, a Koponyák sivatagán túlról hozattak. Az árnyékból megfigyeled, hogy az ajtó zárva van. Egy fegyveres őrt látsz előtte, aki még nem vett észre. Mit teszel?

Rejtőzködsz és figyeled az őrt?	Lapozz a **74**-re.
Megpróbálod megvesztegetni az őrt?	Lapozz a **345**-re.
Keresel egy másik bejáratot?	Lapozz a **210**-re.

247.

Az ital visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti* értékre. Jegyezd fel a változást a *Kalandlapodra*, majd lapozz vissza a **323**-ra.

248.

Elérkezel a ház romjaihoz. Azt beszélik, hogy az épület, ami egyszer itt állt, hatalmas volt, majdnem akkora, mint egy palota. Maradványoknak nincs itt jele. Romok sem maradtak hátra, csak a felperzselt parcella és hamu. Nem látsz olyan helyet itt, ahol a drágakövet elrejthették volna. Mit teszel?

Turkálsz egy kicsit a hamuban?	Lapozz a **204**-re.
Elindulsz és megnézed a szobrot?	Lapozz a **301**-re.

249.

Hozzávágod a fegyvered a fáklyához, de az lepattan a falikarról, anélkül, hogy kimozdítaná a fáklyát! Ha nincs nálad másik fegyver, akkor 3-al csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET! Most mit teszel?

Megküzdesz az árnyékoddal?	Lapozz a **11**-re.
Menekülsz a barlangból, amilyen gyorsan csak tudsz?	Lapozz a **154**-re.

250.

Kiemeled a lábad az égő hálóból, és gyorsan eloltod a lángokat. Hogyha az egész háló lángokban állna, most nagy bajban lennél. Ügyesen elkerülöd a többi ragadós szálat, majd óvatosan elindulsz a legközelebbi test felé. Lapozz a **382**-re.

251.

Az őr egy pillantást vet a pénzre, és szemei összeszűkülnek. Majd lágy kacagással átveszi tőled. – Ostoba! – kiált fel, és rád támad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, mert sikerült egy olyan őrrel összefutnod, aki még ahhoz is túl korrupt, hogy megvesztegetve maradjon. Meg kell küzdened vele. Lapozz a **131**-re.

252.

Követed az átjárót, mely kilométereken át kanyarogva visz előre. Végül aztán fényt pillantasz meg a távolban. Óvatosan megközelíted, és látod, hogy az átjáró egy barlangba vezet, mely üres, eltekintve egy égő fáklyától, amely vasból készült falikarban függ a falon. A barlang távolabbi oldalán egy másik folyosó vezet tovább a sötétségbe. Hosszú árnyékot vetsz a fáklyafényben, ahogy áthaladsz a barlangon. Úgy tűnik, mintha saját életet élne, de úgy véled, hogy ez csak a képzeleted műve. Tévedsz! Mielőtt elérnéd a barlang túlsó oldalát, az árnyékod végigtáncol előtted a barlang falán, lemászik onnan, és testet ölt. A saját árnyad feléd fordul, hogy megtámadjon téged! Hogyha megküzdenél az árnyékoddal, lapozz a **11**-re. Ha nem, válassz az alábbi lehetőségek közül.

Megpróbálsz elmenekülni, mielőtt megtámadna?	Lapozz a **154**-re.
Megkísérled eloltani a fáklyát?	Lapozz a **373**-ra.
Próbálod elkerülni, hogy árnyékot vess a falra?	Lapozz a **85**-re.
Megpróbálod eloszlatni az árnyékod?	Lapozz a **113**-ra.

253.

Felismered a szimbólumot, mely egyike a Tolvajok klánjának titkos jelei közül. Kopasz Morri így próbálja megtudni, tagja-e vagy ennek a csapatnak. Megmártod ujjadat a sörödben, és egy másik jelet rajzolsz a bárpultra. Morri rád néz egy pillanatig, majd letörli mindkét jelet a kezével. Áthajol a bárpulton, egyenesen feléd.

– Bonyolult az a ház – suttogja. – A széf zárját sosem törték fel. Szükséged lesz két kulcsra, az egyiket Brass mindig magánál hordja, még az ágyba is. – Ezzel váratlanul visszatér a bárpult mögé, és buzgón néhány bögrét kezd el tisztogatni. Próbálsz tőle több információt megtudni, de úgy tesz, mintha meg sem hallaná. Mit teszel?

Ha csatlakozol az „ujj-szurkálós" játékosokhoz, lapozz a **278**-ra. Hogyha elhagyod a Patkány és Menyét ivót, lapozz a **203**-ra, és válassz újra.

254.

Elrejtőzöl egy magas támlájú szék mögé, éppen mikor a lépcsőfeljárónál lévő ajtó kinyílik. Egy fáradt szemű szolga jön ki onnan egy hatalmas kutyával, melyet láncon tart. Megpillantja az összedőlt páncélt, és körbenéz az előszobában. A kutya vadul felmordul, és feléd húzza gazdáját.

– Érzel valamit, ugye? – kérdi az ebtől. – Gyerünk, fogd meg! – ezzel elengedi a kutya láncát. Az eb keresztülvág az előszobán és egyenesen feléd tart! Küzdj meg a kutyával!

Kutya ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Mialatt a kutyával harcolsz, még több szolga jön ki az ajtón. Vívj meg három harci kört ellenfeleddel, utána lapozz a **194**-re. Ha megölöd az ebet három karci kör alatt, akkor meg kell küzdened a szolgákkal. Tekintsd őket egy ellenfélnek!

Szolgák ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Harcolj egy fordulót ellenük is, majd lapozz a **194**-re.

255.

Csendben kinyitod az ajtót, és besurransz az ajtónyíláson. Egy kis szobában találod magad, melyet a szoba túlsó végében lévő kőkandalló világít meg. A tűzhely mellett egy férfi alszik a székében, meg egy nagy, fekete kutya a pokrócán. Hogyha van LOPAKODÁS képességed, lapozz a **95**-re. Ha nincs, lapozz a **176**-ra.

256.

Ahogy lassan közelítesz az alvó Ogréhoz, véletlenül belerúgsz egy kavicsba, mely zörögve legurul az átjáróba, és nekivágódik az alvó őrnek. Erre megrándul, és mocorogni kezd. Mit teszel?

Megtámadod?	Lapozz a **37**-re.
Elrejtőzöl? (ha van REJTŐZKÖDÉS képességed)	Lapozz a **114**-re.

257.

Sikerül megkapaszkodnod a fal tetején, és fájdalmasan megvágod magad az itt elhelyezett üvegdarabokkal, melyet a betörők elriasztása végett raktak ide. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a **226**-ra.

258.

Megpróbálsz áttörni a férfiak között, de azok megragadnak, és visszaszorítanak a falhoz. Követelik, hogy fizesd ki, amivel tartozol nekik. Kétségbeejtő helyzetben vagy. Hogyha megküzdesz velük, lapozz a **28**-ra. Ha felajánlasz valami mást a számukra, lapozz a **283**-ra.

259.

A zár halkan kattan egyet, és te besurransz az ajtón. Egy tágas, szépen berendezett irodába érkezel. A holdfény beszűrődik a rácsos ablakon keresztül. Veled szemben egy hatalmas, gazdagon faragott faasztalt pillantasz meg a falnál – párnázott bőrszékkel. Bentebb drága szőnyegeket látsz és egy erősnek látszó vasajtót.

Ha átkutatod az asztalt, lapozz a **90**-re. Ha a vasajtót vizsgálod meg, lapozz a **377**-re.

260.

Előre indulsz az átjárón, követve a halott tolvaj vérnyomait. A nyomok egy ajtóhoz vezetnek, mely az átjáró bal oldali falából nyílik. Az ajtó félig nyitva van így bekémlelsz rajta. A szobában egy nagy vasketrecet látsz, melybe egy Törpét zártak. – Engedj ki!– esedezik. – Én is tolvaj vagyok, mint te! Ha kiszabadítasz, együtt megkereshetjük a Baziliszkusz Szemét. – Ha kiszabadítod a Törpét a ketrecből, lapozz a **6**-ra. Hogyha előbb meg akarsz róla bizonyosodni, hogy ő is tolvaj, lapozz a **86**-ra. Amennyiben nem törődsz vele, hanem folytatod utad lefelé az átjárón, lapozz a **155**-re.

261.

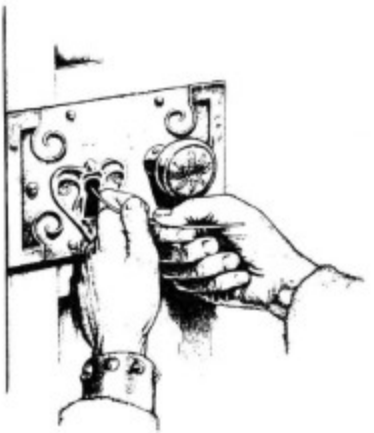
Lassan és keservesen leemeled a láncot Brass mellkasáról. Elszakítod, majd elteszed a kulcsot. Brass meg sem moccan. Írd fel a *Kalandlapodra* a kulcsot – de ne a hátizsákodban lévő felszerelésedhez –, majd hagyd el csendben a szobát. Most mit teszel?

Megpróbálsz bemenni a jobb oldali első ajtón?	Lapozz a **76**-ra.
Megkísérelsz bemenni a jobb oldali második ajtón?	Lapozz a **70**-re.
Megvizsgálod az ajtót az előszoba másik végében?	Lapozz a **321**-re.

Hogyha elhagyod a házat, és elindulsz a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re. Amennyiben elindulsz, hogy eddigi információid alapján megkeresd a Baziliszkusz Szemét, lapozz a **144**-re.

262.

Nem érted ugyan a jelet, de valószínűleg ez egy figyelmeztetés az ajtóval kapcsolatban. Úgy döntesz, keresel egy másik bejáratot. Lapozz a **210**-re.



263.

Ügyetlenkedve gombolod ki köpenyed csatjait, és rádobod a Vízköpőre, amikor az lecsapni készül rád. (Ne felejtsd el lehúzni ezt a tárgyat a *Kalandlapodról*!) Dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, eltalálod a Vízköpőt – lapozz a **232**-re. Ha nagyobb, elhibázod a dobást – lapozz a **389**-re.

264.

Óvatosan benyúlsz a lyukba. Az ujjhegyeddel éppen csak hozzáérsz a kulcshoz, amikor a skorpió hirtelen életre kel, és nagy fullánkját a kezedbe mélyeszti, közvetlenül az ujjízületed alatt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **305**-re. Ha nincs, lapozz a **379**-re.

265.

Ahogy felfelé mászol, észreveszed, hogy a barlang valójában egy széles, függőleges akna. Hamarosan eléred az Óriáspók hálóját, mely az akna felett van kifeszítve. Elborzadsz, látva a selyemgubóba zárt csomagokat, melyek a hálóról csüngenek le – épp olyan méretűek és alakúak, mint az emberi testek. Az előtted járók nem voltak ilyen szerencsések. Ha megvizsgálod a testeket, lapozz a **290**-re. Ha tovább mászol felfelé, lapozz a **341**-re.

266.

Csendesen odasettenkedsz a kapuhoz és megpróbálod feltörni a zárat. Egy kattanás, és az őr váratlanul felriad. Azonnal támadásba lendül, mielőtt lenne időd reagálni. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma elhárítod ellenfeled ütését. Lapozz a **131**-re, és folytasd a harcot. Ha nem, akkor az őr meglepetésszerű támadása miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot – lapozz a **131**-re.

267.

Óvatosan lépkedsz a sötétben a lépcsőkön, de néhány lépéssel lentebb nem veszel észre egy laza kockakövet. Ahogy ránehezedsz a súlyoddal, a lépcsősor hirtelen tükörsima lejtővé válik, és fejjel előre zuhansz. Nagy puffanással landolsz a lépcső aljánál megnyíló verem mélyén. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha képzett vagy MÁSZÁSBAN – vagy van nálad kötél és csáklya –, ki tudsz mászni – lapozz a **240**-re. Ha nem, dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, ki tudsz mászni innen – lapozz a **240**-re. Hogyha nem, felkapaszkodsz ugyan a verem oldalán, de visszazuhansz! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Próbáld újra mindaddig, míg sikerrel nem jársz, és ki tudsz mászni a veremből, vagy a gödör mélyén leled halálod.

268.

– Ennyi? – nevet az egyik városi őr. – Legközelebb ezt jobban csináld! Azon kívül a városi őrség megvesztegetése súlyos bűn, így velünk kell jönnöd! – A vesztegetési kísérleted kudarcba fulladt. Mit teszel?

Megpróbálsz elmenekülni a mögötted lévő ajtón át (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **149**-re.
Megpróbálsz elillanni?	Lapozz a **97**-re.
Megtámadod az őröket?	Lapozz a **224**-re.

269.

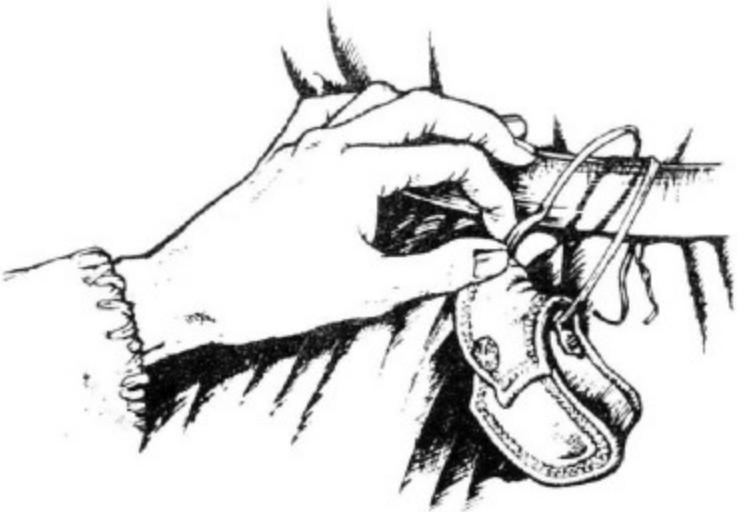
A fény felé nyúlsz, hogy elvedd a drágakövet. Amint a fény a karodat éri, égető fájdalom járja át az egész tested. Ez az utolsó dolog, amit még érzel. Kalandod itt véget ér.

270.

Visszatérsz a homályba, és futásnak eredsz. Az őr nem üldöz téged, nyilvánvalóan nem akarja elhagyni az őrhelyét. Visszakanyarodsz a térre, óvatosan, hogy az ott álló őr ne vegyen észre. Felméred a helyzetet, és egy kis gondolkodás után, úgy határozol, hogy elkerülöd a főkaput. Körbejárod az épületet, hogy egy őrizetlen bejáratot keress. Lapozz a **210**-re.

271.

Követed az utcácskát a sarokig, befordulsz balra, és folytatod utad az épület mentén. Elhaladsz egy szűk sikátor mellett a jobb oldalon, aztán négy alakot látsz előtűnni veled szemben. Vészjóslóan közelednek feléd. Megfordulsz, de még hárman tűnnek fel mögötted, megakadályozva visszavonulásodat. Kajánul nevetnek, miközben az útonállók mindkét oldalról közelítenek feléd. Hogyha megpróbálsz erőszakkal átgázolni rajtuk, lapozz a **151**-re. Ha maradsz és harcolsz, lapozz a **78**-ra. Amennyiben van MÁSZÁS képességed (most nincs időd használni a kötelet és a csáklyát, még ha van is nálad), és megpróbálnál biztonságos helyre felmászni, lapozz a **72**-re.



272.

Visszahúzódsz az árnyékos kapualjba, remélve, hogy senki sem fog észrevenni. A zaj felkeltette az emberek figyelmét végig az utca mentén. Néhányan kihajolnak az ablakaikból, próbálják kideríteni, hogy mi történhetett.

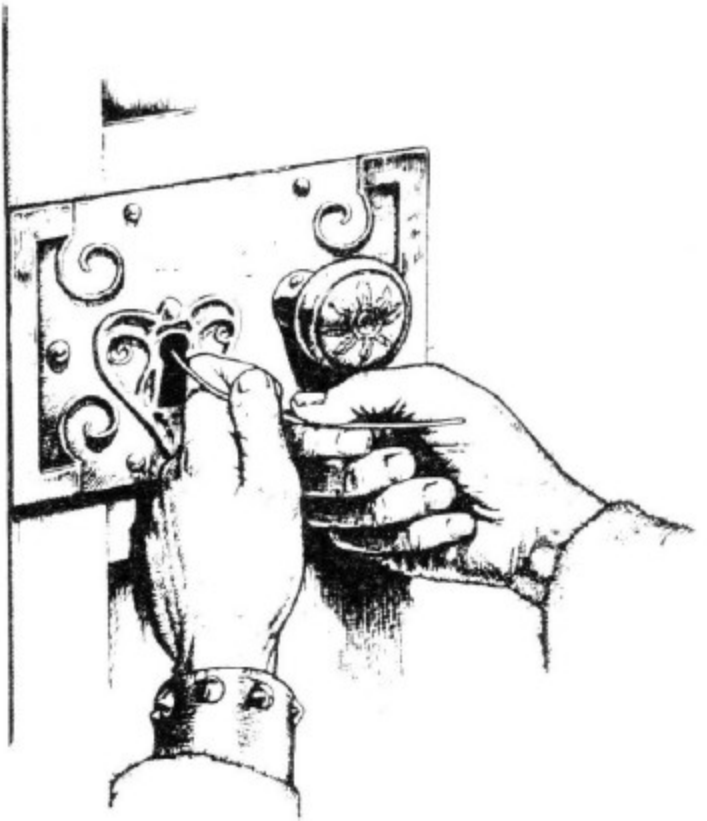
– Nézzetek oda! – kiált egy hang. – Lenn, a kapualjban! – Rájössz, hogy észrevettek, és gyorsan távozol az utcából, „Tolvaj, állítsák meg!" kiáltásokkal a hátad mögött. Sötét kacskaringós utcácskákon keresztül szaladsz, ahol lerázod üldözőidet, míg végül visszatérsz a piactérre és átgondolod a helyzeted. Túl veszélyes lenne visszatérned Brass házába, ott már nem tehetsz szert információkra. Két választásod maradt. Ha elmész a Kereskedők Céhéhez, és még nem tetted volna, lapozz a **129**-re. Hogyha reméled, hogy elegendő információra tettél már szert, és elindulsz a Baziliszkusz Szemének keresésére, lapozz a **144**-re.

273.

Behelyezed a kulcsot a bal oldali kulcslyukba, és lassan elfordítod. Ha van ZÁRNYITÁS képességed, és szabad kezeddel feltörnéd a jobb oldali zárat, lapozz a **335**-re. Ha nem vagy járatos a zárfeltörésben, lapozz a **202**-re.

274.

A fáklyádat óvatosan a háló végéhez tartod, mely azonnal lángra kap és hangos sercegések közepette, fényesen égni kezd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Hogyha szerencséd van, lapozz a **250**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **394**-re.



275.

Nem tehetsz mást, megvárod, amíg valaki rád talál, és szembenézel a következményekkel. Megbuktál a küldetéseden. Kalandod itt véget ér!

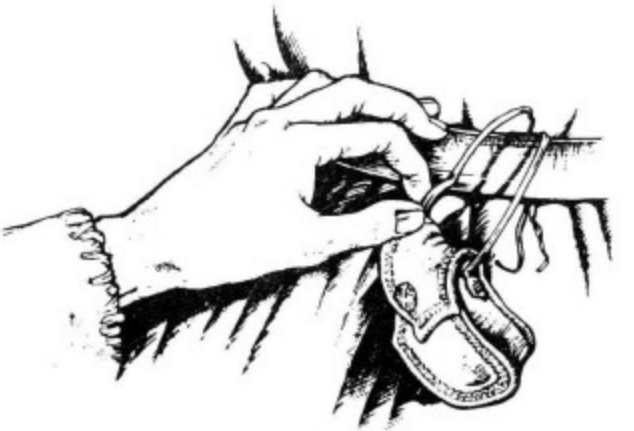
276.

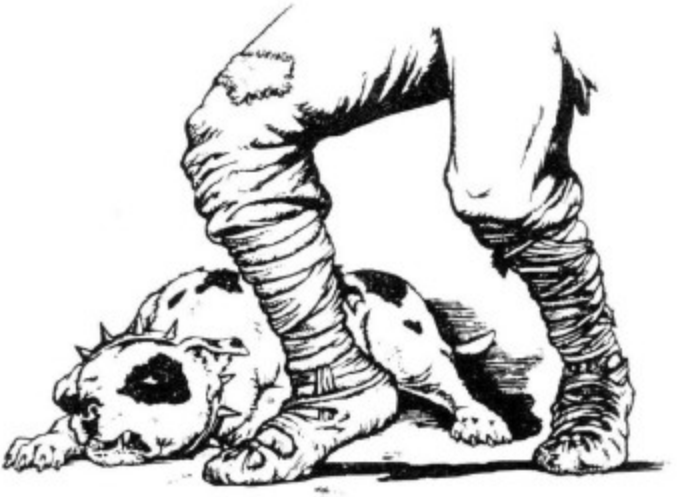
Gyorsan kezelésbe veszed a zárat, néhány pillanat múlva megnyugtató kattanást hallasz, és az ajtó kitárul. Belépsz. Lágyan becsukod az ajtót magad mögött. Egy díszes, márványpadlójú előszobában találod magad. Balra egy lépcsősor vezet fel a korláttal ellátott pihenőig. Egy páncélöltözet áll a lépcsőfordulónál. Lent a lépcsősornál is van egy ajtó. Tapasztalataid és képzésed alapján úgy sejted, hogy ez az ajtó a szolgák szállásaihoz vezet. Most mit teszel?

Odamész a lenti ajtóhoz?	Lapozz a **47**-re.
Megvizsgálod a páncélruhát?	Lapozz a **62**-re.
Felmész a lépcsősoron?	Lapozz a **368**-re.

277.

Figyelmesen hallgatózol, és hangos horkolást hallasz bentről. Megpróbálkozol az ajtóval, és azt tapasztalod, hogy nincs bezárva, így besurransz. Ha járatos vagy a LOPAKODÁSBAN, lapozz a **396**-ra. Ha nem, akkor lapozz a **138**-ra.





278.

Odamész a férfiakhoz, akik „ujj-szurkálóst" játszanak, és megkérdezed csatlakozhatsz-e játékukhoz. Könnyen beleegyeznek, és elmagyarázzák, hogy egy tőrt kell döfködnöd szétterített ujjaid között egy percig, amilyen gyorsan csak bírod. Ha ezt meg tudod tenni, anélkül hogy megsebezd magad, fizetnek tíz Aranytallért. De ha kudarcot vallasz, neked kell fizetned öt Aranytallért.

Ha nem akarsz részt venni ebben a játékban és inkább Kopasz Morrival beszélnél, lapozz a **195**-re. Ha elhagynád az ivót, lapozz a **203**-ra, és válassz mást. Hogyha játszani akarsz, dobj két kockával. Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **14**-re. Hogyha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **376**-ra.

279.

Könnyedén átlépsz az alvó Ogre felett. Meg sem rezzen, így folytathatod utad lefelé az átjáróban. Lapozz a **13**-ra.

280.

A fáklyád fénye megzavarja a denevéreket, és a körülötted nyüzsgőkből néhány neked támad. Tekintsd őket egy ellenfélnek, és csökkentsd 2 ponttal Támadóerődet, mivel szűk helyen harcolsz.

Denevérek	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 12

Ha győzöl, lapozz a **43**-ra!

281.

Előreugrasz, és kardoddal megtámadod a fehér öltözetű alakot. Az első ütésed betalál, amire fájdalmas emberi sírás a válasz. A fiatalember szemei kinyílnak, és felsikolt, amint szembetalálkozik veled. Átkozod a szerencsédet, és lefelé futsz a lépcsőkön. A fiú alvajáró, aki most felébredt és a sírása felriasztja az egész házat. Nincs más választásod, menekülsz. Gyorsan visszatérsz a piactérre és megtervezed a következő lépésed. Túl veszélyes lenne visszatérned Brass házába, így onnan már nem tudsz információkat szerezni. Két választásod maradt. Ha elmész a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re. Hogyha reméled, hogy elég információ birtokában vagy, és elindulsz megkeresni a Baziliszkusz Szemét, lapozz a **144**-re.

282.

Megpróbálsz félreugrani, de a szék eltalál a válladon. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **68**-ra.

283.

Felajánlod a férfiaknak, hogy adsz valami mást, hogy lerendezd a tartozásod. Megkérdezik, mit tudnál felajánlani. Elfogadnak egy mágikus italt vagy öt étkezésre elegendő élelmiszert. Ha odaadod nekik az egyiket, jegyezd fel a változást a *Kalandlapodon*, és a **203**-ra lapozva hagyd el az ivót. Ha egyikkel sem rendelkezel, vagy nem akarsz megválni egyiktől sem, és inkább harcolnál, lapozz a **28**-ra. Amennyiben megpróbálkozol a meneküléssel, lapozz a **333**-ra.

284.

Tudod, hogy a Baziliszkusz Szeme egy rejtett helyen van valahol a Sírhalom dombnál, de hogyan jutsz oda? Feljegyezhettél három számot a *Kalandlapodra*, mely három nyomot jelképez. Egyet a Hurokban, egyet a Kereskedők Céhénél, és egyet Brass házában. Ha megvan a három szám, vedd annak a számnak az első számjegyét, amit a házban találtál, utána az első számjegyét annak a nyomnak, melyet a Kereskedők Céhénél szereztél, végül pedig annak a nyomnak az első számjegyét, melyre a Hurokban leltél rá. Állítsd őket ebbe a sorrendbe és kapsz egy negyedik számot.

Például: Ha az első nyom a házból 123, a Kereskedők Céhénél lévő nyom 234 és a Hurokban a 45-ös számú nyomra leltél rá, akkor neked a 124-es fejezetre kellene lapoznod!

Ha megvan a szám, lapozz arra a fejezetpontra, és folytatódni fog a történet. Hogyha nem találtad meg mindhárom nyomot, vagy tévesek a számok, és nem folytatódik értelmesen a történet, megbuktál a vizsgán, és újra kell kezdened a kalandod az **1**-es fejezetnél.

285.

Az Óriáspók beléd mélyeszti nagy csáprágóit. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kisebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **235**-re. Hogyha nagyobb, lapozz a **312**-re.

286.

Megállsz átvizsgálni a lépcsőt, és észreveszel egy laza kockakövet. Felfeszíted azt, és találsz egy kis emelőkart alatta, mely nyilván egy csapdaszerkezet! Elkerülöd a csapdát, és folytatod utad lefelé. Lapozz a **240**-re.

287.

Figyelmen kívül hagyod a szobrot, és egyenesen a ház romjai felé tartasz, keresztül azon, ami valaha a pázsit volt. Félúton lehetsz, amikor valami erőteljesen húzni kezdi a lábadat. Lenézel és látod, hogy a dús fű feltekeredik a csizmádra és a lábadra. Ahogy szabaddá teszed az egyik lábad, apró vércseppeket pillantasz meg; a saját véred csillog a fűszálakon! Veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot! Mit teszel?

Megtámadod a füvet?	Lapozz a **219**-re.
Megpróbálsz átgázolni rajta?	Lapozz a **371**-re.

288.

Utolsó csapásoddal elpusztítod a Csontváz Lordot. Óvatosan felveszed a kardját, rendes körülmények között bajos lenne felemelned egy ilyen méretű kardot, de mert varázsfegyvert tartasz a kezedben, ez olyan könnyű, mintha egy tőrrel vívnál. (Hogyha magaddal vinnéd, a régi rövidkardod itt kell hagynod! Jegyezd fel a fegyver speciális képességét a *Kalandlapodra*: Amikor megsebzed az ellenfeled, a szokott ÉLETERŐ pont veszteség mellett – csak a következő körre – megnövelheted 1-el a Támadóerődet!) Felszíjazol magadra egy kardövet, és átkutatod a termet. Találsz egy öreg bronzsisakot (adj 1-et ÜGYESSÉG pontjaidhoz, ha felveszed). Ezt ne a hátizsákodban lévő felszerelésekhez írd! Valamint rálelsz egy kifényesített kőbaltára is, agancs markolattal. (Ezt is elteheted a hátizsákodba!) Nincs nyoma a Baziliszkusz Szemének, és nincs jele továbbvezető útnak sem. Átvizsgálod a talapzatot, és egy szimbólumot találsz belekarcolva az egyik oldalába. Ha jártas vagy a TITKOS JELEK értelmezésében, lapozz a **102**-re. Ha nem, lapozz az **52**-re.

289.

Madame Csillag elteszi a pénzed, és bevezet a fogadószobájába. Hellyel kínál, majd ő is leül veled szemben egy kis asztalhoz, és mélyen a kristálygömbjébe néz. Elmondja, hogy valami érték után kutatsz, és az egy rejtett, sötét helyen van, a halál helyén! Megtudod azt is, hogy mielőtt még megtalálnád azt, amit keresel, rövid látogatást kell tenned egy helyen, ahol alszanak, és egy másikon, ahol dolgoznak. Ez egy fontos nyom, jegyezd fel ennek a paragrafusnak a számát a *Kalandlapodra*! Megköszönöd Madame Csillag segítségét, és elhagyod a házát. Most mit teszel?

Elindulsz a Patkány és Menyét kocsmába (ha még nem tetted)?	Lapozz a **309**-re.
Megpróbálsz keresni egy koldust (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **26**-ra.
Elhagyod a hurkot, és másfelé próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.

290.

Ahogyan keresztülvágsz a pókhálón, észreveszed, hogy néhány fonal ragadós, és néhány nem. A pók nyilvánvalóan a nem ragadós fonalakat használta, hogy eljusson a zsákmányhoz, a ragadósokat meg azért, hogy elkapja azokat. Meg kell próbálnod elkerülni a ragadós fonalakat, ha meg akarod vizsgálni a testeket. Dobj két kockával – csökkentheted kettővel az összeget, ha rendelkezel REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességgel. Hogyha a dobott szám kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **382**-re. Ha nagyobb, lapozz a **222**-re.

291.

A koldus csaknem összerogyik a megkönnyebbüléstől. – Egy pillanatig azt hittem, nekem annyi – zihálja. Épp azon csodálkozol, miért hagyták az ajtót nyitva, amikor felmutat egy készlet tolvajkulcsot széles mosollyal az arcán. – Tessék – mondja –, ezzel sikerült bejutnom. Tedd el, biztos vagyok benne, hogy jó hasznát veheted. – Kapsz 1 SZERENCSE pontot a szerencsés találkozásért! (Írd fel a *Kalandlapodra* a tolvajkulcsokat, de ne a hátizsákodban lévő felszerelésekhez!) A tolvajkulcsok által megszerezted a ZÁRNYITÁS képességét, ha még ez idáig nem rendelkeztél vele. (Ha már rendelkezel ezzel a képességgel, ezt figyelmen kívül hagyhatod!) Az egyedüli kijárat a szoba távolabbi végén van. Megköszönöd a koldusnak a tolvajkulcsokat, és szép álmokat kívánsz neki. Lapozz a **350**-re.

292.

Melyik tárgyat használnád a felszerelési tárgyaid közül a fény blokkolására?

Egy obszidián korongot?	Lapozz a **87**-re.
Egy fekete köpenyt?	Lapozz a **308**-ra.
Valami egyebet?	Lapozz a **397**-re.

293.

Kitérsz egy árnyékos kapualjba, és csendben megállsz. A fény és a léptek közelednek feléd, és alig mersz levegőt venni, amikor két városi őr bukkan fel. Becsukod mindkét szemed és reméled, hogy nem vesznek észre, de hirtelen fény vetül az arcodra.

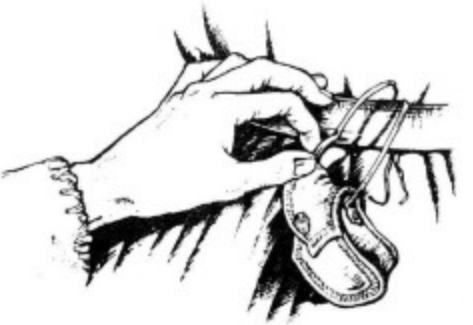
– Nocsak, mi történik itt? – szól egy goromba hang. – Gyere ki onnan, és mondd el, mit keresel itt! – Mit teszel?

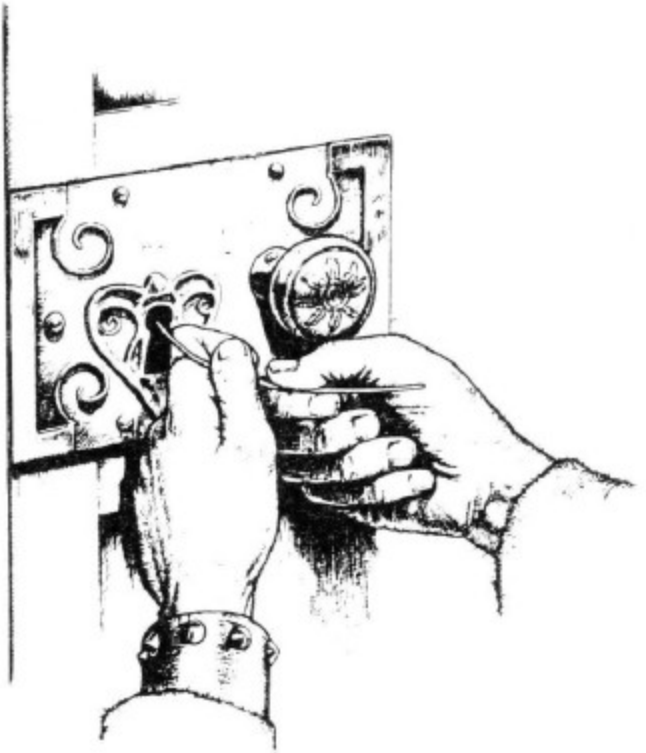
Megpróbálsz elmenekülni a mögötted lévő ajtón át?	Lapozz a **149**-re.
Megvesztegeted az őröket?	Lapozz a **327**-re.
Megpróbálsz elillanni?	Lapozz a **97**-re.
Megtámadod az őröket?	Lapozz a **224**-re.

294.

Elfordítod a szobrot, hogy az íjász a sírhalomra mutasson. Vársz néhány pillanatot, de nem történik semmi; már amennyire meg tudod ítélni. Talán a nyílnak kell másfelé mutatnia? De merre?

Becélzod vele a leégett házat?	Lapozz a **346**-ra.
Ráirányítod a sírhalomnál álló kőre?	Lapozz a **343**-ra.





295.

Egy hangos kattanás, és a nagy vasajtó, súlya ellenére könnyedén kitárul. Egy páncélterembe jutsz, tele ládákkal és dobozokkal. Belépsz, majd körülnézel. Hogyha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, lapozz a **21**-re. Ha nincs, lapozz a **120**-ra.

296.

Reménytelenül nézel körbe valami menekülési útvonalat keresve, de a lángok minden oldalról körbevesznek. Néhány másodperc és a lángoló háló leválik a falról, te pedig a barlang padlójára zuhansz, egyenesen a lángok közé. Kalandod és életed itt véget ér.

297.

Elkezdesz lefelé mászni az aknában, de néhány méter megtétele után megcsúszol, és fejjel előre lezuhansz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, egy másik átjáróban találod magad. Lapozz a **236**-ra.

298.

Odasurransz a sötét alakhoz, és látod, hogy egy rongyos öltözékű ember, alighanem egy koldus, aki mélyen alszik. Mosolyogsz magadban; egy koldus a Kereskedők Céhében, mi? Nem rossz hely egy éjszakát itt eltölteni. Ha felébresztenéd, lapozz a **385**-re. Amennyiben magára hagyod, és távozol a távoli ajtón át, lapozz a **350**-re.

299.

A városi őrjárat gyorsan megérkezik a helyszínre. Túl sokan vannak, nincs esélyed a menekülésre. Egy ütés éri a fejed. Amikor magadhoz térsz, egy cellában találd magad leláncolva, a felszerelésed nélkül. Kudarcot vallottál. Kalandod itt véget ér.

300.

Állatias horkantással az Ogre neked támad. Küzdj meg vele!

Ogre	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 12

Ha győzöl, lapozz a **13**-ra!

301.

Keresztülvágsz az aljnövényzeten, mely körbeveszi a szobrot. Látod, hogy annak talapzata egy kis medencének a közepén áll. A szobor egy íjászt ábrázol, aki éppen megfeszíti íját. A műalkotás bronzból készült, és elzöldült az évek folyamán. A szobor talapzatán valamiféle felirat van, de azt a falevelek eltakarják. Ha átgázolsz a tavacskán, hogy elolvasd a feliratot, lapozz a **2**-re. Hogyha megpróbálod átugrani, lapozz a **148**-ra.

302.

Ahogy elfordulsz, egy izzó, *majdnem* átlátszó, kékes fényű lény repül feléd a folyosó felől. Úgy néz ki, mint egy levágott emberi fej, de nincs idődd közelebbről megvizsgálni; elvetődsz az egyik oldalra. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **12**-re. Hogyha nagyobb, lapozz a **393**-ra.

303.

Megvizsgálsz mindent a kőtáblán, próbálsz találni egy módot, hogy elmozdítsd. Néhány másodperc múlva egy öklömnyi lyukra lelsz a kőtábla és a fal egyik oldala között. Méretéből ítélve ez lehet a rejtett nyitószerkezet. Ha kézzel érinted meg a kapcsolót, lapozz az **56**-ra. Ha inkább egy tőrt használnál (ha van nálad), lapozz a **164**-re.

304.

Gyorsan oldalra veted magad, de túl későn. Az Óriáspók egyik lába eltalál téged, és a földre taszít. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! A pók már rajtad is van, mielőtt újra lábra tudnál állni, és kissé ügyetlenkedve megpróbálod hárítani a támadását.

Óriáspók ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha megnyered az első fordulót, nem sebesíted meg az Óriáspókot, csupán kivéded a támadását. Utána harcolhatsz vele a szokott módon. Ha elvesztesz akár egyetlen fordulót is, lapozz a **285**-re. Ha megölöd a pókot anélkül, hogy egy fordulót is elvesztenél, lapozz a **353**-ra.

305.

Átkozódsz, miközben lerázod a skorpiót, majd összetaposod a lábaddal, és elveszed a kulcsot. A zár kinyílik, és a nagy vasajtó kitárul. Lapozz a **79**-re.

306.

Gyorsan és csendesen elhúzod a kereszt rudat, kinyitod az ablakot, majd leereszkedsz a földre. Sietve távozol a sötét utcákon, Brass házát magad mögött hagyva. Ahogy haladsz, átgondolod, mi legyen a következő lépésed. Ha megpróbálod megkeresni a Baziliszkusz Szemét, mert úgy gondolod, hogy elég információ birtokában vagy, lapozz a **144**-re. Hogyha a Kereskedők Céhénél kutatnál információk után (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re.

307.

Felemeled a kezed, hogy bezörgess, de mielőtt megtennéd, az ajtó kinyílik, és egy öregember jelenik meg hosszú fehér szakállal. – Mit akarsz? – kérdezi.

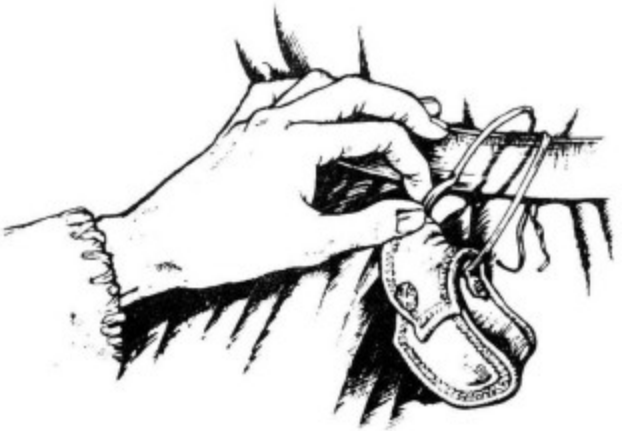
Hogyha elfutsz, lapozz a **144**-re, és válassz újra. Ha ellököd az útból, és megkeresed a drágakövet, lapozz a **137**-re.

308.

Leveszed a köpenyt, és rádobod a drágakőre! Amikor fény éri, azon nyomban elporlad. Húzd le a *Kalandlapodról*! Mit teszel?

Benyúlsz a fénybe és elveszed a drágakövet?	Lapozz a **269**-re.
Megpróbálod blokkolni a fényt valamivel?	Lapozz a **292**-re.
Megpróbálsz hozzávágni valamit a drágakőhöz, hogy kiüsd azt a fénykörből?	Lapozz a **130**-ra.

Hogyha segítségre van szükséged, vonj le 2 SZERENCSE pontot magadtól, és lapozz a **338**-ra.



309.

Betérsz a Patkány és Menyét ivóba. Az italmérést füstös olajlámpák világítják meg, és a kocsmavendégek pipái és szivarjai nagymértékben hozzájárulnak a gazdag atmoszférához. A kocsmáros, Kopasz Morri úgy fest a pult mögött, mint egy barátságtalan kőszikla. Az egyik asztalnál három gyanús külsejű férfi játszik „ujj-szurkálóst", késsel döfködnek az asztalon az ujjaik között, egyre gyorsabban és gyorsabban. Odamész a pulthoz és rendelsz egy korsó sört. (Húzz le egy Aranyat a *Kalandlapodról*, melyet az italodért kell fizetned!) Mit teszel?

Megkérdezed Kopasz Morrit tud-e valamit Brassról?	Lapozz a **195**-re.
Érdeklődsz, hogy csatlakozhatsz-e az ujj-szurkálós játékhoz?	Lapozz a **278**-ra.

310.

Csapást mérsz az őrre, aki megbicsaklik ugyan, viszont gyorsan talpra áll. Harcolnod kell:

Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4

Hogyha a harc tovább tart három fordulónál, lapozz a **299**-re. Ha három kör alatt győzedelmeskedsz, lapozz a **337**-re.

311.

Odasimulsz a barlang falához, és elkeseredetten próbálsz eltűnni a fáklyafényből. Amíg ezt teszed, az árnyékod elsuhan a falon, egyenesen mögéd, majd rád támad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Most mit teszel?

Megküzdesz az árnyékoddal?	Lapozz a **11**-re.
Elmenekülsz innét?	Lapozz a **154**-re.

312.

Az Óriáspók ismét támadásra készül. Próbálod hárítani a csapást, de tested megbénul a méregtől. Tehetetlenül várod a befejezést. Kalandod és életed egyaránt véget ér.

313.

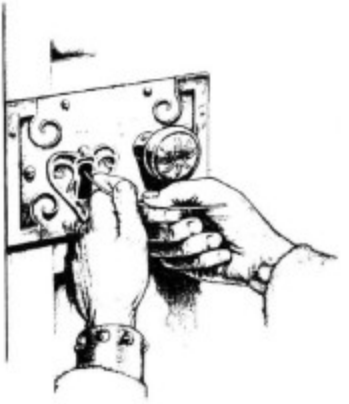
Felemeled a karod, és megkísérled kivédeni a támadást, de túl lassú vagy. Az undorító teremtmény csapása a válladat éri – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Egy gyűlöletes ellenféllel kerültél szembe – egy Ghoullal. Megzavartad őt éjszakai lakomája közben, és most feltett szándéka, hogy téged is elfogyasszon. Küzdj meg vele!

Ghoul	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha a Ghoul háromszor megsebzett, lapozz a **171**-re. Ha győzöl, lapozz az **57**-re!

314.

Óvatosan szétnézel a teremben, és találsz egy rést a padló és a talapzat egyik oldala között. Hirtelen ötlettel hátragördíted a talapzatot, és feltárul előtted egy lépcsősor, mely lefelé vezet a sötétségbe. Úgy döntesz, elindulsz lefelé; lapozz a **328**-ra.



315.

Alig mersz levegőt venni, mikor távozol a szobából, majd becsukod az ajtót. Úgy gondolod, hogy adsz egy kis időt a bent lévőknek, hogy mély álomba merüljenek. Mit teszel eközben?

Megkísérelsz bemenni a jobb oldali első ajtón?	Lapozz a **76**-ra.
Megpróbálsz bemenni a jobb oldali második ajtón?	Lapozz a **70**-re.
Megpróbálkozol az előszoba másik végén lévő ajtóval?	Lapozz a **321**-re.

Ha már jártál az összes szobában, várakozol, és utána újra belépsz a szobába – lapozz a **277**-re.

316.

Áthaladsz az ajtón, mire egy másik sziklába vájt terembe jutsz. Végre megtaláltad a Baziliszkusz Szemének rejtekhelyét! A hatalmas vörös drágakő egy fekete kőoszlopon nyugszik, a szoba közepén, és egy fénysáv világítja meg, melynek forrását nem látod. A fény beborítja a drágakövet és az oszlopot egészen a padlótól a mennyezetig. Fellelkesülsz, hogy elérkeztél küldetésed végéhez, de a diadalérzeted egyben óvatosságra is int. Lennie kell itt valamiféle végső csapdának! Mit teszel?

Elveszed a drágakövet?	Lapozz a **269**-re.
Hozzávágsz valamit a drágakőhöz, hogy kiüsd azt a fénykörből?	Lapozz a **130**-ra.
Megpróbálod eltéríteni a fényt?	Lapozz a **292**-re.

317.

Odavetődsz az ajtóhoz, és próbálsz áttörni rajta, mielőtt a Kopogó Szellem által rád zúdított bútorok eltalálnának. Az ajtó nem mozdul, de egy csapórács zuhan le mögötted, és foglyul ejt a fülkében. Ismét próbát teszel az ajtóval, de rájössz, hogy ez egy hamisítvány. Csupán odaerősítették a falhoz a csapda részeként. Őrjöngve próbálod felemelni a rácsot! Dobj most két kockával! Hogyha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, felemeled a rácsot, és menekülni kezdesz – lapozz a **152**-re. Ha nagyobb, nem tudod elmozdítani a csapórácsot – még mindig csapdában vagy, és a Kopogó Szellem újra támad.

Kopogó Szellem ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 0

Határozd meg a Támadóerődet a szokott módon, de ha megnyersz egy harci kört, nem sebzed meg ellenfeled, csupán elkerülted a támadását. Ha a Kopogó Szellem győz, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot!

A Kopogó Szellem támadása után újra megpróbálsz menekülni. Addig ismételd ezt a műveletet, amíg nem sikerül kimenekülnöd innen, vagy meg nem halsz.

318.

Az ajtón van egy nagy kulcslyuk, és te átkukucskálsz rajta, mielőtt döntést hoznál. A helyiség egy konyhának tűnik, és az óriási tűzhelyből kiáramló parázs fénye elárasztja a távolabbi falat. A tűzhely előtt, a padlón egy fekete árnyat veszel észre. Megmozdul, amint ránézel, és mikor felemeli a fejét és ásít egyet, akkor látod, hogy ez egy kutya. Egy nagy kutya! Felállsz és elgondolkodsz a történteken. Egy festményt pillantasz meg az előszoba falán. Egy izmos, szakállas férfi portréját, aki távcsővel a kezében áll. A keret alsó szegélyén, egy kis réztáblán az alábbi feliratot olvadod:

Marlin kapitánynak a „Messzi Kereskedő”
hajólegénységétől

Miért lenne itt ez a kép, mely nyilvánvalóan Marlin kapitányhoz tartozik? Rossz házban vagy. Csendben távozol innen, remélve, hogy a nagy kutya a konyhában nem hallott meg téged. Átmész a másik házba, ahol a pénzérme szimbólumot láttad az ajtófélfába vésve. Lapozz a **384**-re.

319.

Fegyvered hangos csörrenéssel lepattan a Vízköpő kőkemény, mágikus bőréről. Most mit teszel?

Mágikus fegyvert használsz ellene?	Lapozz a **158**-ra.
Egyéb eszközt vetsz be ellenfeled ellen?	Lapozz a **73**-ra.
Kitartasz és reméled a legjobbakat?	Lapozz a **389**-re.

320.

Nem találsz utat, mely kivezetne innen. A Baziliszkusz Szeme elérhetetlenné vált számodra. Megbuktál a próbán, és kalandod itt véget ér.

321.

Füledet az ajtóra helyezed, de nem hallasz semmit. Megpróbálod kinyitni az ajtót, de az zárva van. Ha van ZÁRNYITÁS képességed, lapozz a **134**-re. Ha nincs, és megvizsgálnád az ajtókat az előszobában, lapozz a **45**-re. Hogyha elhagyod a házat, és ellátogatsz a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna), lapozz a **129**-re. Amennyiben az eddigi információid alapján, megpróbálhatod megkeresni a Baziliszkusz Szemét, lapozz a **144**-re.

322.

A három Törpe holtan fekszik a lábaidnál. Mielőtt átvizsgálnád a holttestüket, valaki kihajol az ablakon, és hangosan őrségért kiált. Gyorsan távozol innen, mielőtt az őrjárat a helyszínre érkezne. Lapozz vissza a **144**-re, és válassz újra!

323.

A Bitorló Lélek eltűnik a kék szikrák záporában. Hamar átkutatod a holtestet, és találsz 5 Aranytallért, egy hajító kést, egy hosszú drótdarabot a végén kampóval, és egy palackot. A palack megrepedt a küzdelem alatt és a tartalma kifolyt. Szerencsére maradt benne egy kortynyi, de ha meg akarod inni, most kell megtenned. Ha így tennél, lapozz a **247**-re. Írj fel bármit ezek közül a tárgyak közül, amire igényt tartasz. (Egyedül a drótdarab számít a hátizsákodba kerülő felszerelések közé!) Lapozz a **260**-ra.

324.

Sikerül kinyitnod az ajtót és egy fáklyákkal megvilágított átjáróba jutsz. Gyorsan becsukod az ajtót, amint újra meghallod a mászkáló, csúszkáló hangot a mögötted lévő sötét szobából. Pont az ajtó mögött egy kis palack áll, mely olyan folyadékot tartalmaz, amely nagyon fényesen izzik; olyan fényesen, hogy bántja a szemedet. Csodálkoznál, ha nem világítaná meg a sötét szobát. Ha felderítenéd azt a szobát, ahonnan kijöttél, lapozz a **92**-re. Hogyha nem törődsz a palackkal és folytatod utad, lapozz a **252**-re.

325.

Átmész a balkonon az előszobáig. Három ajtó vezet tovább. Egy a bal oldalon és kettő a jobbon. Az előszoba végén van egy rácsos ablak. A rácsok szilárdan be vannak építve az ablakpárkány tégláiba, nem tudod őket elmozdítani. Eldöntöd, hogy hallgatózol az egyik ajtónál, de melyiknél?

A bal oldali ajtónál?	Lapozz a **277**-re.
Az első ajtónál jobbra?	Lapozz a **76**-ra.
A második ajtónál jobbra?	Lapozz a **70**-re.

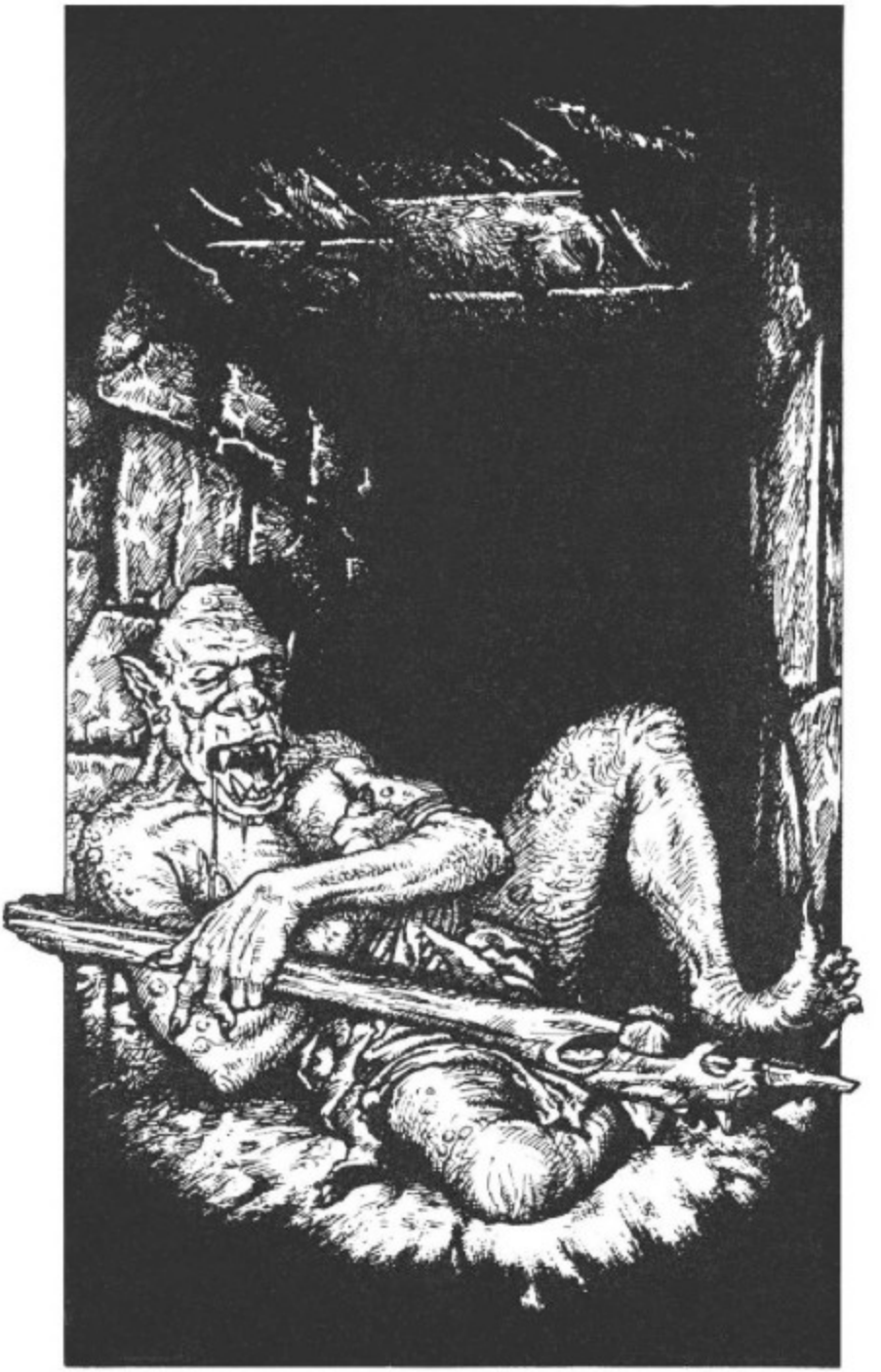
326.

Árnyékként haladsz az épület oldala felé, hangtalanul surransz oda az őrhöz. Ő nem adja jelét, hogy észrevett volna. Mit teszel most?

Megpróbálod leütni az őrt?	Lapozz a **38**-ra.
A kaput próbálod kinyitni?	Lapozz a **266**-ra.

327.

Motyogsz valami mentegetőzés félét arról, hogy egy ácsinas vagy, és a mestered küldött ide, közben pedig kinyitod az erszényedet. Mennyi Aranytallért ajánlasz fel? Döntsd el, utána dobj egy kockával! Hogyha a dobott szám kisebb vagy ugyanannyi, mint az Arany, amit felajánlottál, lapozz a **44**-re. Ha nagyobb, lapozz a **268**-ra. (Ne feledd az Aranytallérokat kihúzni a *Kalandlapodról*!)



328.

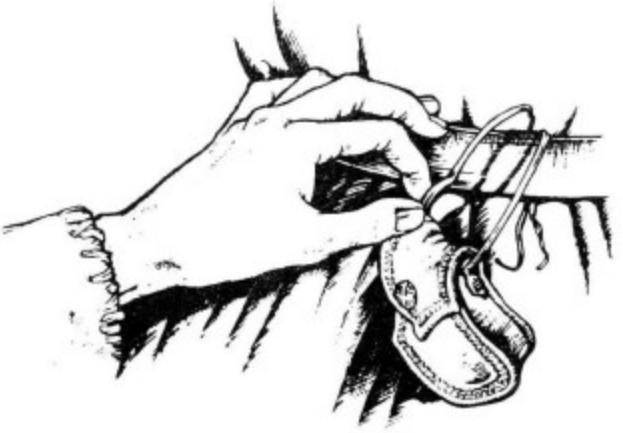
Óvatosan lépkedsz lefelé a lépcsőn. Itt nincsenek csapdák, de amint eléred az alsó részt, szabályos és nehéz légzést hallasz a sziklafolyosó felől, mely előtted vezet el. Lassan haladsz előre, és egy Ogrét pillantasz meg. Láthatóan egy őr, aki itt alszik az átjáróban. Ha rendelkezel LOPAKODÁS képességgel, lapozz a **279**-re. Ha nem, lapozz a **256**-ra.

329.

Ahogy eléred a fal tetejét, egy nyílvessző csapódik a karodba. Elveszted a fogást, és fejjel előre lezuhansz a fal tetejéről. Kalandod itt véget ér.

330.

A koldus eléggé megijedt, hogy higgyen neked, és sietve távozik. Amikor elmegy, azt motyogja magában, hogy bárcsak te is úgy végeznéd, mint egy koldus, akinek nincs hová mennie! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot könyörtelenséged miatt! Az egyetlen kivezető ajtó a szoba távolabbi végében van. Óvatosan kilépsz rajta. Lapozz a **350**-re.



331.

Tapogatózva, végig a fal mentén próbálsz haladni a szobán át, anélkül, hogy zajt keltenél, remélve, hogy bármi is van a szobában, nem vesz észre. Néhány lépés után a lábaddal megbotlasz egy kisebb dudorban a padlón. A csúszkáló zaj azonnal közeledni kezd feléd. Előhúzod a fegyvered, amint a Láthatatlan Szörnyeteg megtámad. Csökkentsd 2-vel Támadóerődet ebben a harcban, mivel sötétben harcolsz.

Láthatatlan Szörnyeteg ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a **157**-re!

332.

– ELÉG! – Kopasz Morri hangja elnyomja a küzdelem zaját. A kocsma vendégei közül néhánnyal együtt elválasztanak téged a férfiaktól, és kidobnak innen. Felkelsz az árokból, és leporolod magadat, miközben a következő lépéseden gondolkodsz. Mit teszel?

Megkísérelsz találni egy koldust (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **26**-ra.
Meglátogatod Madame Csillagot (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **117**-re
Elhagyod a Hurkot, és máshol próbálkozol?	Lapozz a **387**-re.

333.

Megpróbálsz áttörni a férfiak között, és az ivó ajtaja felé igyekszel! Dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **9**-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **258**-ra.

334.

Arccal a szörny felé fordulsz, és így nagyon magabiztosnak érzed magad, hogy láthatod, mivel is kell most harcolnod. Amikor megfordulsz, egy nagydarab, aranybarna gyíkot pillantasz meg, és rádöbbensz, hogy ez egy Baziliszkusz, aminek a tekintete halálos. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Hogyha szerencséd van, lapozz a **174**-re. Ha nincs, lapozz a **65**-re.

335.

Egy kattanás, és a széf ajtaja kitárul. Találsz benne 20 Aranytallért, egy főkönyvet Brass számláival az elmúlt két hónapról, és egy levelet. A levélből megtudod, hogy a „sírhalom dombi birtokát átalakították". Az aláírás egy különös szimbólum, melyet a varázslók használnak. A főkönyvből megtudod, hogy Brass földet vásárolt a Sírhalom dombon rövid idővel ezelőtt, és megfelelő bejegyzés mellé ezt írták oda ceruzával: „B. SZ." Ez egy fontos nyom, írd fel ezt a paragrafust a *Kalandlapodra*! Mit teszel most?

Ha átvizsgálod az asztalt, hogyha még nem tette volna, lapozz a **143**-ra. Hogyha elhagyod a szobát az ablakon keresztül, lapozz a **306**-ra. Amennyiben elhagyod a szobát az ajtón át, és megvizsgálod az ajtókat az előszoba végén, lapozz a **325**-re.

336.

Előhúzod a kardodat, és vársz a bejáratnál, hogy valaki felbukkanjon. Próbálsz ijesztőnek látszani, amennyire csak tudsz. Az ajtó a lépcső alján kitárul, és egy karikás szemű szolga bukkan fel, aki egy termetes fekete kutyát tart láncon. Ahogy meglát téged, elengedi az ebet, az pedig borzalmas vicsorgással a torkodnak ugrik.

Kutya	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Mialatt a kutyával harcolsz, még több szolga jön ki az ajtón. Vívj meg három Harci Kört ellenfeleddel, utána lapozz a **194**-re. Ha megölöd az ebet három karci kör alatt, meg kell küzdened a szolgákkal is. Tekintsd őket egy ellenfélnek!

Szolgák	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

Harcolj egy Fordulót ellenük is, majd lapozz a **194**-re.

337.

Az őr a földre zuhan, te pedig az ajtó felé fordulsz. Mielőtt bármit is tehetnél, közeledő léptek zaját hallod, és gyorsan mozgó fényeket látsz a távolban. Bizonyára az őrjárat az, és a támadás zaja csalhatta elő őket. Úgy döntesz, hogy a sötét sikátor felé térsz ki, és keresel egy másik bejáratot. Lapozz a **210**-re.

338.

Valami azt súgja neked, hogy a láda a legutóbbi szobában fontos, így visszatérsz oda. A hátramaradt Kristályharcos nem mozdul, így megvizsgálod a ládát, melyet erősen lezártak. Ha jártas vagy a ZÁRNYITÁSBAN, lapozz a **145**-re. Ha nem, meg kell próbálnod erővel kinyitni azt. Dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **118**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **29**-re.

339.

A Kopogó Szellem három alkalommal támad, míg átvágsz a szobán.

Kopogó Szellem	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 0

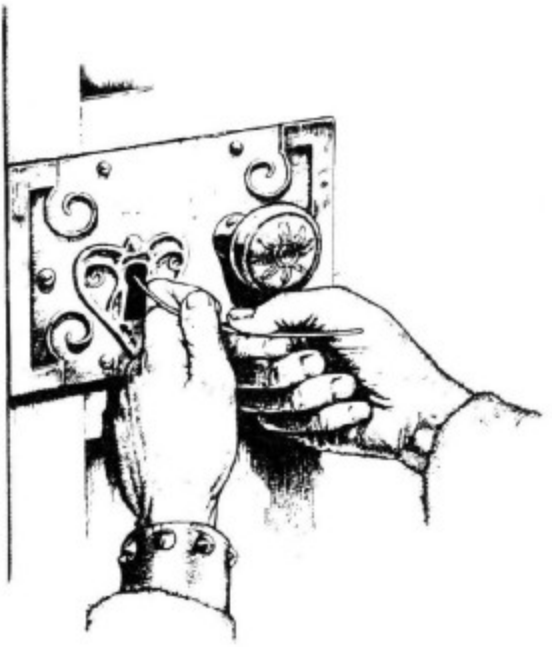
Határozd meg a Támadóerődet a szokott módon, de ha megnyersz egy Harci Kört, nem sebzed meg ellenfeled, csupán elkerülted a támadását. Ha a Kopogó Szellem győz, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Küzdj 3 Harci Körön át, utána lapozz az **59**-re.

340.

Amint a Vízköpő lecsapni készül rád, te rádobod a láncot, miközben fél kézzel az esőcsatornába kapaszkodsz. (Ne felejtsd el lehúzni ezt a tárgyat a *Kalandlapodról*!) Dobj két kockával! Ha a dobott összeg szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, eltalálod a Vízköpőt – lapozz a **232**-re. Hogyha nagyobb, elhibázod a dobást – lapozz a **389**-re.

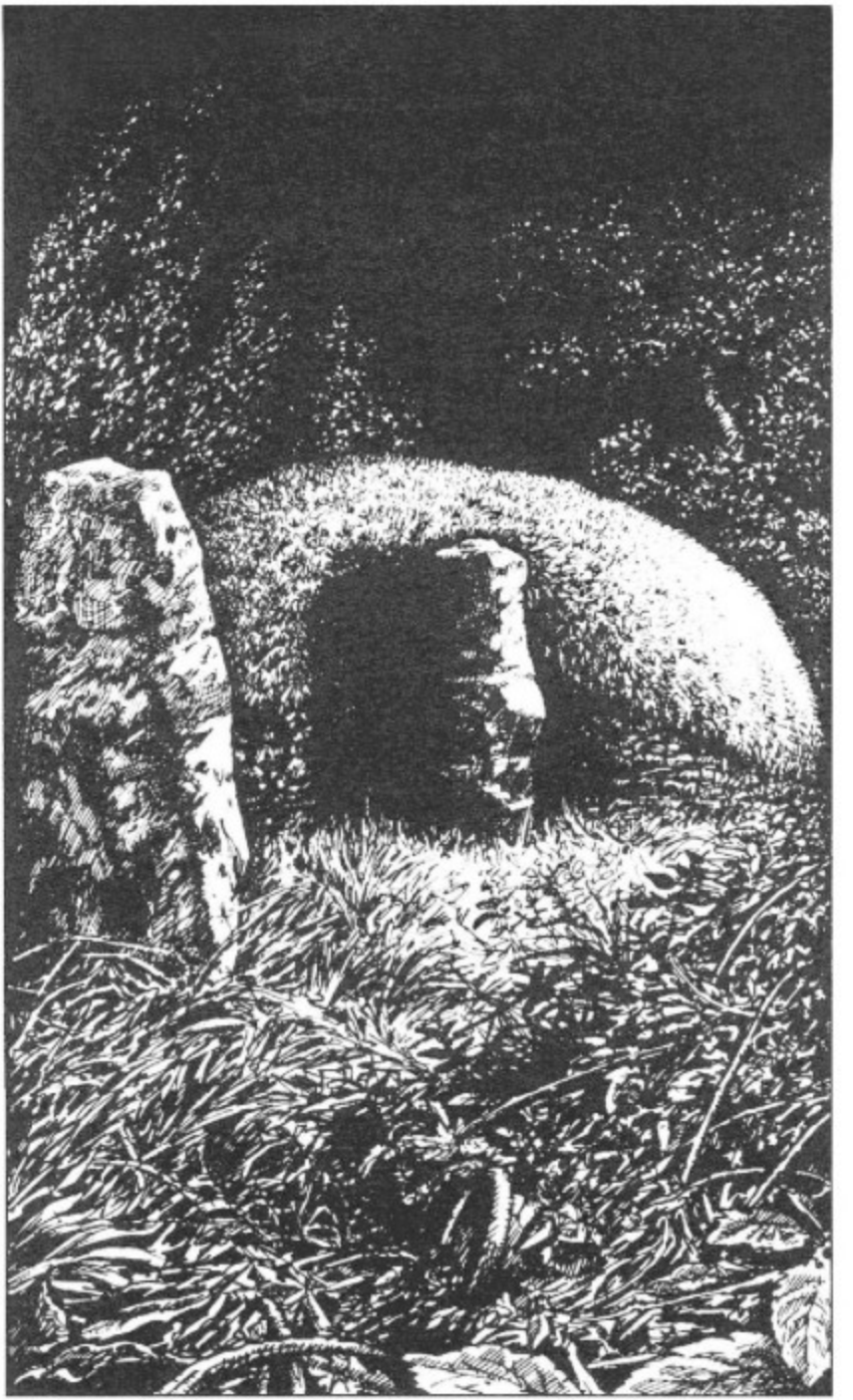
341.

Az akna tetejét elérve egy másik átjáróra bukkansz, mely egyenesen vezet tovább. Ahogy követed az átjárót, az egyre nyirkosabbá válik, a pára lecsapódott az átjáró oldalára, és a falakat valamint a mennyezetet penészgombák rengetege borítja. Az átjárónak nemsokára vége szakad. Az út végénél lévő falat világos, sárga gombák tömege lepi el, melyek úgy néznek ki, mint valamiféle különleges állat szőre. Úgy tűnik, innen nem vezet tovább út, de biztos vagy benne, hogy lennie kell egy rejtett kijáratnak, és csak látszólag tűnik zsákutcának. Ha rendelkezel REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességgel, lapozz a **88**-ra. Ha nem, lapozz a **378**-ra.



342.

Rendkívül lassan a kulcsért nyúlsz. A skorpió nem mozdul, ahogy magadhoz veszed a kulcsot. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, elfordítod a kulcsot a zárban, és a vasajtó kitárul. Lapozz a **79**-re.



343.

Elforgatod a szobrot, így az íjász nyila a sírhalomnál lévő kőre mutat. Csikorgó hangot hallasz, és a fűvel borított dombocska egy része leomlik, és egy kis kőajtó tárul fel. Óvatosan odamész, meggyújtod a fáklyádat; a kézilámpád már nem nyújt elég világosságot az adott körülményhez. Lapozz a **383**-ra.

344.

Nem érted a szimbólum jelentését. Mivel úgy tűnik, hogy itt nem jutsz be, arra a következtetésre jutsz, hogy a Baziliszkusz Szeme valahol máshol rejtőzik. Lapozz a **77**-re, és nézz körül a kertben.

345.

Rámosolyogsz az őrre, és óvatosan megközelíted őt, mialatt az erszényedben kotorászol. Mennyi Aranyat ajánlasz fel neki? Döntsd el, de ne feledd a változást jelölni a *Kalandlapodon*. Dobj egy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint amit felajánlottál, lapozz a **251**-re. Ha nagyobb, lapozz a **101**-re.

346.

Elforgatod a szobrot, hogy az íjász nyila a leégett házra mutasson. Vársz néhány pillanatot, azonban semmi sem történik, már amennyire meg tudod ítélni. Talán a nyílnak másfelé kell mutatnia. De merre?

Becélzod vele a sírhalmot?	Lapozz a **294**-re.
A sírhalomnál álló követ veszed célba?	Lapozz a **343**-ra.

347.

Lenyomod az ajtókilincset, és keményen nekitámaszkodsz az ajtónak, de nem történik semmi! Az ajtó nem mozdul – be van zárva, vagy elreteszelték a túloldalt. Erre nem menekülhetsz! Mit teszel most?

Megvesztegeted az őröket (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **327**-re.
Megpróbálsz elillanni?	Lapozz a **97**-re.
Megtámadod az őröket?	Lapozz a **224**-re.

348.

Nekifeszülsz a válladdal a kőtáblának, és minden erőddel nyomni kezded. A kőtábla szilárdan áll és nem mozdul. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot sajgó izmaid miatt! Lapozz vissza a **43**-ra és válassz újra.

349.

A szimbólum semmit sem jelent számodra. Hogyha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, akkor lapozz a **181**-re. Ha nincs, lapozz a **275**-re.

350.

Az ajtó egy átjáróba nyílik. Ennek végén egy konyha van, nincs ott számodra semmi érdekes dolog; valamint egy előtér, melyből egy lépcsősor vezet fel az első emeletre. Felsurransz a lépcsőkön, és egy szőnyeggel borított átjáróban találod magad, ahonnan két ajtó is nyílik. A jobb oldali ajtón egy pénzérme emblémája van, míg a bal oldali ajtón egy hal szimbólumot veszel észre. Ha a hal szimbólumos ajtót nyitnád ki, lapozz a **83**-ra. Hogyha azt az ajtót választanád, amin a pénzérme jelkép van, lapozz a **189**-re. Ha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, ellenőrizheted a folyosót, csapdák után kutatva – lapozz a **357**-re.

351.

Néhány méter megtétele után, az átjáró véget ér. Az egyetlen út, ami tovább vezet a sötétségbe egy lyuk a padlón. Hogyha lemászol a lyukba, és képzett vagy a MÁSZÁSBAN, lapozz a **216**-ra. Ha nem rendelkezel ezzel a képességgel, lapozz a **297**-re. Amennyiben megfordulsz, és az átjáró másik végével próbálkoznál, lapozz a **241**-re.

352.

Óvatosan haladsz előre a sötétben, kíváncsian, hogy mi is lehet itt. Ha járatos vagy a LOPAKODÁSBAN, lapozz a **24**-re. Ha nem, lapoz a **331**-re.

353.

Végül az Óriáspók elpusztul, és lehetőséged nyílik rá, hogy alaposan körülnézz a barlangban. Nincs kivezető út a barlangból, ezért egyetlen választásod, ha megvizsgálod a mennyezetet, melyet a sötétség homálya borít. Ha rendelkezel MÁSZÁS képességgel, lapozz a **265**-re. Ha nem, lapozz a **399**-re.

354.

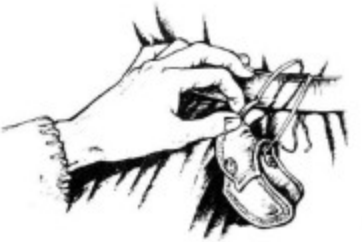
A tetőablakon átlépve egy rövid folyosóra jutsz. Megállsz, hogy tájékozódj egy kicsit a félhomályban. Két ajtót látsz eltérő szimbólumokkal. A jobb oldali ajtón egy pénzérme jelkép van, míg a bal oldali ajtón egy hal szimbólumot veszel észre. Ha a hal szimbólumos ajtót nyitnád ki, lapozz a **83**-ra. Ha azt az ajtót választod, amin a pénzérme jelkép van, lapozz a **189**-re. Ha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, ellenőrizheted a folyosót, csapdák után kutatva – lapozz a **357**-re.

355.

A szék elsuhan melletted, miközben oldalra vetődsz. Lapozz a **68**-ra.

356.

Nekiállsz, hogy hatástalanítsd a csapdát, de nem jársz sikerrel. A zár közelében a panel kinyílik, és hat kis hajítódárda repül feléd! Dobj egy kockával, hogy megtudd, mennyi talált el! (Ha szeretnéd, *próbára teheted* SZERENCSÉD! Sikeres próba esetén a dobott számot megfelezheted! Tört szám esetén lefelé kerekíts!) Mindegyik hajítódárda után, mely eltalál, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot! Rosszabb hír viszont, hogy hallod egy közelgő őrjárat hangját, és a leütött őr is kezd magához térni. Ügy döntesz, nem próbálkozol a főbejáratnál, hanem körbejárod az épületet. Talán találsz könnyebb, kevésbé védett utat. Lapozz a **210**-re.



357.

Óvatosan végigvizsgálod a faburkolattal ellátott falakat, és találsz egy kis dudorodást a padlóban. Felhajtod a szőnyeget és rábukkansz egy emelőkarra, mely egy rejtett panelhoz kapcsolódik oldalt. Nem vagy benne teljesen biztos, mi is ez, de a látszik, hogy valamiféle csapdakioldó lehet, így széles ívben elkerülöd azt. Mit teszel?

Benyitsz a bal oldali ajtón, melyen a pénzérme jelkép van?	Lapozz a **3**-ra.
Benyitsz a jobb oldali ajtón, melyen a hal szimbólum látható?	Lapozz a **163**-ra.

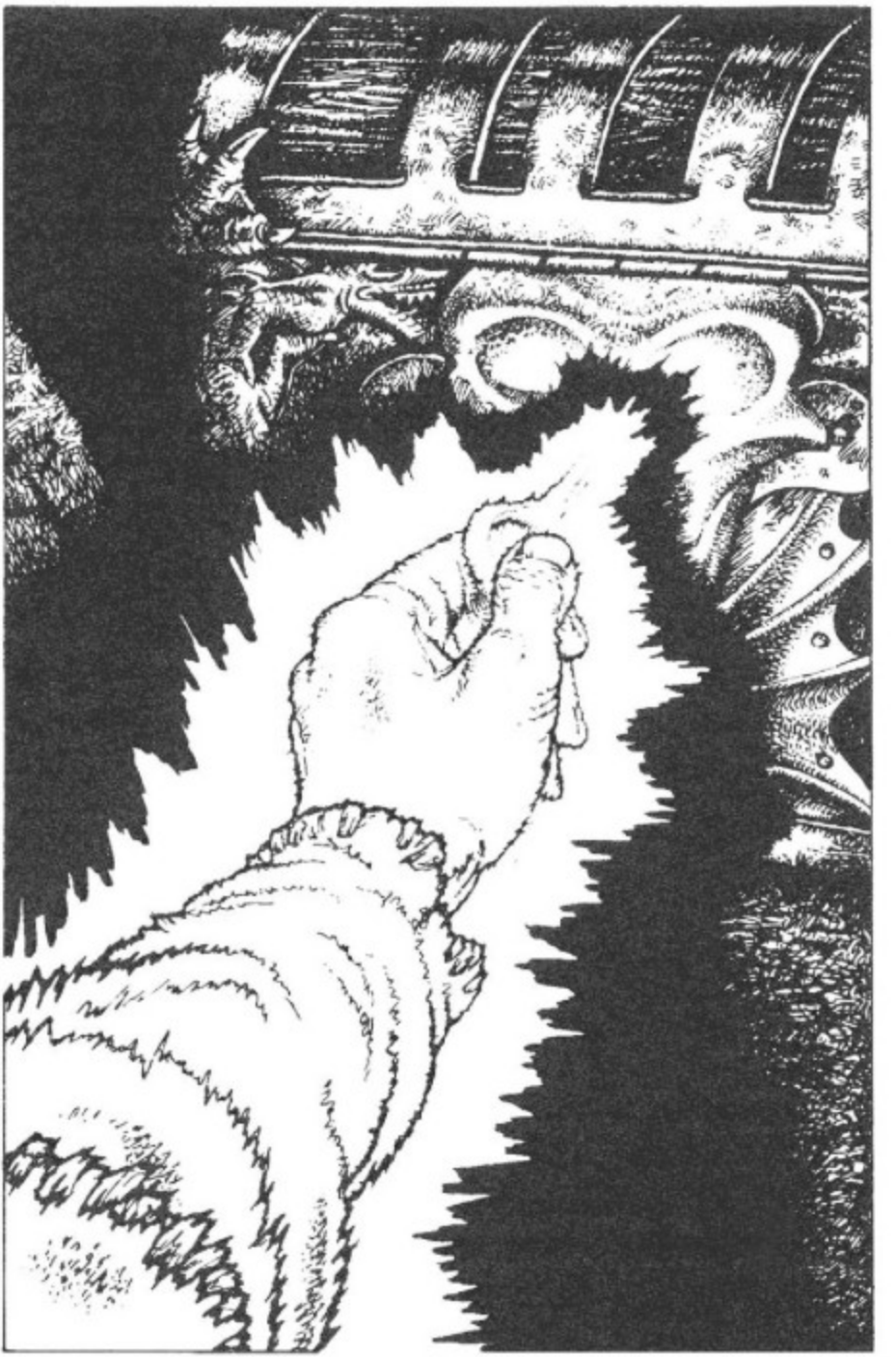
358.

Csendben megközelíted a fákat. Egy púpos, meggörbült alakot látsz a sötétben. Halványan a rothadás édeskés szagát érzed a közelből. Mit teszel?

Gyorsan átvágsz a téren?	Lapozz a **246**-ra.
Megtámadod a púpos figurát?	Lapozz a **230**-ra.
Megérinted a púpost?	Lapozz a **19**-re.

359.

Kardoddal csapkodod a háló szálait, mely fogva tartja a lábadat. Végül sikerül szabaddá tenned azt. Elkerülöd a többi ragadós szálat, és óvatosan megközelíted a legközelebbi testet. Lapozz a **382**-re.



360.

Amikor a zárat próbálod feltörni, apró villámcsapás hasít a kezedbe, és áthajít a szobán. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy kinyitod a ládát. A belsejében egy fekete obszidián korong hever, majdnem harminc centiméter átmérőjű, és teljesen simára csiszolt. A fáklyád fényét is visszaveri, akár egy tükör. Úgy döntesz, magadhoz veszed. Hogyha jártas vagy a REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSÁBAN, lapozz a **182**-re. Ha nem, lapozz a **20**-ra.

361.

Nem lesz könnyű dolgod: meg kell szerezned a kulcsot Brass nyakáról anélkül, hogy felébresztenéd őt. Dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **261**-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **185**-re.

362.

Kiveszed a térképet a hátizsákodból, és tanulmányozni kezded. Kijelölöd a leggyorsabb utat a labirintuson át. Követve a térképet, percek alatt kijutsz a labirintusból. Jó ötlet volt magadhoz venni, mert egyébként örök időkig itt bolyonghattál volna. Lapozz a **178**-ra.

363.

Szádba veszed a sípot, majd jól belefújsz. Nem hallasz semmit, de a nyüzsgő denevérek függöny módjára hirtelen szétválnak előtted, utána pedig kirepülnek a folyosón az éjszakába. Lapozz a **43**-ra.

364.

Kopasz Morri elteszi a pénzed, és áthajol a bárpulton. – Brass egy tehetős kereskedő – közli halkan. – Az ő szimbóluma az aranyérme. Ez mindenen rajta van, ami az övé. A házán is, mely a Rövid utca és a Mező utca sarkán van, közel a Mező kapuhoz. – Megmártja ujját a sörödben, és egy szimbólumot rajzol a bárpult tetejére. Hogyha járatos vagy a TITKOS JELEK értelmezésében, lapozz a **253**-ra. Ha nem, lapozz a **217**-re.

365.

A Vízköpő támadása csaknem lesodor az ereszcsatornáról, de sikerül megkapaszkodnod. Ha folytatod a küzdelmet, lapozz vissza a **225**-re. Hogyha egyéb eszközt vetsz be ellene, lapozz a **73**-ra.

366.

Maradsz a fülkében, így a Csontvázak csak egyesével tudnak rád támadni. Kapsz 1 SZERENCSE pontot a jó döntésért! Ezután küzdj meg a Csontvázakkal, de egyszerre csak eggyel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontváz	6	5
Második Csontváz	5	4

Ha győzöl, lapozz a **31**-re!

367.

Odaszaladsz az ajtóhoz, de mielőtt elérnéd azt, az Alakváltó kiugrik a ketrecből, és rád veti magát – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Meg kell küzdened vele:

Alakváltó	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, elhagyod a szobát, és tovább haladsz – lapozz a **155**-re.

368.

Csendben felsurransz a lépcsőn az emeletre. Itt van egy ajtó közvetlenül balra, és egy rövid előszoba vezet le jobbra. Három ajtó is nyílik az előszobából. Ha megpróbálkozol a bal oldali ajtóval, lapozz a **321**-re. Ha megvizsgálod az ajtókat az előszobában, lapozz a **45**-re.

369.

Elindulsz lefelé az Óra utcán. Hirtelen, mikor egy keskeny sikátor mellett haladsz el, a sötétségből három kis figura veti rád magát. Egy háromtagú Törpe útonálló banda. Egyenként küzdj meg velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törpe	7	7
Második Törpe	6	7
Harmadik Törpe	6	6

Ha győztél, lapozz a **322**-re!

370.

Elindulsz lefelé egy másik átjárón, viszont egy órányi gyaloglás után sem találod meg a kivezető utat. Újra *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, végül megtalálod a kivezető utat a labirintusból – lapozz a **178**-ra. Ha nincs szerencséd, újra kell próbálkoznod! Végezz SZERENCSE *próbát* mindaddig, míg az sikeres nem lesz. Hogyha elfogyott a SZERENCSE pontod, soha nem fogsz innen kijutni. Megbuktál a vizsgán, és lassan az éhhalál végez veled!

371.

Átgázolsz a beléd kapaszkodó, rád tapadó hínárdudván. Nem állsz meg mindaddig, míg el nem éred a tisztást, de vesztesz további 3 ÉLETERŐ pontot előrehaladásod során. Lapozz a **248**-ra.

372.

Árnyékként haladsz az épület oldala felé, és az őr felé kúszol. A lábaddal belerúgsz egy kavicsba, ami zörögve végiggördül a macskaköves úton. Az őr hirtelen felébred. Parancsoló hangon rád kiált, és lándzsáját neked szegezi. Mit teszel?

Megtámadod az őrt?	Lapozz a **131**-re.
Megpróbálod megvesztegetni?	Lapozz a **345**-re.
Visszavonulsz?	Lapozz a **270**-re.

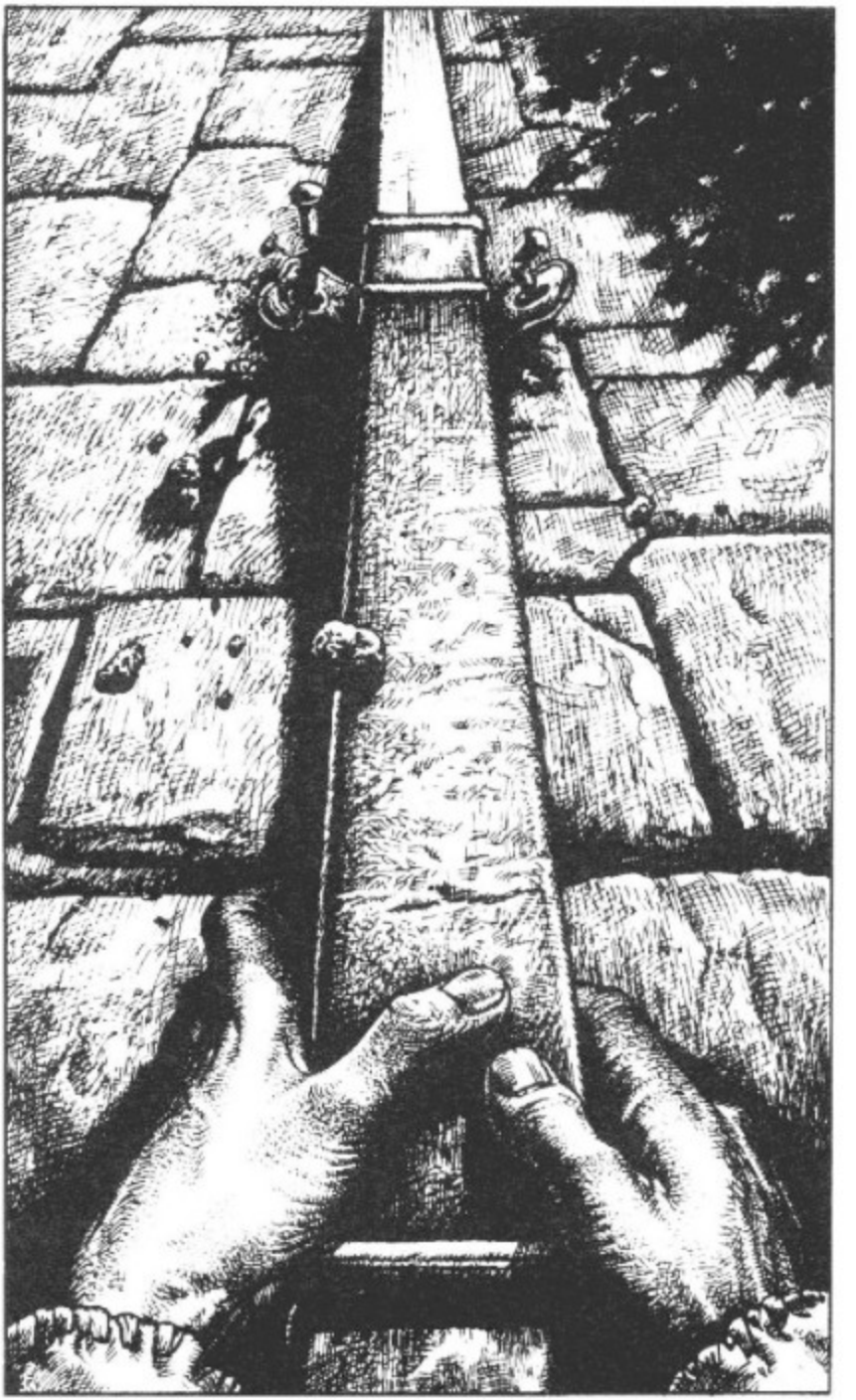
373.

Gyorsan jár az agyad. Valamiféle mágia működik itt, és nem tűnik jó ötletnek harcolni a saját árnyékoddal. Ha megakadályozod, hogy árnyékot vess, ellenfeled majd nem tud harcolni ellened. De hogyan tudod ezt elérni? Egy hirtelen ötlettől vezérelve eldobod a fáklyádat, majd a fegyveredet hozzávágod a falon lévő égő fáklyához. (Ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*!) Ha nincs másik fegyvered, csökkentened kell 3-al a Támadóerődet, míg nem szerzel egy másikat! Dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz az **5**-re. Ha nagyobb, lapozz a **249**-re.

374.

Az átjáró hamarosan véget ér. Azon kezdesz el gondolkodni, hogy meddig fogsz itt bolyongani. Egy nagy barlangban vagy; körbekémlelsz, de nem látsz kijáratot. Ez lenne a Baziliszkusz Szemének rejtekhelye? A barlang minden jellegzetességet nélkülöz, a tetejét sem látod a sötétben, a fáklyád fénye nem képes megvilágítani azt. Óvatosan körbesétálsz a barlangban, ellenőrzöd a falakat, eldugott ajtók vagy rejtett helyek után kutatva.

Hirtelen zajra leszel figyelmes a fejed felett. Felemeled a fáklyádat és felnézel. Próbálod kideríteni, honnan is jön a zaj. Egy hatalmas pókot pillantasz meg. Meglehet másfél méter széles, és úgy zuhan le feléd, akár egy kő. Dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **207**-re. Ha nagyobb, lapozz a **304**-re.



375.

Gyorsan felkapaszkodsz az ereszcsatornán, de mikor úgy háromméternyire eltávolodsz a talajtól, megrémülsz, ahogy az elgörbülő fém leválik a falról. Egy sikátorba zuhansz – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! – és az ereszcsatorna felső darabja hangos csattanással a földre hull, veled együtt. Azonnal visszahúzódsz az árnyékba! Ha van REJTŐZKÖDÉS képességed, lapozz a **116**-ra. Ha nincs, lapozz a **272**-re.

376.

Az asztalra helyezed a kezed, ujjaidat szétteríted, és a kést az ujjaid közé kezded döfni. Egyre gyorsabban és gyorsabban mozog a kés mindaddig, míg véletlenül meg nem sérted az ujjad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **71**-re. Ha nincs, lapozz a **199**-re.

377.

Az ajtó nagyon tömör – erővel lehetetlen kinyitni – és a zár bonyolultabb, mint az eddigiek, amit láttál. Ha van ZÁRNYITÁS képességed, megpróbálhatod kinyitni azt, bár nem lesz könnyű. Dobj két kockával és adj a dobott értékhez 2-t! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, kinyitottad az ajtót, lapozz a **295**-re. Ha nagyobb vagy nincs ZÁRNYITÁS képességed, nem sikerül kinyitnod. Ha megvizsgálod az asztalt – lapozz a **90**-re. Hogyha elhagyod a Kereskedők Céhét, és Brass házában kutatnál (ha még nem tetted volna), lapozz a **122**-re. Amennyiben az eddigi információid alapján megpróbálod felkutatni a Bazilisz-kusz Szemét, lapozz a **144**-re.

378.

Megvizsgálod az átjáró mindkét oldalát, de nem találsz kivezető utat. Talán valamit korábban elkerülte a figyelmedet, és ez tényleg egy zsákutca. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **88**-ra. Hogyha nincs, lapozz a **42**-re.

379.

Átkozódsz, ahogy lerázod a skorpiót. Összetaposod a lábaddal, és elveszed a kulcsot. Miközben beilleszted a nagy vasajtó zárjába, a látásod elhomályosul. Megrázod a fejed, próbálsz lépni egyet, de a földre zuhansz, amint a méreg kifejti hatását. Kalandod és életed is véget ér.

380.

Nem tudod megfékezni a kezed remegését, és az ujjaid hozzáérnek a fény pereméhez. Fájdalom járja át a kezedet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, 4 ÉLETERŐ vesztesz pontot! Ha még életben vagy, lapozz vissza a **87**-re, és próbáld meg ismét megszerezni a drágakövet. Ha balszerencsés vagy, a fájdalomtól összerezzensz, megbotlasz, és beesel a fénykörbe. Fájdalom járja át az egész tested, de ez az utolsó dolog, amit még érzel. Kalandod itt véget ér.

381.

Miközben kifelé sietsz a barlangból, egy sor lyukat fedezel fel az átjáró falában, hármat mindkét oldalon, úgy a mellkasod magasságában. Átkúszol alattuk, és kis dobódárdák vágódnak ki mindegyik lyukból! Ha ott álltál volna, biztosan nem tévesztettek volna el téged! Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mert elkerülted a csapdát, és folytatod utad az átjáróban. Lapozz a **191**-re.

382.

Lassan szétvágod a selyemgubót a test körül, és látod, hogy csakugyan emberi alakja van. Nem nézel az arcára, mivel nem akarod megtudni ki is volt valójában, és csak a használható felszerelésre koncentrálsz. Találsz egy hátizsákot, melyben két étkezésre elegendő élelem van, de semmi mást. Úgy döntesz, hogy a többi testet nem vizsgálod meg, hanem folytatod a mászást. Lapozz a **341**-re.

383.

Lemész a rövid folyosón, és egy lépcsősorhoz érsz, mely lefelé vezet a sötétségbe. Ez tűnik az egyetlen útnak, mely egyenesen előre visz, így óvatosan lefelé ballagsz lépcsőn. Ha van REJTETT DOLGOK MEGLÁTÁSA képességed, lapozz a **286**-ra. Ha nincs, lapozz a **267**-re.

384.

Átvizsgálod a kétszintes házat, lehetséges bejáratok után kutatva. Nincs hátsó ajtó, de találsz két lehetséges bejutási módot is. A bejárati ajtót, mely zárva van, és az ereszcsatornát, amely felvezet három ablakhoz, amik az emeleten vannak.

Hogyha van ZÁRNYITÁS képességed, és meg akarod próbálni kinyitni a főbejáratot, lapozz a **276**-ra. Hogyha úgy döntesz, hogy felmázol az esőcsatornán, lapozz a **108**-ra. Ha egyiket sem akarod, visszafordulhatsz a piactérre és ellátogathatsz a Kereskedők Céhéhez, feltéve, ha még nem jártál ott – lapozz a **129**-re.

385.

A koldus felriad. – Ne bánts! – nyögdécseli. – Nem tettem semmi rosszat! Csak védett helyen akartam aludni! – Valósággal retteg tőled. Azt gondolhatja rólad, hogy egy hivatalnok, vagy éjjeli őr vagy. Ha azt színlelnéd, hogy te vagy az éjjeli őr, és kiutasítod innen, lapozz a **330**-ra. Amennyiben elmondod neki, hogy egy barát vagy, lapozz a **291**-re.

386.

Folytatod az épület körbejárását, és felfigyelsz egy bejáratra a falban, de amikor megvizsgálod azt, felfedezed, hogy befalazták. Itt nem jutsz be! Tovább haladsz a megkezdett utadon, majd letérsz balra, és a Kulcs utcában találod magad! Dél felé nézel, ahol egy alakot pillantasz meg, aki nyílvesszőzápor elől fut. Magadban elmosolyodsz, és északnak indulsz. A klán ügyesen megvalósította ezt a trükköt, még ha sokan úgy is gondolták, hogy az soha nem működne.

Miután megkerülted a Kereskedők Céhét, visszatérsz a piactérre és megállsz gondolkodni. Három út áll előtted: a bejárati ajtó, de meg kell szabadulnod az őrtől. A hátsó ajtó és a mellette lévő ereszcsatorna, mely egy ablak mellett vezet fel. Arra a döntésre jutsz, hogy a bejárati ajtó túl rizikós lenne. Éjszaka megküzdeni egy őrrel a piactéren, felhívná rád a figyelmet. Ha a hátsó ajtó mellett döntesz, lapozz a **159**-re. Hogyha felmászol az ereszcsatornán, lapozz a **225**-re. Amennyiben van MÁSZÁS képességed vagy köteled és csáklyád, figyelmen kívül hagyhatod az előbbi két lehetőséget, és felmászhatsz a tetőre – lapozz a **4**-re.

387.

Elhagyod a Hurok sötét sikátorait, és elindulsz a város többi része felé. Hová indulsz először?

Brass házához?	Lapozz a **122**-re.
A Kereskedők Céhéhez?	Lapozz a **129**-re.

388.

Hirtelen kinyílik egy kicsi panel, és egy Jib-Jib – kis furcsa teremtmény, mely kisebb, mint egy szőrgolyó – ugrik ki onnan. Gyorsan végezned kell vele, hiszen bömbölő hangjukról hallottál már eleget Zengisben. Riasztani fogja az őröket! Küzdj meg vele:

Jib-Jib	ÜGYESSÉG 1	ÉLETERŐ 2

Ha megnyered az első harci kört, lapozz a **398**-ra. Ha nem, lapozz a **106**-ra.

389.

Az erős karmok felsértik a válladat, mire elereszted az ereszcsatornát, és alázuhansz a sikátorba. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy és rendelkezel a REJTŐZKÖDÉS képességével, lapozz a **48**-ra. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **175**-re.

390.

Megpróbálod betörni az ajtót, de csak a vállad sérül meg. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Hirtelen megtelik a levegő sűrű, mustár színű gomba spórákkal, de a szád és orrod elé szorított rongydarab egy kis védelmed nyújt ezek ellen. Próbálkozz újra! Dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **190**-re. Ha nagyobb lapozz az **51**-re.

391.

A fal lábához esel, és keményen a földnek csapódsz, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Lábra állsz, és megpróbálsz elfutni, de őrök jönnek minden oldalról. Dobj két kockával! Hogyha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül kisiklanod az őrök kezei közül – lapozz vissza a **144**-re, és válassz újra. Ha a dobott szám nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **36**-ra.

392.

Elhagyod a várost a Mező kapun át, árnyékként surransz keresztül az őrök között. Hamarosan meglátod a Sírhalom dombot, ahogy a sötétségben magasodik előtted. Amint felmászol a dombra, egy ősi sírhalmot látsz, melyről a nevét is kapta. Nem messze van egy elgazosodott kert – ez minden, ami megmaradt abból a nagy házból, mely száz éve épülhetett, vagy még régebben! Az a hír járja, hogy a családot, akik itt éltek, üldözte a balszerencse, míg egy napon elhagyták a házat, ami nem sokkal később teljesen le is égett. Eltűnődsz azon, hogy vajon Brass mit csinálhatott itt, hol rejtőzik a Baziliszkusz Szeme, és mi védelmezi azt. Hol szeretnél vizsgálódni?

A sírhalomnál?	Lapozz a **30**-ra.
A háznál?	Lapozz a **77**-re.

393.

Oldalra vetődsz, de a lény – bármi is az – súrolja a válladat. Rettenetes fájdalom árad szét a testedben, és a másodperc töredékéig úgy érzed, mintha a lelked valamiféle pokoli energiában perzselődne. Vesztesz 2 ÉLETERŐ, 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot! A lény a halott tolvaj teteme fölött köröz, majd rövid idő elteltével megszállja a testet; átitatva azt, mint víz a szivacsot. A test megrándul egyszer, és utána lassan lábra áll. Megremegsz, ahogy élettelen szemeit rád veti, majd a halott tolvaj feléd csoszogva támadásba lendül. Ha megküzdesz ezzel az Élőhullával, lapozz a **82**-re. Ha inkább megkísérelsz elmenekülni, lapozz a **192**-re.

394.

Sikerül szabaddá tenned a lábadat, de a tűz túl gyorsan terjed, és az egész háló lángokban áll. Ha van MÁSZÁS képességed – a kötél és a csáklya itt most nem használható –, lapozz a **239**-re. Ha nincs, lapozz a **296**-ra.

395.

Küzdj meg a Vízköpővel!

Vízköpő	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Amint megnyerted az első fordulót, lapozz a **133**-ra.

396.

Sápadt holdfényben lépsz a szobába, és egy nagy baldachinos ágyat pillantasz meg. Két ember alszik benne – Brass és felesége. Az ágy lábánál egy szék van, rajta egy kupac ruhával. Gyorsan átvizsgálod azokat, és tíz Aranytallérra bukkansz. Éppen távoznál, amikor megpillantasz egy ezüstláncot Brass nyakában, melyen egy kulcs lóg. A kulcson egy „J" betű látszik. Ha megpróbálod megszerezni (és rendelkezel ZSEBTOLVAJLÁS képességgel), lapozz a **361**-re. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **185**-re. Amennyiben úgy döntesz, hogy nem veszed el a kulcsot, akkor csendben elhagyod a szobát. Visszatérsz az előszobába, és eldöntöd mit teszel.

Megpróbálsz bemenni a jobb oldali első ajtón?	Lapozz a **76**-ra.
Megkísérelsz bejutni a jobb oldali második ajtón?	Lapozz a **70**-re.
Megvizsgálod az ajtót az előszoba másik végében?	Lapozz a **321**-re.

Ha inkább elhagyod a házat, és elindulsz a Kereskedők Céhéhez (ha még nem tetted volna) – lapozz a **129**-re. Hogyha elindulsz, hogy eddigi információid alapján megkeresd a Baziliszkusz Szemét – lapozz a **144**-re.

397.

A fénybe tartod a kiválasztott tárgyat, és az fényes villanással elporlad. Teljesen megsemmisül, és még hamu sem marad utána. Húzd ki a tárgyat a *Kalandlapodról*! Valamint vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, mert a kezed hozzáért a fénysugár peremhez. Most mit teszel?

Benyúlsz a fénybe és elveszed a drágakövet?	Lapozz a **269**-re.
Megpróbálod blokkolni a fényt valamivel?	Lapozz a **292**-re.
Megpróbálsz hozzávágni valamit a drágakőhöz, hogy így kiüsd azt a fénykörből?	Lapozz a **130**-ra.

Hogyha segítségre lenne szükséged, vonj le magadtól 2 SZERENCSE pontot, és lapozz a **338**-ra.

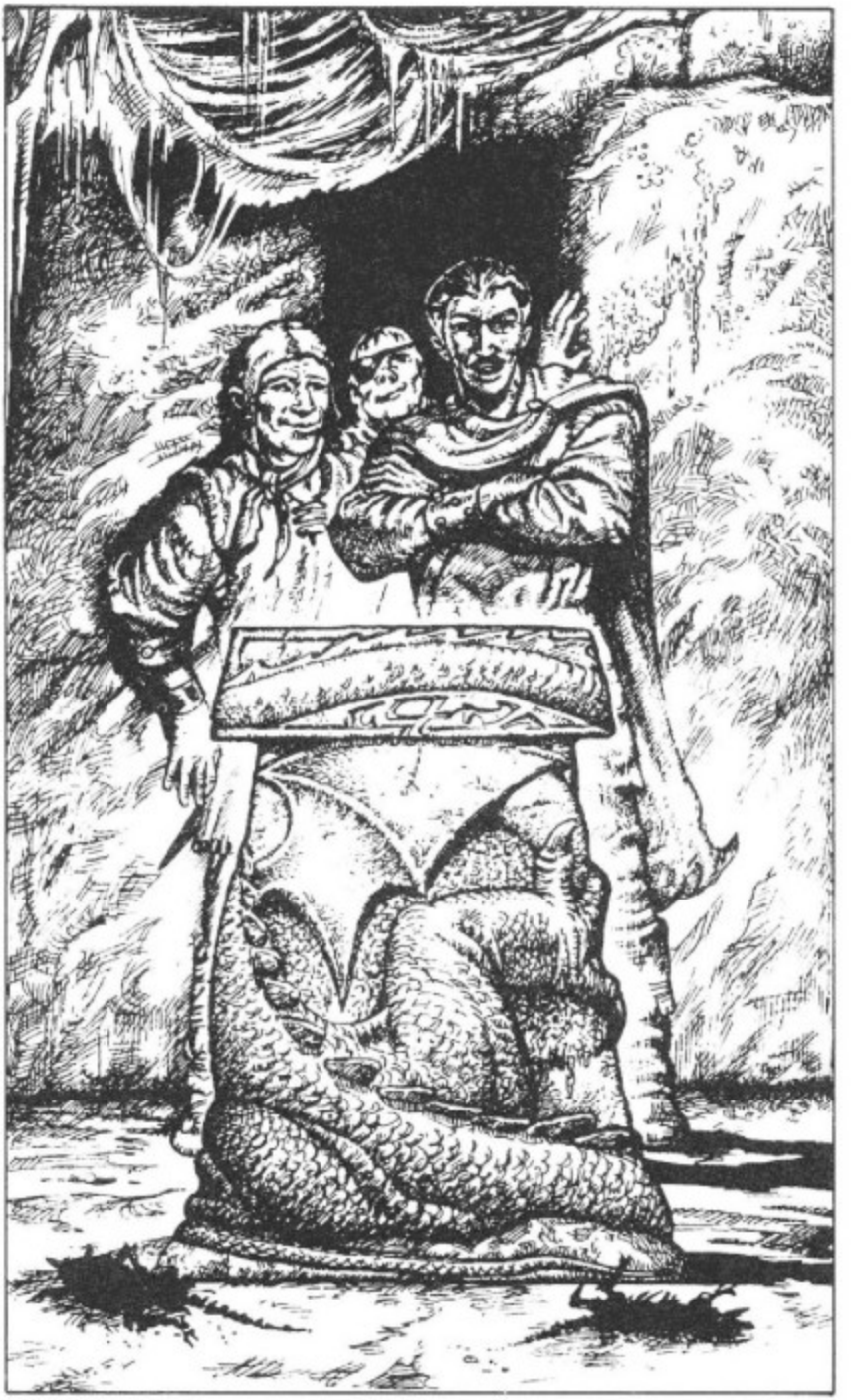
398.

Sikerült megölnöd a Jib-Jibet, mielőtt az lármát csaphatott volna. Épp jókor, mert a sikolyát kilométerekre el lehet hallani, és akkor az egész város megtudta volna, hogy valaki betört a Kereskedők Céhébe. Letörlöd a kardodat, és figyelmedet az ajtó felé fordítod. Melyiket választod?

A hal szimbólumú ajtót?	Lapozz a **163**-ra.
A pénzérmés szimbólumú ajtót?	Lapozz a **3**-ra

399.

Megpróbálsz felmászni a barlang falán, viszont az teljesen sima és nem találsz kapaszkodókat. Körülnézel ismét a barlangban titkos ajtót vagy egyéb kijáratot keresve, de nem találsz semmit. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **213**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **320**-ra.



400.

Ahogy állsz és nézed a hamis drágakövet, egy titkos ajtó nyílik ki a szoba hátsó részében. Rannik lép be rajta néhány magas rangú klán taggal együtt. Valamennyien mosolyognak.

– Igen, tudtam, hogy ez hamisítvány! – mosolyog Rannik. – Az egész melóval együtt. A veszélyek azonban valósak voltak, és jól használtad képességeidet és felszerelésed, hogy átverekedd magad rajtuk. Átmentél a próbán, és a Klán Tanácsa, akiket itt látsz, ellenvetés nélkül teljes jogú tagnak választottak téged a Feketehomok kikötői Tolvajok klánjába. – Csalódottságod lassan lelkesedésnek és megkönnyebbülésnek adja át a helyét, mikor a többi tolvaj is körbevesz, és gratulál neked.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység Démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

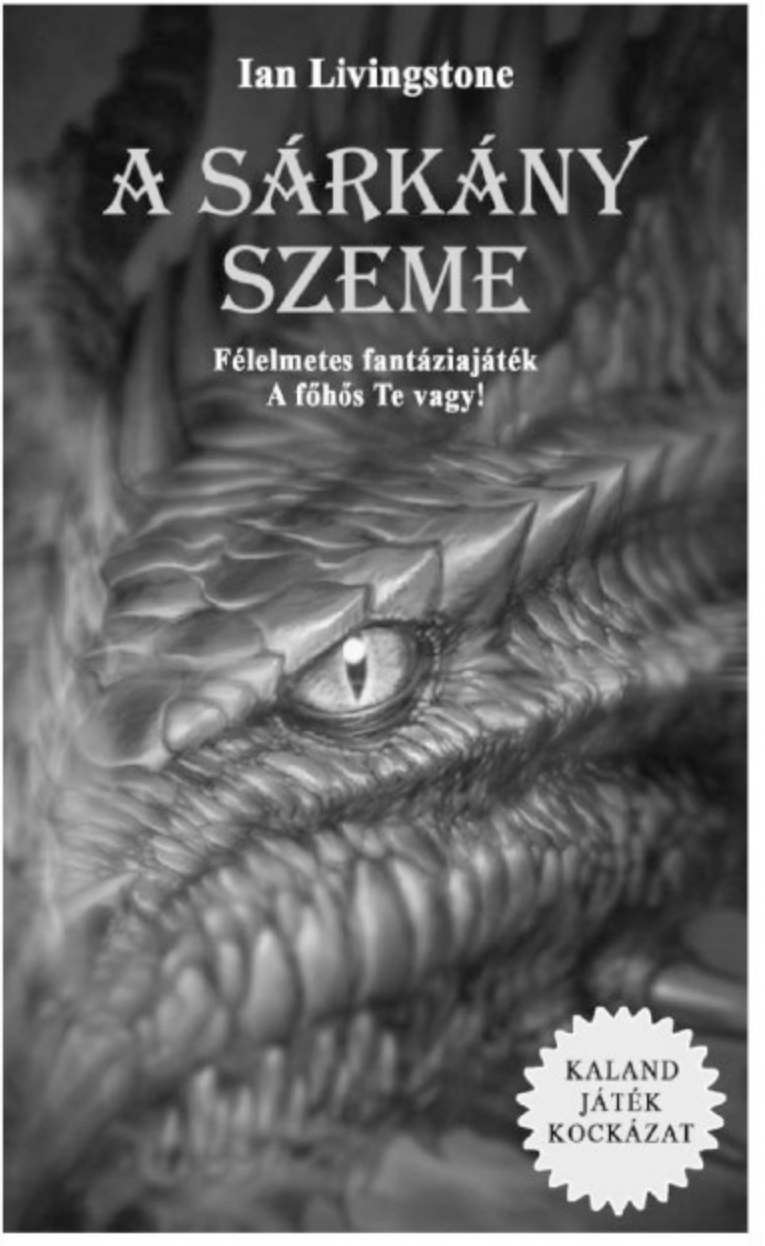
- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

Zagor.hu

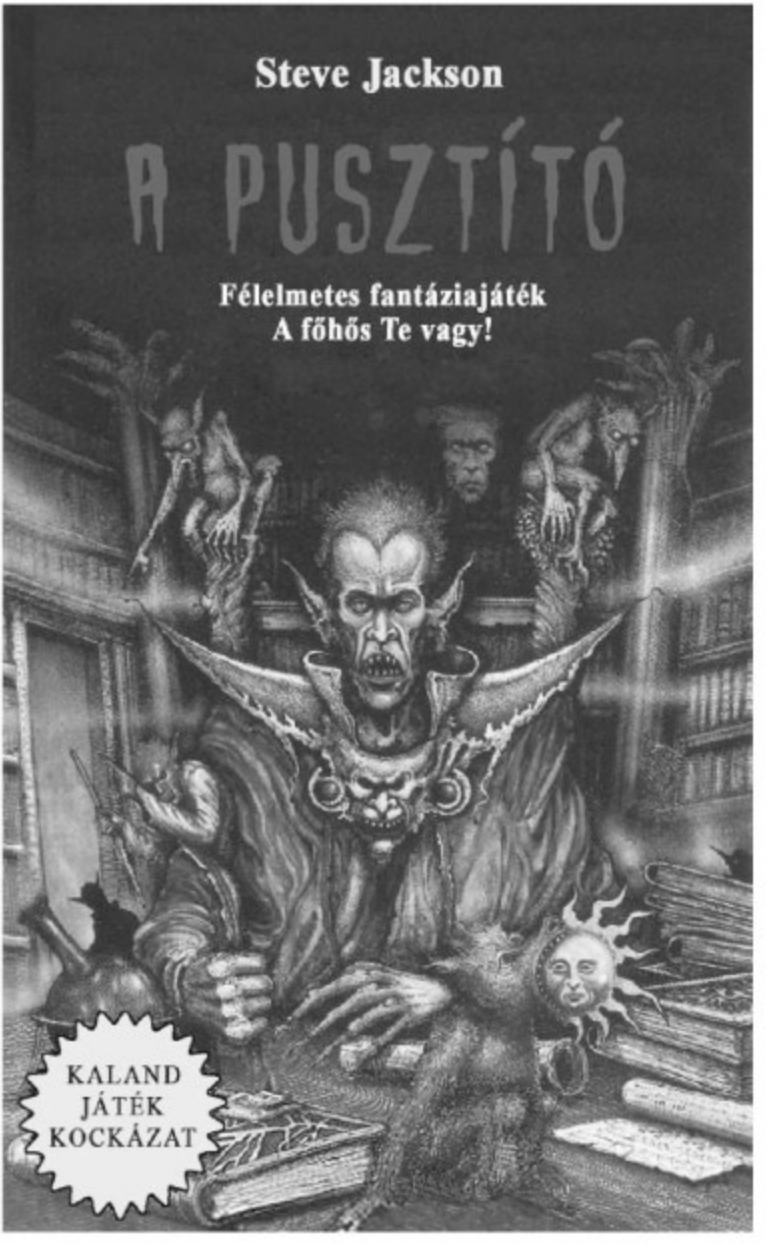
ELKÉSZÜLT!

A Sárkány szeme



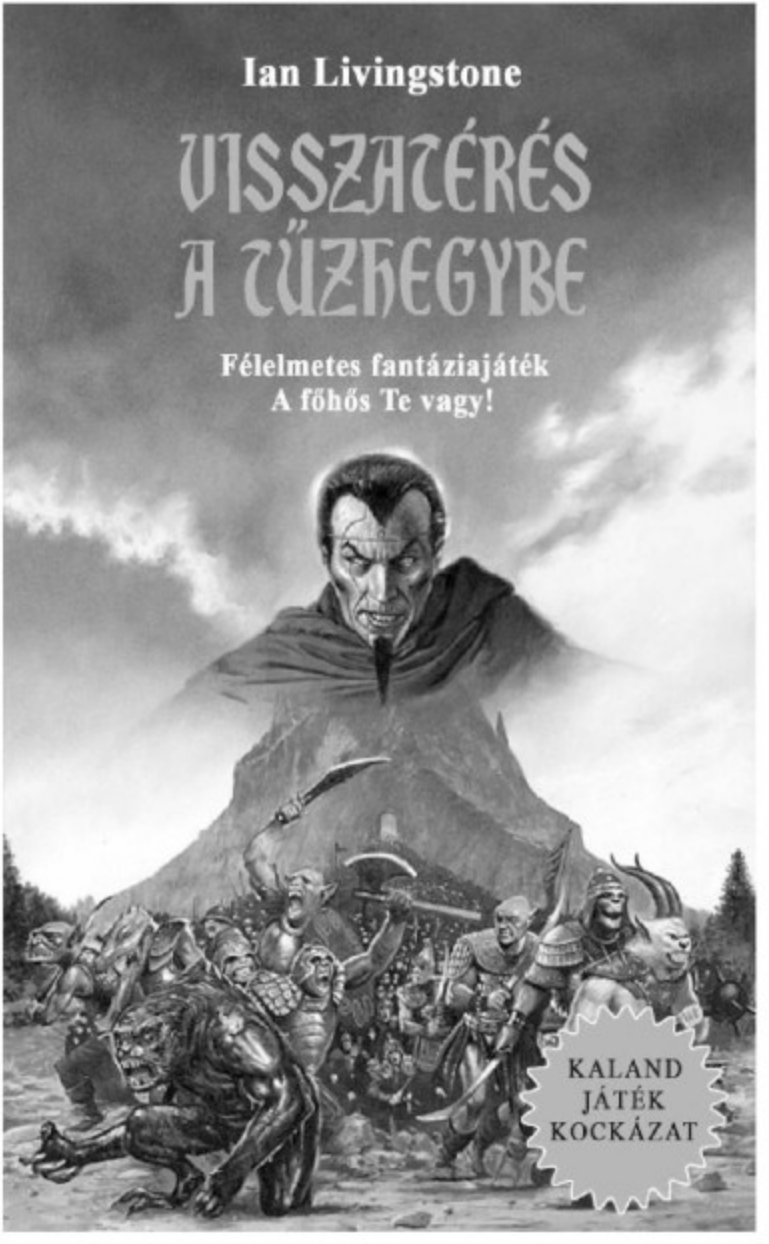
ELKÉSZÜLT!

A Pusztító



ELKÉSZÜLT!

Visszatérés a Tűzhegybe



ELKÉSZÜLT!

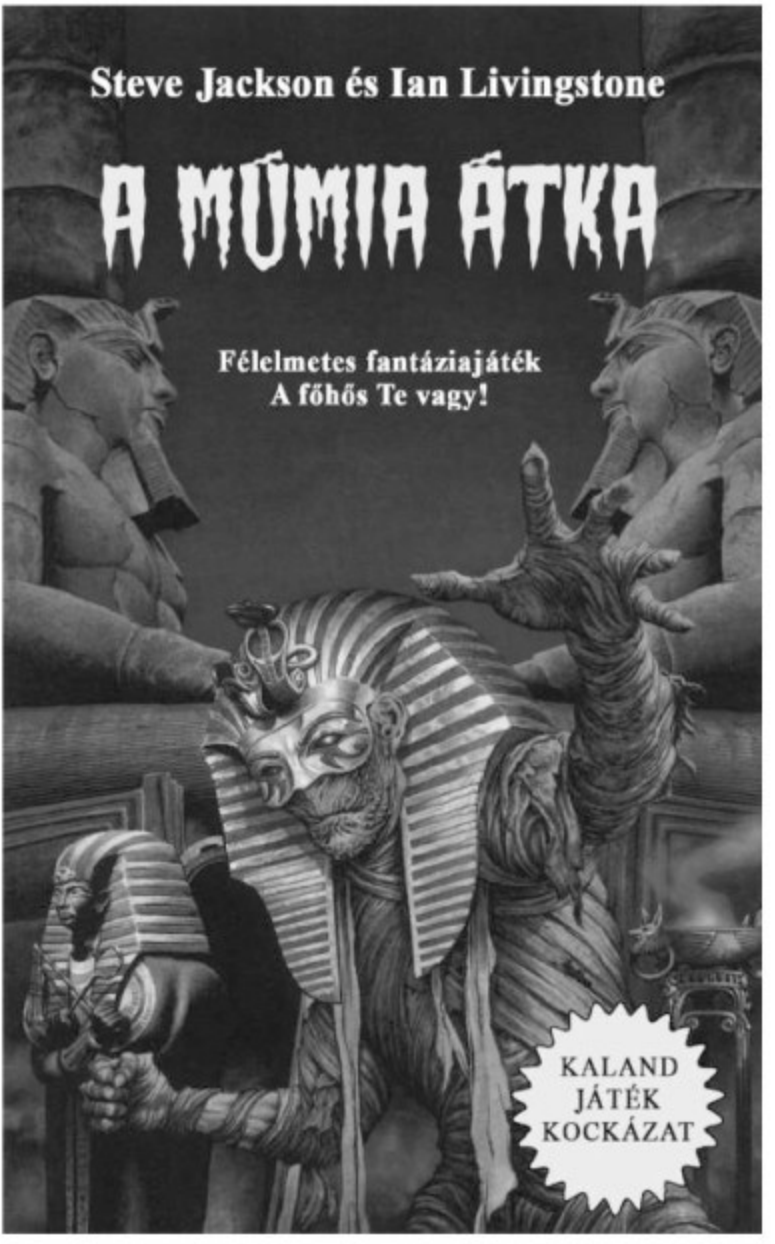
Vérescsont

ELKÉSZÜLT!

Éjsárkány

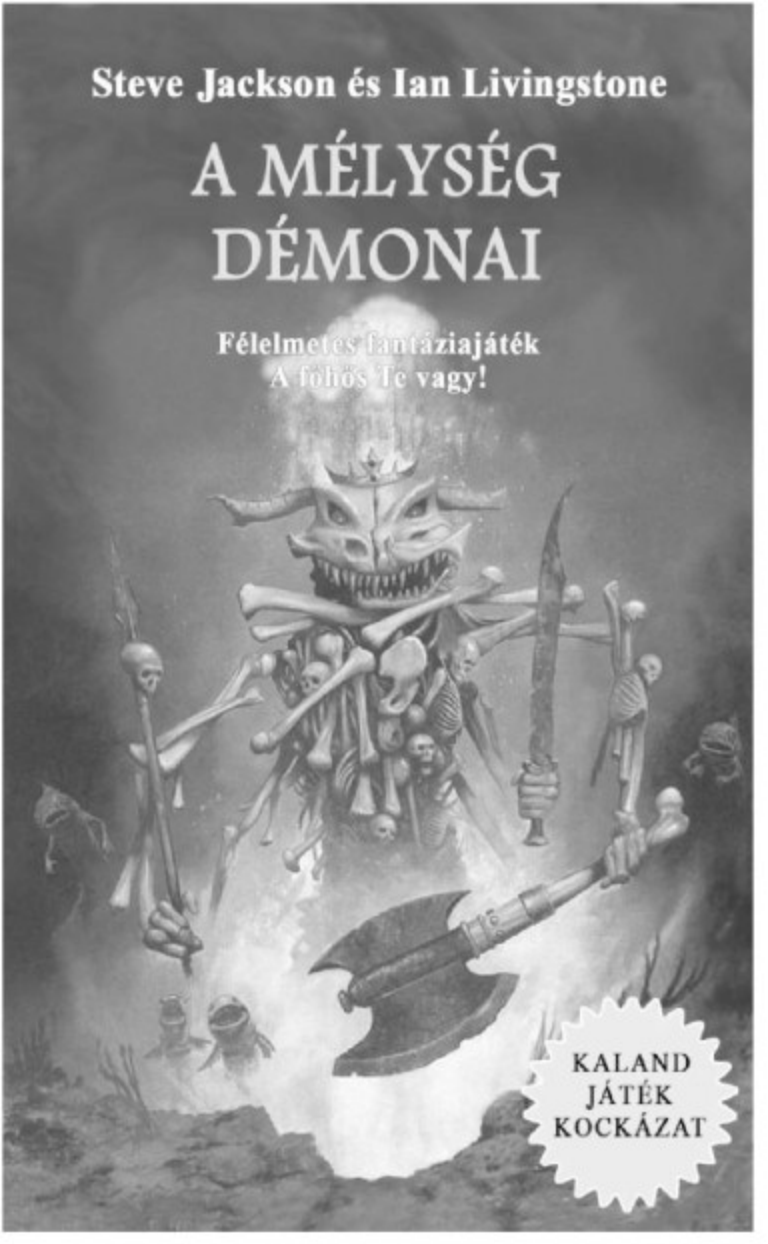
ELKÉSZÜLT!

A Múmia Átka



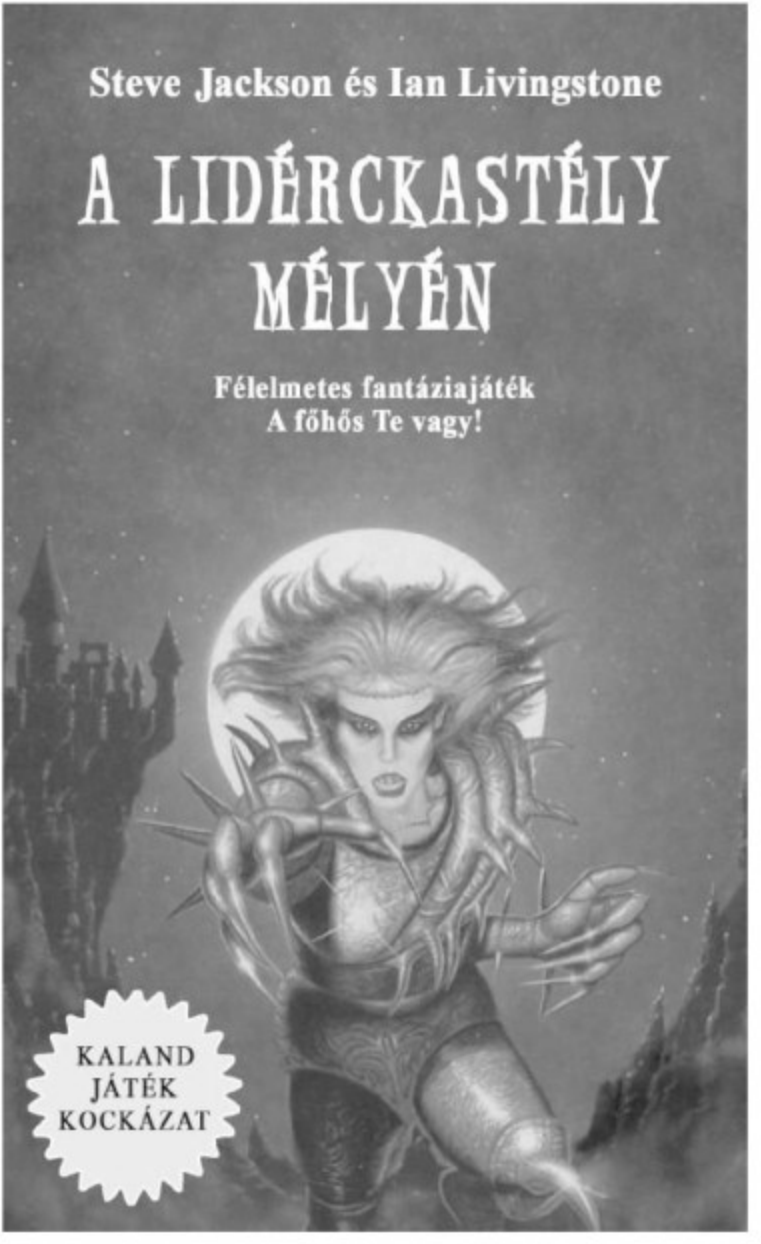
ELKÉSZÜLT!

A Mélység Démonai



ELŐKÉSZÜLETBEN:

A Lidérckastély mélyén



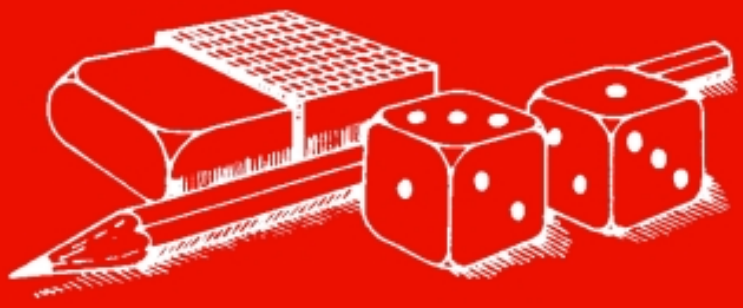
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

Tanonc vagy a Feketehomok kikötőbeli Tolvajok Klánjában. Ma este van a végső próbatételed. A TE küldetésed megtalálni és ellopni egy felbecsülhetetlen értékű drágakövet, a Baziliszkusz Szemét, a tanult különleges képességeidet most végsőkig próbára teszed.

Rengeteg veszély vár rád a sötét és gonosz város mellékutcáiban és sikátoraiban. Elég agyafúrt leszel, hogy végrehajtsd veszedelmes feladatod? Reggelig bebizonyíthatod.

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

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



A megoldás a TE kezedben van!

Éjféli Tolvaj

STEVE JACKSON
ÉS IAN LIVINGSTONE