Steve Jackson és Ian Livingstone

LÉLEKRABLÓ

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

LÉLEKRABLÓ

Írta: Keith Martin

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Stealer of Souls

Fordította
Serflek Szabolcs

Fordítási hibajavítás:
Francis, FireFoX és Hullgrim

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Russ Nicholson

Borító szerkesztés
runner

Russ Nicholson illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1988
Text © Keith Martin, 1988
Illustrations © Russ Nicholson, 1988
Hungarian translation © Serflek Szabolcs, 1993
Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
18

Lélekrabló
22

Bevezetés

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

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

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

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

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

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

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

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG 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 készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

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

VARÁZSLAT

Kalandod során találhatsz néhány mágikus tárgyat is, habár feltehetően először nem ismered fel mágikus mivoltukat, sem azt, hogy mire lehetnek jók! Az ilyen tárgyak lehetőséget nyújtanak egy-egy varázslat használatára, vagy mágikus hatás kiváltására; ha ilyen tárgyat találsz, akkor annak használatáról a megfelelő fejezetpontban kapsz utasítást. Végeredményben azonban nem mágus vagy, hanem bátor harcos, és ellenfeleiden józan ésszel, bátorsággal, és kardod erejében bízva kell felülkerekedned.

A CSATA

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

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

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről 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. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Csak akkor menekülhetsz el, 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 külön-külön.

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetekben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod alakulásában (az erre vonatkozó utasítást az adott fejezetpontok alatt megkapod), a SZERENCSÉDRE is számíthatsz,

hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZERENCSÉRE számítani kockázatos, és ha *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, balszerencséd 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.

Ha a dolgok annyira rosszra fordulnának, hogy SZERENCSÉD 1-re, vagy 0-ra csökken, minden soron következő Szerencsepróba során automatikusan elveszted azt, tehát balszerencséd lesz. Ezért nem érdemes túlságosan a SZERENCSÉDRE hagyatkoznod.

A SZERENCSE *használata csatában*

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. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

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

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

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *Tedd próbára* a SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

FELSZERELÉS

A kalandodat csak a legszükségesebb felszereléssel kezded el, de menet közben valószínűleg újabb tárgyakra fogsz bukkanni. Karddal vagy felfegyverkezve, és bőrvértet viselsz. Ezen kívül van egy Pajzsod is. Hátizsákodban tartod élelmedet és mindazon kincseket és más tárgyakat, melyeket kalandod közben találsz majd. Ezen kívül van egy lámpásod is, melylyel fényt csiholhatsz, ha ez szükségesnek bizonyul.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Utad veszedelmes lesz, és valószínűleg el fogsz bukni az első próbálkozásod alkalmával. Jegyzetelj, és rajzolj térképet, ahogy előrehatolsz, ez felbecsülhetetlen értékű lesz kalandod során, és lehetővé teszi, hogy gyorsan haladj át a felderítetlen részeken.

Nem mindenütt vár kincs vagy hasznos információ. Sokszor kerülsz csapdába, vagy botlasz olyan teremtményekbe, amelyekkel kétségkívül meg kell küzdened. Sok hamis nyom van, de ha kitartóan haladsz célod felé, nem kétséges, hogy eléred, amit szeretnél. Mindazon által, minél több területet jársz be, annál nagyobb a valószínűsége, hogy sikerrel jársz küldetésed során.

Rá kell jönnöd, hogy a szövegnek nincs értelme, ha folyamatosan olvasod. Lényeges, hogy csak azokat a bekezdéseket olvasd el, amelyek elolvasására utasítást kapsz. Más bekezdések elolvasása csak zavart okoz és csökkenti a játék izgalmát.

Az egyetlen igazi út minimális kockázatot jelent, és minden játékos, függetlenül attól, milyen pontokkal vág neki, elég könnyen végigmehet rajta.

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

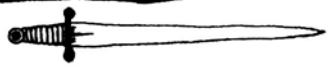
SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

KINCS:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

JEGYZETEK:



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

Polluai Vanestin… varázsló. Nem ismered őt, de most magához hívatott. A hírvivői nagyszerű munkát végeztek: mindent elrendeztek; az utazás költségeit, az élelmezésedet, mindent… bármit is akarhat, az biztos, hogy tudja, hogyan kell egy nemes harcossal szemben viselkedni. És most, hogy szemtől szemben állsz a varázslóval gyönyörű otthonában, láthatod, hogy igazán komoly férfi ő, és ami még fontosabb, óriási hatalma és befolyása van. Miután üdvözölt, egyetlen szót ejtett ki csak, hogy elmondja, miért hívott ide: egy nevet…

… Bár senki nem tudja, honnan is érkezett a férfi, a nevet csak titokban emlegetik, és a te füledbe is eljutott már: Mordraneth. Fekete mágus, a trükkök és fortélyok nagymestere, olyan mennyei titkok és igék ismerője, amiket magára valamit is adó varázsló messzire elkerül, a halál hírnöke, hidegvérű gyilkos, aki mosolyog, miközben kivégzi áldozatát. Az Elfek csak félve emlegetik, és egyszer együtt ittál Koponyaszaggatót – a Törpék egyik hírhedt szeszét – egy izmos Törpével, akinek csak egy karja maradt egy Mordraneth-tel való összecsapás után. Nem tudtad pontosan, mire számíts attól az embertől, aki csak ezt a nevet ejtette ki előtted, hogy megnézze, hogyan reagálsz; de amit utána hallasz tőle, azt még álmaidban sem képzelted volna.

A név említésére arcizmod sem rándul; érzéseidet megtartod magadnak, és alaposan végigméred a varázslót. Vanestin erőteljes férfi, magas és izmos, bölcs, ugyanakkor fiatal. Egyáltalán nem olyan, mint ahogy

egy varázslót elképzeltél magadnak! Kényelmesen üldögélsz a gazdagon berendezett szobában, és egy igen ízletes bort iszogatsz. Az ablakokon Pollua kikötőjének látványa tárul eléd. A név hallatán felvonod a szemöldököd, de nem szólsz semmit. Vanestin alaposan végigmér, majd folytatja a mondanivalóját.

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

– Két héttel ezelőtt Mordraneth szolgái elrabolták Alsandert, a varázslót, aki terveinek mágikus kifürkészésével foglalkozott. Utoljára eltűnése előtt néhány nappal láttam, és akkor izgatottnak és aggodalmasnak tűnt. Megtudtam tőle, hogy Mordraneth valamilyen módon energiákat áramoltat át a holtak birodalmából a világunkba. Feltétlenül beszélni akart velem, amikor lett volna egy kis szabad ideje, hogy foglalkozzon a problémával. Sajnos azonban, mire érte küldettem, már eltűnt a jegyzeteivel együtt.

– Mágikus fürkészés segítségével rájöttünk, hol van Alsander, és tudjuk, hogy még él. A feladatod nem olyan reménytelen, mint gondoltad volna, amikor először kimondtam Mordraneth nevét. Nem kérjük, hogy pusztítsd el őt; csak annyit, hogy szabadítsd ki társunkat. – A mágus abbahagyja beszédét, és borral kínál. Egy kicsit csalódott vagy: Mordraneth skalpja a legszebb trófeád lenne! Ezzel persze Vanestin is tisztában van, így gyorsan folytatja a mondókáját.

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

– Mordraneth megpróbált kijátszani minket, de ez egyszer nem járt sikerrel. A kémeinktől megtudtuk, hogy a gonosz Allansiában van… de arra is rájöttünk, hogy Alsandert máshol tartja fogva. Arra számít, hogy utána indulunk abban a hitben, hogy társunkra is vele együtt rábukkanunk. Nos, nem akarjuk őt kiábrándítani. Egy harcosokkal és mágusokkal megrakott hajó már el is hajózott a kontinens felé. Ez persze csak figyelemelterelő akció, melynek „rendkívüli fontosságától" éppen elegendő információt kiszivárogtattunk a varázsló kémeinek. De te, barátom, te leszel az igazi akció végrehajtója.

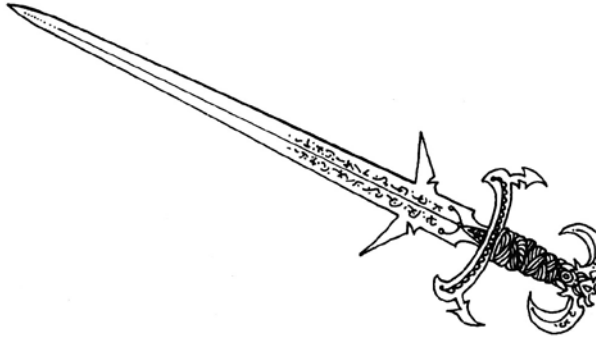
– Mordraneth a Vaskripták mélyén, a Végzet Szigetén rejtette el Alsandert, ami a Sebek Szigetének keleti partvonalától nem messze található. Nem tudom, miért nem ölte meg őt azonnal; de annyit igen, hogy Alsanderre nagy szükségünk van, hogy megtudjuk tőle, mit fedezett fel. Éppen ezért élve kell visszahoznod. Elég jó harcos vagy, és csak egy magányos hős hatolhat át a sziget védelmén feltűnés nélkül. Egy nagyobb sereg feltétlenül magára vonná Mordraneth figyelmét. Mágust odaküldeni pedig igen nagy botorság lenne, hiszen a Vaskriptákon belül semmilyen mágia nem működik, csak az övé. Ezért van szükségünk egy bátor harcosra. Egy kis hajót már fel is szereltünk a számodra: a Viharmadár odakint vár.

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

És most lapozz!

1.

Tiszta az égbolt, könnyű keleti szél röpíti a hajótokat. Ezzel a tempóval egy vagy két nap alatt elérhetitek a Végzet Szigetét. Garaethet, a hajó kapitányát jól megfizették, így vámi fog rád addig, amíg be nem fejezed a küldetésedet. Nemsokára sötét viharfelhők kezdenek gyülekezni, és a szél is feltámad. A kapitány kiadja a parancsot, hogy zárják le a fedélzeti nyílásokat, és felkészül az erős hátszélre. Az eső kopogós cseppekkel kezdi verni a fedélzetdeszkákat. Éppen a hajó belsejébe indulsz, amikor kiáltást hallasz: az egyik matróz kinyújtott karral a távolba mutat. Odanézel, és egy hatalmas, fekete madarat pillantasz meg, többméteres szárnyakkal, mely előremereszti félelmetes karmait, és zuhanni kezd – egyenesen feléd! Ha elmenekülsz, lapozz az **55**-re. Ha megveted a lábad, és felveszed vele a harcot, lapozz a **127**-re.



2.

Mordraneth mágikus teremtményei néha képesek arra, hogy mágikus úton félelmet keltsenek benned; ha ez történik, a harci képességeid lecsökkennek. Ennek a félelemnek a hatását bármikor semlegesítheted a „Félelem Kioltása” varázslattal (ez azonban nem nyújt védelmet egy esetleges második hasonló támadással szemben). Ha harcban közben akarsz ilyet varázsolni, megteheted; de abban a Körben semmi mást nem csinálhatsz, és az ellenfeled szabadütést kap, vagyis automatikusan (dobás nélkül) 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Lapozz vissza a **188**-ra.

3.

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

Őr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **282**-re.

4.

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

Troll	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a **226**-ra.

5.

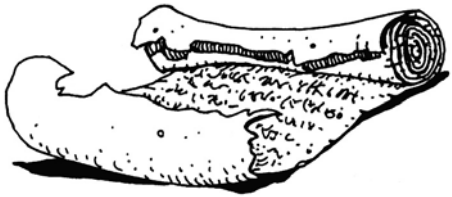
A Sebesség varázslat segítségével elképesztően gyorsan tudsz szaladni, így épp csak sikerül kijutnod az összezáródó falak közül. Mire recsegve egymáshoz préselődnek, te már a terem másik végében lévő, fekete folyosóhoz értél. Lapozz a **296**-ra.

6.

Az ajtó egy bűzös, szennyes, rothadó helyiségbe nyílik. Két Patkányember lakik itt. Amikor meglátnak, felkapják szeméttől mocskos kardjukat, és neked rontanak. A szag annyira elviselhetetlen, hogy a harc idejére (de *csak* a harc idejére) 2-vel le kell csökkentened az ÜGYESSÉGED 2-vel (a *Kalandlapodon* ne változtasd meg az ÜGYESSÉGEDET, mert ez a levonás csak átmeneti). Egyenként küzdj meg a Patkányemberekkel.

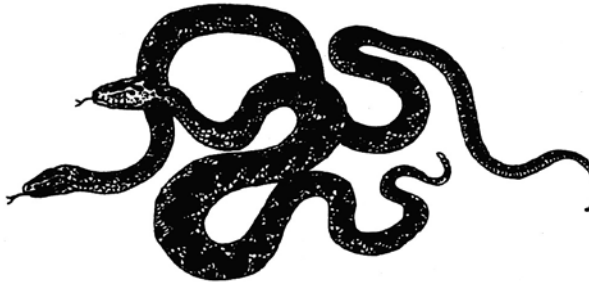
	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Patkányember	5	5
Második Patkányember	5	6

Ha legyőzted őket, lapozz az **57**-re.



7.

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

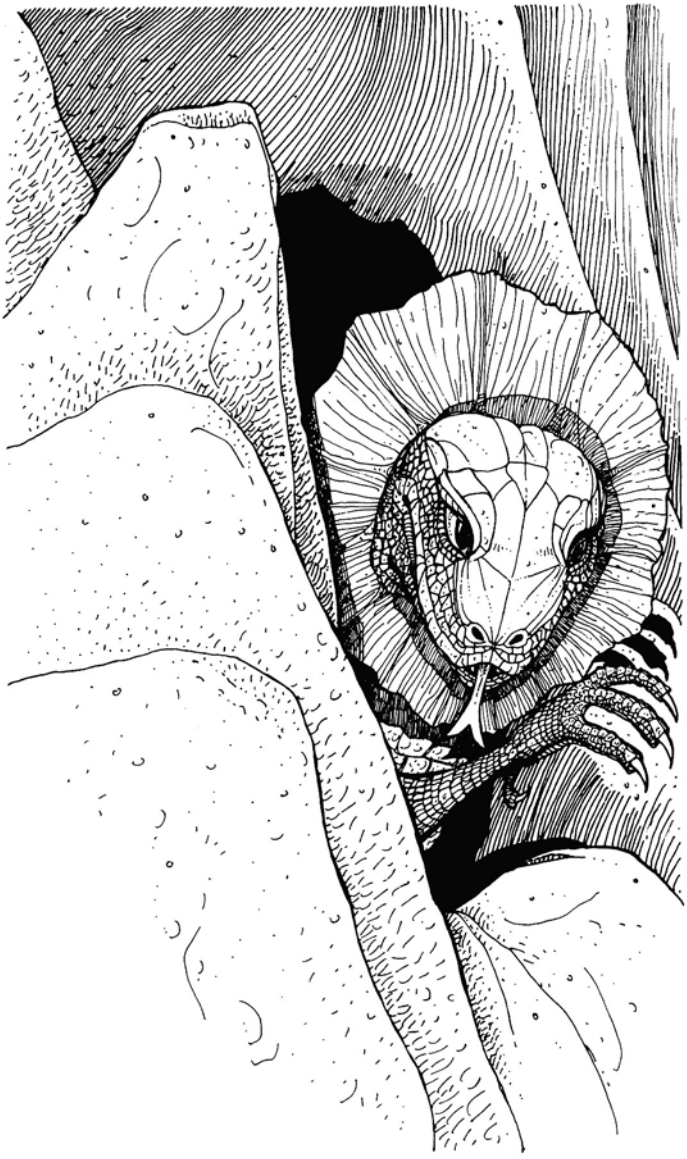


8.

A szobor összetöri a drágakövet, és az apró kristálydarabkák rád szóródnak. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. A szobor a lépcső felé mutat, és int, hogy siess fölfelé. Felmászol a lépcsőn, és egy folyosóra jutsz. Lapozz a **287**-re.

9.

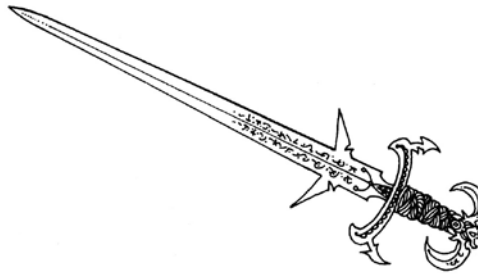
Egész éjszaka úgy alszol, mint a bunda. 2 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ha reggel visszatérsz az ösvényre, és északnyugati irányba indulsz el, lapozz a **339**-re. Ha kinyitod a csapóajtót, és megnézed, mi van odalent, lapozz a **157**-re.



10.

Már dél körül járhat az idő, amikor az ösvény lassan elenyészik, és a hegyek igen meredekké válnak. Ez nem lehet a helyes út! Váratlanul tőled balra különös, reszelős hangra leszel figyelmes. – Üdvössszlet! Elvessztetted az utat? – Megperdülsz, és egy igen nagy, szürke gyíkot pillantasz meg, sárga bőrgallérral a nyaka körül. A lény egy sziklahasadékból bámul rád. Mit teszel?

Megtámadod?	Lapozz a **360**-ra.
Maradsz a helyeden, és ráköszönsz?	Lapozz a **86**-ra.
Visszarohansz délnek?	Lapozz az **54**-re.



11.

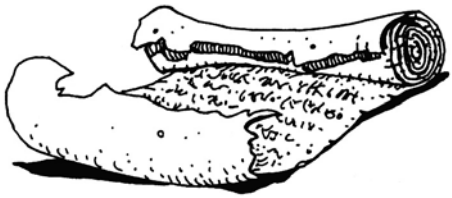
A gyomrod összeszorul a félelemtől, nem tudván, mi lesz a varázslat hatása, és kardoddal ellenfeled felé suhintasz. Nem találtad ugyan el, de kénytelen volt elhajolni, és ezzel megtört a koncentrációja, elrontotta a varázslatot. Káromkodva egy félelmetesnek kinéző, kétfejű, láncos, éles fémtüskékkel borított fejű buzogányt ránt elő az övéből! Közelharcban kell megküzdened vele! Lapozz a **321**-re.

12.

Az őrző viselkedéséből következően bármi is legyen a ládában, annak nagyon értékesnek kell lennie. Óvatosan a láda fölé hajolsz, hogy megvizsgáld. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **399**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **164**-re.

13.

Nemsokára visszanyered az eszméletedet. A látásod lassan kitisztul, és rájössz, hogy a hasadon fekszel, és valaki a hátadat ütögeti, miközben próbálod kiköhögni… a semmit! Lassan megfordulsz, és egy szürke köpenybe öltözött, vékony arcú, fiatal férfit látsz, amint szúrós, zöld szemével rád néz. – Csak illúzió – mondja –, de azért igen hatásos. Mivel azt hitted, hogy fuldokolsz, mesterséges légzést adtam, hogy kijusson a tüdődből a nem létező víz. – Meglep, hogy itt olyasvalakire találsz, aki segít neked. – Parazan vagyok, Mordraneth tanítványa. Az az ember őrült, ha le tudod győzni, sok szerencsét hozzá. Én azonban elmenekülök innen! Remélem, ez segít. – Ezekkel a szavakkal eltűnik a levegőben. Egy kis arany üvegcse marad utána a földön. Ha kinyitod az üvegcsét, és kiiszod a tartalmát, lapozz a **165**-re. Ha inkább a későbbiekre tartogatod, írd fel a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **387**-re.



14.

Lebuksz a növények közé, hogy a Hobgoblinok ne lássanak meg. Azok kemény ütésváltásba bonyolódnak, végül az egyik kardjával felnyársalja társát. Nagyot üvölt a gyilkolás lázában, majd a kunyhó ajtajához lép. A sebesült Hobgoblin előhúzza a kését, morogva feltápászkodik, és erejének utolsó megfeszítésével tövig döfi azt ellenfele hátába. Aztán elnyúlik a földön. Mindkét Hobgoblin halott. Lapozz a **135**-re.

15.

Hogyha a világos, levegős folyosót választod, lapozz a **319**-re. Ha a vasajtókon keresztül lemész a fagyos járatba, lapozz a **331**-re.

16.

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

17.

Az ajtó mögött egy fáklyákkal megvilágított folyosóra bukkansz, ami nyugat felé halad, majd délnek kanyarodik. Nem kerüli el a figyelmedet az a tény, hogy a járat tiszta, amiből arra következtetsz, hogy sokan, rendszeresen használják. Sok ellenség lehet a közelben, de talán, ha szerencséd van, olyasvalakire is bukkanhatsz, aki a segítségedre siet majd... Nemsokára egy T-elágazáshoz érsz. Ha keletre mennél, lapozz a **228**-ra. Ha nyugatra, lapozz a **97**-re.

18.

Van nálad kulcscsomó? Ha van, lapozz a **211**-re. Ha nincs, nem tudod kinyitni ezt a biztosan bezárt ajtót, így kénytelen vagy délnek menni tovább – lapozz a **227**-re.

19.

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

20.

Az Ogre kamrája tiszta és jól berendezett – már Ogre mértékkel mérve. Elveszed a nagy asztalon heverő 3 Aranytallért (írd fel a *Kalandlapodra*!), és körülnézel. A szalmával megvetett ágy mellett egy kis asztalkát látsz, rajta sötét kenyérrel és sajttal – egy kicsit már mindkettő megpenészedett, de ha a megkeményedett külső részeket levágod, ehető állapotba tudod hozni. Két adagnak megfelelő élelmet találtál. Ha akarod, megeheted, vagy magaddal viheted őket. A padlón egy ón söröskorsó hever, ha akarod, ezt is beteheted hátizsákodba

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

21.

Épp befejezted a harcot, amikor kiáltozást hallasz dél felől – újabb bennszülöttek érkeznek, ezúttal azonban rengetegen! Ennyi emberrel egyszerre még te sem küzdhetsz meg! Megfordulsz, és tiszta erődből rohanni kezdesz észak felé. A futás kimerít – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Mivel nincs arra idődd, hogy megállj, és egyél, ha ezzel nullára csökkent az ÉLETERŐD, kimerülten összeroskadsz az út szélén – a bennszülöttek pedig utolérnek, és megbosszulják rajtad társaik halálát. Kalandod itt véget ér.

Ha túlélted a nagy rohanást, nemsokára keresztúthoz érkezel. Észak felé nézel, és látod, hogy az út mellett álló koponyát immáron vér borítja be. És ez még nem minden! A szemed láttára kinyitja állkapcsát, és vért kezd el az útra fröcskölni! Megborzongsz, és úgy döntesz, hogy inkább nyugat felé mész tovább. Lapozz a **181**-re.

22.

Megszállottként evezel, és a rákot leelőzve éred el a partot. A kimerültségtől vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **102**-re.

23.

Elmondod a varázslatot, és elfutsz. Könnyedén lehagyod a vinnyogó hordát, és nemsokára elérsz a csatorna végére. Lapozz a **152**-re.

24.

Turkálsz egy kicsit a koponyák között, de nem találsz semmit. Ám miközben ezt teszed, halk hangot hallasz: olyasfélét, mintha egy sebesült lény nyögne. Ebben a pillanatban a maradványok szemgödrei vérrel kezdenek el megtelni! Rémülten hátrahőkölsz, és bevágva magad után az ajtót, kirohansz a szobából. Hallod, amint a hátad mögött a nyögés fülsiketítő sikításba csap át. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. El kell döntened, mihez kezdj. Ha az északi ajtón mész tovább, lapozz a **377**-re. Ha a nyugati ajtón, lapozz a **205**-re.

25.

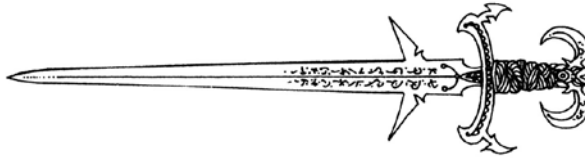
Berontasz a szobába. Odabent három Ork ül egy asztalnál, és sörüket hörpölgetve valamiféle kockajátékot játszanak. Amikor meglátnak, káromkodva megragadják a fegyvereiket. Ezzel együtt sikerült meglepned őket, így megvághatod az egyiküket, mielőtt még felvennék a harcot. Lapozz a **185**-re, és küzdj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

26.

Körülnézel, és látod, hogy csak egyetlen folyosó vezet ki a teremből – dél felé. Ugyanakkor úgy érzed, hogy ennyi hulladék között kell, hogy legyen valami használható is. Átkutatod a véres csontokat és tollakat, de semmi említésre méltót nem találsz. Aztán felnézel a párkányra. Jó hat méter magas, és a szikla nagyon sima. Puszta kézzel lehetetlen ezen felmászni. Van nálad kapaszkodóvas és egy öt méteres kötél? Ha van, lapozz a **162**-re. Ha nincs, vagy nem akarsz felmászni, kénytelen vagy dél felé továbbmenni – lapozz a **42**-re.

27.

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

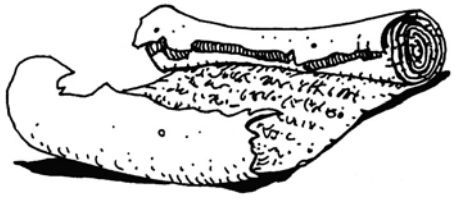


28.

Furcsa látvány bontakozik ki a szemed előtt, ahogy benézel az ajtón. Égető hő sugárzik egy fehéren izzó szénnel teli fémtálból. A parázsból néhány billog nyele áll ki. Az asztalokon réz szerszámok, kampós ollók, fogók és más, nem kevésbé félelmetes eszközök hevernek. Aztán megpillantod a szoba lakóját is, egy furcsa, zöldes barna bőrű, tüskehajú, hatalmas, izmos lényt. A teremtmény is észrevett téged, azonban csak rád vicsorog – felfedve ezzel a rothadó ínyébe ékelődött sárgás fogait –, és int, hogy fáradj beljebb. Ha megtámadod az alakot, lapozz a **92**-re. Ha inkább bemész, és beszélnél vele, lapozz a **220**-ra.

29.

Felmutatod a Kígyókesztyűt a kígyóknak. Azok vad sziszegésbe kezdenek, majd hatalmas spirált formálnak a szoba közepén. Lassan összetekerednek, és élő kígyóoszlop-alakot vesznek fel. Az oszlop aztán átalakul egy olyan bottá, amelyet a kesztyűn is látni! Kezedbe veszed a tárgyat. Amint tartod, érzed, hogy erő áramlik át belőle a testedbe – 4 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot kapsz. Tudod, hogy ez kimerítette a bot erejét, ezért leteszed, és itt hagyod. Merre mész tovább? Ha az azúr folyosón, lapozz a **272**-re. Ha az okker folyosón, lapozz a **77**-re.



30.

Mordraneth Tűzgömbje átsüvít a levegőn, és lángba borít, mielőtt meg bevégezhetnéd a saját varázslatod elmondását! A koncentrációd megtört, így nem használhatod újra ezt az igét. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, gyorsan felrohansz a jobb kéz felől eső lépcsősoron, közben azonban Mordraneth nekikészül egy újabb varázslatnak. Már majdnem eléred a kardoddal, de nem vagy elég gyors! Lapozz a **351**-re.

31.

Nem sikerül időben elérned a folyosót! A Csontvázillúzió eltalál a hátadon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ellenséged ezután előtted jelenik meg! Lapozz a **397**-re.

32.

Keresztülvágsz a hosszú termen, de a hőség borzalmas – néhol még a falban lévő kövek is izzanak! –, és teljesen legyengülsz, mire átérsz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Végül eléred a narancs folyosót, ahol, szerencsére, már nincs olyan meleg. Lapozz a **362**-re.

33.

Mivel az Ork szemmel láthatóan barátságos, beszélgetni kezdesz vele. Megkérdezed, mit tud a kínvallatóról és az itteni foglyokról. – Ja! – feleli – Van egy Félogre. Jó fej! Milyen jól tud szórakáztanni! Mút héten is erre gyütt egy kalandozó, azt jó' felszútta a szöges kampóra, hehe! – Megdörzsöli a kezét a kellemes emlék hatására. Könnyen megtörténhet, hogy ha nem vigyázol, *te* leszel a következő áldozat. Úgy döntesz, inkább nem akarsz további rémtörténeteket hallani. Megfordulsz, és nyugat felé indulsz a folyosón. Lapozz a **97**-re.

34.

Van nálad egy Ében Kulcs? Ha van, lapozz a **386**-ra. Ha nincs, lapozz a **171**-re.

35.

Az ajtó mögött egy keskeny folyosóra jutsz, ami észak felé vezet, majd egy zsákutcában ér véget. Ha körbe akarsz itt kutakodni, lapozz a **365**-re. Ha inkább visszamész a raktárszobán át az északi főfolyosóra, lapozz a **284**-re.

36.

Belépsz a hatalmas terembe. Mindenfelé szürke kőből faragott sírok és hatalmas mauzóleumok sorakoznak, művészi díszítésekkel. Érzed, hogy szinte hipnotizál az ének, és legszívesebben örök időkre itt maradnál, hogy csak ezt hallgasd. Nos, hát maradhatsz is örökre… mivel nem veszed észre az életenergiád elszívására készülődő Lidérceket, amik lassan előlebegnek az árnyékok közül, és körbevesznek. Az ének sikoltásba csap át, és meghallod a megkínzott lelkek kétségbeesett jajgatását. Mordraneth könyörtelen varázslata elérte a célját. Kalandod itt véget ér.

37.

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

38.

Az út kettéválik. Ha észak felé, a dombok és a páfrányosok irányába mennél, lapozz a **238**-ra. Ha inkább továbbra is nyugat felé tartanál, a meglehetősen jártnak tűnő földúton, lapozz a **349**-re.

39.

A Kobold köszönetet rebeg, és viszonzásképpen, amiért megkímélted az életét, átnyújt egy kis zacskót, melyben három apró, Szerencse Port tartalmazó szelence rejtőzik. Írd fel ezeket a *Kalandlapodra*! Mindegyik szelencében finom mágikus por van, melyet, ha a kezedre szórsz, 1 SZERENCSE pontot kapsz vissza (természetesen nem lépheted túl a SZERENCSÉD *Kezdeti* értékét). Harc kivételével bármikor használhatod ezeket a porokat. A Kobold sűrű bocsánatkérések közepette megígéri, hogy többet nem fog zavarni.

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

40.

A vasrács meghajlítása kemény erőpróba. Dobj két kockával, és adj az eredményhez 3-at! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, sikerült szétfeszítened a rácsot, és a résen át tudsz nyomakodni – lapozz a **326**-ra. Ha a végeredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **312**-re.

41.

Az Orkok megszemlélik a csontkockát. – 'Zannya, szép darab! – mondja az egyik, és felhajt egy újabb kis pohárnyi Agyreszelőt. – Játszasz egy kicsit akkó? – Ha van nálad kincs, és akarsz kockázni egy kicsit, lapozz a **291**-re. Ha nincs kincsed, vagy nem akarsz kockáztatni, lapozz a **180**-ra.

42.

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

43.

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

Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a **357**-re.

44.

Legyőzted ezt a kemény ellenfelet. Az övén lógó kulcsok közül magadhoz veszel néhányat, majd kiszabadítod a foglyot a cellájából. A sötét, szalmával beszórt padlójú, tetvektől hemzsegő, nyirkos levegőjű fogdából egy fehér hajú, gyönge öregember lép ki. Hosszú szakállába mindenféle piszkok ragadtak. Ha van nálad étel vagy Gyógyital, oda *kell* adnod neki, mivel legbelül érzed, hogy a varázslatai nagyban megnövelhetik a kijutási esélyeiteket. Ahhoz pedig, hogy varázsolni tudjon, erőre van szüksége. Az öreg köszönetet mond a segítségedért. Lapozz a **140**-re.

45.

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

46.

Végre karddal a kézben szembeszállhatsz a gonosz főmágussal! De ellenfeled gyors, és ügyes, a kardot legalább olyan jól forgatja, mint a legjobb harcosok.

Zöld szemei villognak a parázstartók halvány fényében – a halál árnyéka tükröződik bennük. De kié? Az övé, vagy a tied?

Mordraneth ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 17

Ha legyőzted, lapozz a **400**-ra.

47.

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

48.

Mit használsz a patkányok ellen?

Egy fehér ékkövet?	Lapozz a **317**-re.
Némi tömjént?	Lapozz a **64**-re.
Egy ezüst tollat?	Lapozz a **232**-re.
Egy elefántcsont szobrocskát?	Lapozz a **93**-ra.

49.

Úgy sejted, hogy egy feszítővassal felnyithatnád a láda fedelét. Beilleszted hát a végét a fedél alá, de amikor nekiveselkedsz, megtapasztalod, mennyire ellenáll a láda a kinyitásnak. Ehhez a munkához nagy erőre lesz szükség, és biztosan veszíteni fogsz az ÉLETERŐDBŐL is – és mindezt úgy, hogy nem lehetsz biztos a sikerben. Ha megpróbálod mégis felnyitni a ládát, lapozz a **316**-ra. Ha inkább felhagysz a próbálkozással, visszatérsz a főfolyosóra, és megpróbálkozol a déli végénél lévő ajtóval, lapozz a **124**-re.

50.

Az ajtó mögötti helyiségben azonnal észreveszel egy, a padlón lévő csapóajtót. Egy rojtos szőnyeggel félig le van takarva, és alaposan be van reteszelve. A szoba takarosan van berendezve: tiszta ágyneműivel megvetett ágy, szék és egy asztal, melyen egy hordozható füstölőégető fekszik. Van nálad tömjén? Ha van, lapozz a **234**-re. Ha nincs, lapozz a **305**-re.

51.

Az út nyugat felé fordul, és úgy tűnik, zsákutcában ér véget – de amikor közelebbről is megvizsgálod a végén a falat, látod, hogy halvány fénysugarak szűrődnek át rajta! Valaki illúziót varázsolt tehát ide, méghozzá elég hanyag módon! Óvatosan végigtapogatod a falat, és megállapítod, hogy biztonságosan át tudsz lépni rajta. A túloldalon egy T-elágazáshoz érkezel. Az észak felé vezető, keskenyebb járat egy nappali fénynyel elárasztott terembe vezet, melyből halk, kaparászó, recsegő hangokat hallasz, mintha valamit durván széttépnének. Ha erre mész tovább, lapozz a **385**-re. Ha a másik, déli folyosón folytatnád utadat, lapozz a **42**-re.

52.

Ahogy belépsz, váratlanul nagyon furcsa dolog történik. A nyugati falon egy faragott kőarc látszik, egy gonosz, vicsorgó, hatalmas agyarú lény arca. A medálod fehér fénnyel felvillan; a kőarc csukott szemhéjai felnyílnak, és sima, éjfekete szemek fordulnak feléd! Ez elég félelmetes, így minél gyorsabban távozni akarsz innen. Ha a terem keleti falán lévő ajtón át tennéd ezt, lapozz a **313**-ra. Ha a déli falon lévőn mennél ki, lapozz a **121**-re.

53.

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

54.

Gyorsan visszarohansz dél felé. Eléred a jobbkanyart, és nyugat felé futsz tovább. A sok rohanás azonban kimerített. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **349**-re.

55.

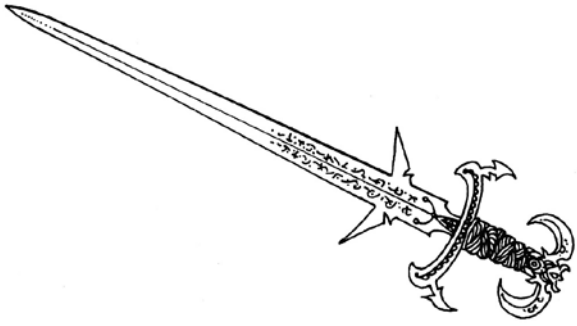
Túl lassú vagy, így nem tudod elkerülni a lecsapó madarat; muszáj lesz megküzdened vele. Ráadásul, ahogy menekülni próbáltál, a bestia sárga-fekete karmai feltépték a bőrt a hátadon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **127**-re.

56.

– Nem ismerek ilyen helyet – mondja szomorúan –, de azt hiszem, van egy gonosz oltár délnyugat felé. Valószínűleg azt keresed. – Ha van nálad egy tekercs, és erről kérdeznéd tovább, lapozz a **302**-re. Ha elbúcsúzol tőle, és visszaindulsz dél felé, lapozz a **250**-re.

57.

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



58.

A lépcsők egy ideig felfelé vezetnek. Az idő múlik, ahogy kapaszkodsz egyre magasabbra. Kénytelen vagy enni menet közben. Kezdesz kimerülni, és nagyon várod, hogy találj már egy pihenésre és alvásra megfelelő helyet, amire ez a hely tökéletesen alkalmatlan. Ezt a mászást már nem fogod sokáig bírni! Lépteid különös suttogások és ciripelések kíséretében kísértetiesen visszhangzanak a pókháló lepte, mohos falakról. Ahhoz, hogy biztonságosan tudj haladni a lépcsőkön, valamilyen fényforrásra van szükséged (lámpára, vagy Varázskardra, ha van nálad olyan).

Végre felérsz a lépcsősor tetejére. Egy korhadt, növénnyel benőtt falétra vezet innen tovább a mennyezeten lévő csapóajtóig. Körülnézel, de semmi más továbbjutási lehetőséget nem látsz, visszafordulni pedig nem látod értelmét. Óvatosan felmászol a létrán. Felérsz a csapóajtóig, ami azonban meg sem moccan. Kénytelen vagy minden erődet megfeszítve felnyomni. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a **265**-re. Ha az eredmény 3 vagy nagyobb, lapozz a **375**-re.

59.

Egy homályos, piszkos, kicsiny szobába lépsz be. Egy asztal mellett két Ork rágcsál unottan egy sült Törpecombot. Dühösen felhorkannak, és azonnal a kardjaikért nyúlnak, mihelyst meglátnak téged. Hátralépsz az ajtóhoz, hogy egyszerre csak egy tudjon rád támadni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	5	4
Második Ork	5	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **264**-re.

60.

A fiatalember hitetlenkedve felkacag. – Ó, igen? Én meg egy Goblin öreganyja vagyok! – Mielőtt reagálhatnál, megvágja a karodat egy tőrrel. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a **3**-ra.

61.

Alsander fáradt és sápadt, miután megtanította neked a varázslatait. – Éppen annyi erőm van már csak, hogy hazateleportáljak – suttogja. – Ó, de majdnem elfelejtettem... hogy miként is az Illúziók Birodalmába. Van itt egy titkos ajtó. – Ezeknél a szavaknál a déli fal közepére mutat. – Menj át rajta, és kövesd a folyosót. De figyelmeztetlek, hogy van odalent két gonosz Sötét Elf, az ő tanyájuk mögött van az a teleportkamra, ami Mordraneth szállásának legmélyére juttat. Ha le tudod győzni őt, az illúziók azonnal szertefoszlanak, és könnyen ki fogsz tudni találni onnan. Használd a frissen magtanult mágiát bölcsen, mivel minden egyes varázslatot csak egyszer mondhatsz el! – Ezek után néhány szót mormol, mutogat hozzá egy keveset, majd a teste felvillan, és eltűnik. Hazatért Polluába. Te pedig felkészülsz a Sötét Elfekkel való párbajra. Lapozz a **281**-re.

62.

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

63.

Felrohansz a kőlépcsőkön, de Mordraneth-nek még elég ideje maradt arra, hogy elmondjon egy varázslatot, mielőtt eléred őt. Látod, hogy kinyújtott tenyeréből egy tűzlabda röppen feléd. Nagy robbanás, majd sűrű, barna füst terjed szét a levegőben. Van az ujjadon egy bronzgyűrű? Ha van, lapozz a **126**-ra. Ha nincs, lapozz a **190**-re.

64.

A tömjén nincs hatással a patkányseregre. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mivel az állatok megharaptak, amíg a hátizsákodban matattál. Felismered, hogy hibáztál, és kénytelen vagy elrohanni. Lapozz a **251**-re.

65.

Ha átkutatod a szétszórt szemetet, lapozz a **343**-ra. Ha inkább távozol a szobából, és nyugatnak tartasz a folyosón, lapozz a **97**-re.

66.

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

67.

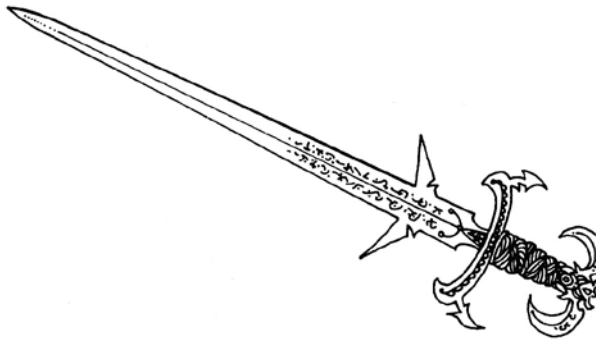
Van nálad egy ezüst toll? Ha van, és felajánlod a férfinak, lapozz a **83**-ra. Ha valami mást akarsz adni neki, lapozz a **235**-re.

68.

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

69.

Ahogy támadásba lendülsz, az illúzió szertefoszlik! A férfi már nem láncokat visel, hanem egy nehéz ébenbuzogányt tart a kezében, szakadt ruhája helyében fekete köpeny lobog körülötte. Félelmetes ellenféllel, a Sötét Pappal kerültél szembe! Lapozz a **367**-re.



70.

Partra húzod a csónakodat – de még alig értél ki a vízből, amikor a kavicsos parton egy mérges Óriást pillantasz meg, ami észak felől rohan feléd. Hatalmas izmai ugrálnak a méregtől, kezeiben – az öklei akkorák, mint a fejed – egy vastag tölgyfa rudat markol. – Megölted Edwinát! – bömböli. Biztosan a kedvenc rákját érti ez alatt. Nyugat felé észreveszel egy ösvényt, de a bestia már egészen közel van; kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a **240**-re.

71.

Az öregember igen gyenge, szinte alig él; bőre fakó, ajkai cserepesek, szárazak. Ételt és italt adsz neki, hogy kicsit magához térjen. Húzz le 1 adag ételt a *Kalandlapodról*. A férfi lassan magához tér, és végül beszélni is tud már. Megtudod tőle, hogy gyógynövényszakértő, és ritka füvekért jött ide a szigetre. A két Hobgoblin azonban foglyul ejtette, de aztán hajba kaptak azon, hogy melyikük ölje meg. Megköszöni, amit érte tettél. Sajnos nem tudja kellőképpen viszonozni tettedet, mivel a fenevadak minden ételét felzabálták, és elégették a gyűjtött füveit. De ennek ellenére felajánlja, hogy megpróbál segíteni valahogy. Mit teszel?

Megkérdezed, hogyan juthatsz a Vaskriptákhoz?	Lapozz az **56**-ra.
Egy tekercsről kérdezed (ha van nálad ilyen)?	Lapozz a **302**-re.
Elbúcsúzol tőle, és visszaindulsz délnek?	Lapozz a **250**-re.

72.

Követed a kelet felé vezető utat. Elhaladsz egy déli leágazás mellett (hiszen tudod, hogy az csak a Goblinok szobájába vezetne vissza), és kitartóan haladsz előre. Lapozz a **160**-ra.

73.

Miután leszámoltál az Orkokkal, körülnézel a szobájukban. A holttesteiket és rozsdás fegyvereiket leszámítva még két kockát és érméket találsz az asztalon. Semmi mást. Mit teszel?

Kinyitod az északi ajtót?	Lapozz a **346**-ra.
Kinyitod a keleti ajtót?	Lapozz a **4**-re.
Átkutatod a szobát?	Lapozz a **137**-re.

74.

A Trolltól szerzett kulcscsomón rengeteg kulcs van ugyan, de egyik sem nyitja az ajtót! Mit teszel?

Kipróbálod a Fehér Olajat tartalmazó üvegcsét (ha nálad van)?	Lapozz a **138**-ra.
Feladod, és megpróbálkozol a nyugati ajtóval?	Lapozz a **358**-ra.
Feladod, és délnek mész tovább?	Lapozz a **283**-ra.

75.

Egy szőnyegekkel, festményekkel és faragásokkal díszített, elegánsan berendezett szobába jutsz. A falakon szépen megmintázott olajlámpák világítanak. A szőrmével letakart ágyon egy láncingbe öltözött férfi fekszik. Az övén egy kard lóg, hüvelyébe dugva. Eddig valószínűleg aludt, de érkezésed felébresztette. Lapozz a **43**-ra.

76.

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

Félogre Kínzómester ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a **273**-ra.

77.

Az okker folyosónak sziklás talaja és száraz, meleg levegője van. Óvatosan haladsz előre, vigyázva, nehogy elbotolj a padlón heverő kövekben. Egy hosszú, keskeny, okker színű terembe jutsz, melynek túlsó végén egy sötét folyosónyílást pillantasz meg, ahonnan időről időre vörös lángnyelvek csapnak ki. Elindulsz feléje. Már a terem közepénél jársz, amikor hangos, csikorgó, nyikorgó hangra leszel figyelmes. Mintha valami nehéz kőtárgy mozogna. Körülnézel. A falak egyre közelebb nyomulnak, hogy halálra zúzzanak! A kijárat annyira messze van, hogy ha minden erődet bevetnéd, akkor is nagy szerencse kellene hozzá, hogy még idejében elérd a sötét folyosót. Mit teszel?

Elmondasz egy varázslatot?	Lapozz a **372**-re.
Előveszel valamit a hátizsákodból?	Lapozz a **45**-re.
Rohanni kezdesz, és reménykedsz közben?	Lapozz a **396**-ra.

78.

Mielőtt befejezhetnéd a varázslatodat, Mordraneth végigmondja a sajátját. Egy szikrázó, kék villámnyaláb lövell ki kezéből, és fúrja bele magát a mellkasodba. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Természetesen ez megzavart a koncentrálásban, és belesültél az igébe – többet ezt már nem használhatod. Ha még életben vagy, felrohansz az erkélyre. Ha a bal oldali lépcsősort választod, lapozz a **332**-re. Ha a jobb oldalit, lapozz a **63**-ra.

79.

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

80.

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

81.

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

82.

Az ajtó mögött egy sötét szobába jutsz, melynek falait egymáson keresztbe tett, éles, fogazott pengéjű kések és kipreparált koponyák díszítik. Egy hosszú asztalt pillantasz meg, amit finom selyemterítők takarnak. A gonosz hatalmas erővel jelentkezik ezen a helyen, szinte az összes hajszálad az égnek mered tőle. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz, hogy innen gyorsan távozol. Kinyitod az Orkok szobájába vezető, keleti ajtót. Lapozz a **123**-ra.

83.

A Madárember furcsa, rikoltó hanggal adja jelét örömének, amint átveszi tőled az ezüst tollat, és a nyakán hordott ezüstláncra fűzi (húzd le a *Kalandlapodról*). A lény sajnos nem nagyon beszéli jól a nyelvedet, de végül elég sok mindent sikerül megtudnod esetlen dadogásából.

Elmondja, hogy a Vaskriptákból áradó gonosz mágia lassan kiűzi fajtársait a hegyekből; de ez a toll – melynek mágikus erejét minden Madárember ismeri, és használni is tudja – megvédelmezi majd őket. Azt is megtudod tőle, hogy a „gonoszok" valakit fogva tartanak odalenn, és van arrafelé egy Félogre Kínzómester is. Végül figyelmeztet, hogy nyugatra egy veszedelmes ragadozó él, amely csak nemrég tűnt fel a környéken: a Pengecsőrű Madár. Úgy tudja, hogy ez a lény nemrég

elrabolt egy varázstárgyat egy varázslótól, ami talán hasznodra válhat, de ahhoz előbb meg kell ölnöd a madarat – ami nem könnyű feladat! A Madárember még egyszer megköszöni az ajándékot, majd felröppen, és elrepül a társaihoz. Lapozz a **292**-re.

84.

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

Kőgólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 11

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

85.

Ahogy haladsz előre, egyre zavartabb leszel. Eltévedtél, ráadásul annyira fáradt vagy, hogy ha nem ülsz le és eszel azonnal, minden ÉLETERŐ pontodat elveszíted, és csak 1 marad. Lihegve nekitámaszkodsz a kőfalnak, hogy pihenj egy kicsit, ám ebben a pillanatban két karmos kőkar nyúlik ki a falból, és ragadja meg a kezeidet. A Kő Alakváltó karmai közé kerültél. Ez az ősi kőlény időtlen idők óta itt él a sziklák között, áldozatra lesve. Kétségbeesetten ordítasz, ekkor azonban a lény egy nedves kőnyúlványa az arcodra tekeredik. Nem tehetsz semmit a bestia irtóztató erejével szemben. Tehetetlenül kell elviselned, amint a tested lassan beleolvad a sziklafalba. A gonosz Kő Alakváltó türelme ismét meghozta gyümölcsét. Kalandod itt véget ér.

86.

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

Közlöd, hogy már megölted az egyik Viharmadarat?	Lapozz a **378**-ra.
Megígéred, hogy segítesz a gyíknak?	Lapozz a **256**-ra.
Nem segítesz neki?	Lapozz a **119**-re.

87.

Amint megtámadod őket, a Hobgoblinok elfelejtik, miért is civakodtak és egy emberként (pontosabban egy Hobgoblinként) szembefordulnak veled. *Egyszerre* kell megküzdened velük! A szokott módon állapítsd meg mindhármatok Támadóerejét. Minden körben az a harcoló fél okoz sebzést ellenfelének, akinek a legnagyobb ez az értéke.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hobgoblin	5	6
Második Hobgoblin	6	7

Ha legyőzted őket, lapozz a **135**-re.

88.

A Goblin gyorsan körülnéz, majd távozik. Vársz egy órát, aztán kettőt, aztán hármat… de nem történik semmi. Tényleg lépre kellett volna csalnod a kis bestiát! Most magadnak kell megtalálnod a katakombákból kivezető utat, onnan pedig vissza kell térned az észak felé vezető főútra. Ezenközben *két* adag élelmet *kell* elfogyasztanod, ha életben akarsz maradni (húzd le ezeket *Kalandlapodról*). Lapozz az **53**-ra.

89.

Nyertél a kockajátékban! Dobj egy kockával, hogy megtudd, mennyi Aranytallért nyertél el az Orkoktól. Írd fel szerzeményeidet a *Kalandlapodra*! Társaid úgy döntenek, hogy mocskos sörükbe fojtják a vereség fölött érzett bánatukat. Te csak nagyon keveset iszol a gyilkos löttyből. Lapozz a **254**-re.

90.

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

Megpróbálod bedönteni az ajtót? Lapozz a **210**-re.
Megpróbálod az Ében Kulccsal kinyitni az ajtót? Lapozz a **275**-re.
Megpróbálod a kulcscsomó egyik kulcsával kinyitni az ajtót? Lapozz a **74**-re.
Megpróbálod a Fehér Olajjal megkenni a zárat és a zsanérokat? Lapozz a **138**-ra.
Felhagysz a próbálkozással, és inkább a nyugati ajtóhoz lépsz? Lapozz a **358**-ra.
Felhagysz a próbálkozással, és inkább dél felé indulsz a folyosón? Lapozz a **283**-ra.

91.

Bár nagy értékek hevernek itt – a szőnyegek és a szőrmék –, túl nehezek ahhoz, hogy magaddal vidd őket. Találsz azonban két másik értékes tárgyat. A harcos kardja ugyan jóval gyengébb minőségű a tiednél, a láncinge viszont jól jöhet a későbbiekben! Eldobod a bőrpáncélodat, és magadra öltöd a láncinget (írd fel a *Kalandlapodra*). A vért 1-gyel megnöveli az ÜGYESSÉGEDET, amíg rajtad van. Ezzel az ÜGYESSÉGED *magasabb* lehet a *Kezdeti* értékénél is, de csak akkor, ha a *Kezdeti* értéke nem volt már eredetileg is 11 vagy 12 (ekkor ugyanis annyira ügyes vagy, hogy ez a láncing már nem sokat változtat rajta).

Találsz még egy feszítővasat, ezt is magaddal viheted, ha akarod (ne felejtsd el felírni ezt is a *Kalandlapodra*). Végül kimész a szobából, és a szomszédos helyiség déli falán lévő ajtóhoz lépsz. Lapozz a **245**-re.

92.

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

Félogre Kínzómester ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a **44**-re.

93.

Amint előhúzod az elefántcsontból készült macskát mintázó szobrocskát a hátizsákodból, érzed, hogy izzani és növekedni kezd. A patkányok visszahőkölnek. A szobor egyre nagyobb és nagyobb lesz. A rágcsálók vinnyogva, visítozva menekülnek, amint egy hatalmas, áttetsző, izzó macska jelenik meg, és üldözőbe veszi őket! Te zavartalanul folytathatod tovább az utadat. Lapozz a **152**-re.

94.

Varázsharcban állsz tehát Mordraneth-tel. Mindketten a Tűzgömb varázslattal akarjátok elpusztítani egymást. A szokott módon állapítsd meg mindkettőtök Támadóerejét (ellenfeled ÜGYESSÉGE 10). Akié a nagyobb Támadóerő ebben a Körben, az tudja előbb elmondani a varázslatát. Ha ez neked sikerül előbb, lapozz a **222**-re. Ha a varázsló Támadóereje nagyobb, lapozz a **174**-re.

95.

Ahogy a Csontváz közelebb lép, a medálod fényesen világítani kezd. Kardoddal az élőholt felé suhintasz – mire az tompa puffanással füstté válik ékszered vakító fényében! A varázstárgy nem sokkal később ismét tompává, szürkévé válik, gyanítod, hogy erői kimerültek. Ha a kék úton mész tovább, lapozz a **261**-re. Ha az ibolya járatot választod inkább, lapozz a **150**-re.

96.

Körülnézel, majd magadhoz veszed a Sötét Elfek 8 Aranytallérját (Írd fel a *Kalandlapodra*). De szebb kincset is találsz. Hatalmas, nedves lapulevelekbe tekerve hat apró, lapos, kalácsszerű valamit találsz. Ez az úgynevezett Elf Kenyér – egy ilyen kis szelet egy egész ebéd tápértékével ér fel! 6-tal megnövelheted az élelem adagjaid számát a Kalandlapodon. A fűszerek zsongító illata, a selymek és a többi kincs sejtelmes csillogása nem csábít, mert tudod, hogy ezeket nem bírnád magaddal vinni. A szoba keleti falán egy boltívet látsz, melyen átlépve egy kör alakú kamrába jutsz. Ennek közepén egy talapzat áll, azon pedig fényes,

szivárványszerű fénypászmák forognak és kergetőznek. Ez a teleportkészülék, amelyről Alsander beszélt! Mélyet lélegezve belépsz a szikrázó fények közé. A szoba felvillan, majd semmivé foszlik körülötted. Vajon hová érkezel? Lapozz a **229**-re.

97.

Az út nyugat felé halad, majd dél felé fordul. Tisztán látszik, hogy ezt az utat is sokan és rendszeresen használják. A folyosót végül egy faajtó zárja le. Egy cirádás, bronz névtáblát látsz rajta derékmagasságban pedig egy ezüstözött kilincs díszeleg. Kicsit ez előtt egy oldalfolyosó indul keleti irányba, amit szintén egy ajtó zár le, melyen a „VESZÉLY! BELÉPNI TILOS!" felirat virít. Ha a folyosó déli végénél lévő ajtót nyitod ki, lapozz a **124**-re. Ha a keleti oldalfolyosó végén lévőt vizsgálod meg, lapozz a **172**-re.

98.

A folyosó végén egy szemmel láthatóan *nem* rejtett ajtót pillantasz meg – de most már egy rejtett ajtót is észreveszel, tőle körülbelül tízméternyire, a nyugati falban. Óvatosan kinyitod ez utóbbit, és végighaladsz a mögötte feltáruló keskeny alagúton. A járat igen sötét, így valamilyen fényforrásra van szükséged. A levegő fülledt, száraz és poros. A folyosó nyugat felé halad, majd délnek fordul, és végül keleti irányba kanyarodva zsákutcában végződik – legalábbis úgy fest a dolog. Arra tippelsz, hogy a végében lesz még egy titkos bejárat. És válóban. Kinyitod ezt az ajtót is, és egy szobába jutsz. Két Ork ül odabent egy asztalnál, és egy sült Törpecombot rágcsálnak. Jöttödre kicsit késve reagálnak, ezért a meglepetés erejével levágod az egyiküket, mielőtt a másik kézbe kapná a kardját! Lapozz az **59**-re, de az ott lévő két Ork közül *csak* a másodikkal küzdj meg!

99.

Átkutatod az Ork szobáját, de az ágyon, a székeken és az asztalon kívül csak néhány ládát találsz. Az egyikben egy 5 méter hosszú kötél van feltekerve. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *Kalandlapodra*). Körülnézel. Csak egyetlen kijárat van, egy ajtó az északi falon. Benyitsz rajta, és elindulsz a mögötte húzódó folyosón. Néhány méter megtétele után döntened kell. Ha továbbmennél északnak a folyosón, lapozz a **284**-re. Hogyha megvizsgálnád a keleti irányba leágazó kis oldaljárat végében lévő ajtót, lapozz a **304**-re.

100.

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

Csontvázember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **241**-re.

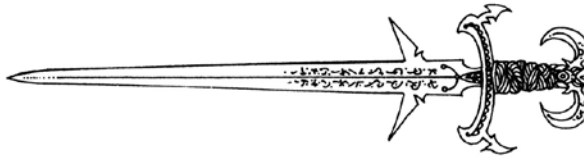
101.

Másnap reggel indulás előtt még megkérdezheted Alkandit, mit tud az Üzenettekercsről (ha nálad van). Ha ezt teszed, lapozz a ráírt számnak megfelelő fejezetpontra. Nekikészülsz, hogy útnak indulj. A sámán figyelmeztet, hogy ha keresztutat látsz, ne indulj észak felé, mert az emberei veszélyes Hobgoblinokat láttak arrafelé. Megköszönöd a tanácsot (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Visszatérsz az útkereszteződéshez. Lapozz a **181**-re.

102.

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

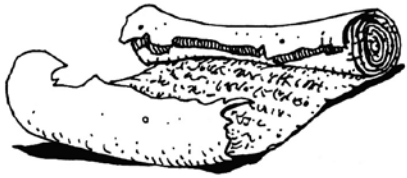
Megtámadod? Lapozz a **240**-re.
Te is köszöntöd őt? Lapozz a **328**-ra.
Elrohansz nyugat felé? Lapozz a **257**-re.



103.

Úgy tűnik, kellemes napnak nézel elébe. A hullámok sustorognak, a tengeri madarak rikoltoznak, a szél lágyan simogatja a bőrödet. Nemsokára egy útkereszteződéshez érsz. Az észak felé vezető út mellett egy rúdra tűzött koponyát pillantasz meg. A délnek tartó ösvény mellé hegyes karóra erősített, véres madártollakat látsz. A nyugati csapást nem jelöli semmi. Merre indulsz tovább?

Észak felé? Lapozz a **327**-re.
Nyugat felé? Lapozz a **181**-re.
Dél felé? Lapozz a **128**-ra.



104.

Néhány perc múlva lépteket hallasz, a kapukon túl lévő folyosó felől. Óvatosan kikukucskálsz, és egy Goblint pillantasz meg, a kapu túloldalán állva! Ha maradsz, ahol vagy, és nem csinálsz semmit, lapozz a **88**-ra. Ha inkább rejteked fedezékében maradva némi zajt keltesz, azt várva, hogy mi történik, lapozz a **348**-ra.

105.

Ha egy ón söröskancsót vennél elő, lapozz a **276**-ra. Ha két csontkockát, lapozz a **41**-re. Ha mindkettőt, lapozz a **276**-ra. Természetesen csak azt veheted elő, ami nálad is van.

106.

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

107.

Csöndesen kinyitod az ajtót, és egy kényelmesen berendezett szobába jutsz. A fényt a falakon lévő díszes lámpák szolgáltatják. Finom szőnyegek, egy hatalmas párna és fali festmények dekorálják a szobát; a szőrmével letakart ágyon egy láncinges férfi alszik. Oldalán egy hüvelyébe dugott kard fekszik. Mit teszel?

Távozol a déli ajtón keresztül?	Lapozz a **245**-re.
Megölöd a férfit?	Lapozz a **290**-re.
Felébreszted, és beszélsz vele?	Lapozz a **43**-ra.

108.

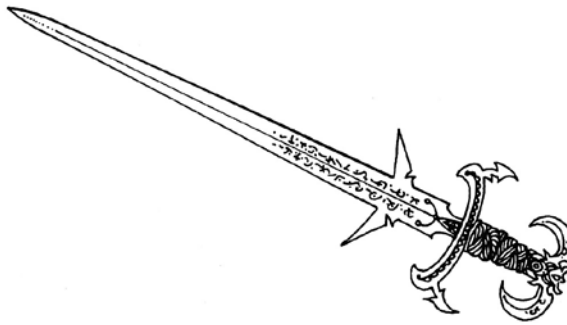
Az öregember nyomorultul fest. Megadóan fogadja az új kínzómester érkezését – legalábbis nyilván ezt gondolja rólad. Gyöngéden felsegíted. Van nálad egy kulcscsomó? Ha van, lapozz a **289**-re. Ha nincs, lapozz a **369**-re.

109.

A kígyók előrelendülnek, hogy neked támadjanak. Az egyikük átharapja a bőrpáncélodat; érzed, amint méregfogai a húsodba mélyednek. Kétségbeesetten küzdesz, de csak újabb harapásokat szenvedsz el. A halálos méreg nemsokára megteszi a hatását. A földre roskadsz, és nem kelsz már fel többet. Kalandod itt véget ér.

110.

Sikerült feljutnod az erkélyre, ráadásul sokkal gyorsabban, mint azt a varázsló gondolta volna. A Sebesség varázslatod semlegesítette a lépcsőkre elhelyezett Lassítás ige hatását. Mordraneth a kardjáért nyúl, de te villámgyors vagy, és lesújtasz rá. Lapozz a **46**-ra, hogy megküzdj vele, a csata előtt azonban csökkentsd ellenfeled ÉLETEREJÉT 2 ponttal.



111.

Az óriási Sárkány szertefoszlik – ez is csak Mordraneth illúziója volt! Mostanra már fogalmad sincs, mi a valóságos, és mi a szemfényvesztés a körülötted lévő világban – de ez egy akkora nagy, finoman kidolgozott varázslat volt, hogy a gonosz varázsló lakhelye már nem lehet messze… Átvágsz a termen, és végigmész az ibolya folyosón. Lapozz a **150**-re.

112.

Ahogy haladsz előre a szürke folyosón, a levegő egyre fagyosabb és nyirkosabb lesz. Rémülten veszed észre, hogy a folyosó mögötted lassan semmivé zsugorodik. Futnod kell, ha nem akarsz azzal együtt köddé veszni. A helyiség színe, amibe érkezel, épp olyan, mint a megsárgult csontoké. A vastag bronz és sárgaréz ajtajú hatalmas családi kriptákon kívül a teremben mindenfelé sírok és koporsók hevernek. A levegő dermesztően hideg, és halk, tompa morgás üti meg a füledet. Rémülten látod, hogy a szemed előtt egy rongyokba burkolt, áttetsző testű szörnyeteg emelkedik ki a kövekből. Karmos mancsaival feléd nyúl, hogy örökre magával rántson a holtak birodalmába. Ez most nem illúzió! Az életedért küzdesz!

Kísértet ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Valahányszor eltalál ellenfeled, 1 ÜGYESSÉG pontot is vesztesz. Ez a levonás végleges, hacsak nem pótolod valamilyen mágikus úton a veszteséget. Ha legyőzted, lapozz a **189**-re.

113.

Úgy véled, talán be tudnád rúgni az ajtót, de ez ÉLETERŐ veszteséggel járna, nem is beszélve arról, hogy a nagy zaj idevonzaná az őröket, vagy ami még roszszabb, a szörnyeket. Ha ennek ellenére megpróbálod betörni az ajtót, lapozz a **294**-re. Ha inkább visszatérsz a főfolyosóra, és kinyitod a végén lévő ajtót, lapozz a **124**-re.

114.

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

115.

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

116.

Jó sokáig rohansz nyugati irányban, hogy megszabadulj a csontvázfigurától. Végül azonban amikor látod, hogy a teremtmény nem vett üldözőbe, megkönnyebbülten lélegzel fel. Lapozz a **356**-ra.

117.

Nagyokat nyögve lábaddal megtaszajtod a gonosz Pap holttestét; ahogy odébb gurul, az övén lévő egyik erszényből 5 Aranytallér csúszik ki (írd fel ezeket a *Kalandlapodra*, ha elteszed őket). Körülnézel, és lassan rádöbbensz, mennyire gonosz helyre kerültél. Az oltárból áradó sötét gonoszság szinte tapintható. A falakon félelmetes festmények sorakoznak, melyek elképesztő szörnyűségeket ábrázolnak. Ezek egyike különösen felkelti a figyelmedet: egy vad, vörös szemű, fekete koponya lebeg a levegőben egy sziklakiszögellés felett, és kárörvendően néz végig az alatta lévő holtak szellemszerű lelkein, melyek embertelen kínok között vonaglanak. De odakint nincs olyan védett hely, ahova lefekhetnél, így kénytelen vagy idebent eltölteni az éjszakát. Az oltár előtti szőnyeg alatt találsz egy csapóajtót; rávonszolod a Sötét Pap holttestét, hogy semmi se zavarjon az éjszaka, majd lefekszel aludni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **237**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **279**-re.

118.

Együtt indultok északnak, és nemsokára el is éritek az Óriás barlangját, ami a tengertől nem messze, egy lankás domboldalból nyílik. Belépsz, és körülnézel. A sarokban remek illatú halétel rotyog egy nagy kondérban. Vendéglátód egy igazán hatalmas tállal kínál meg belőle! Jóízűen falatozni kezdesz. Az Óriás közben elmereng, és beszélni kezd. – Ez a hely egyre gonoszabbá kezd válni. Én nem félek, mert tudok magamra vigyázni, de te… neked biztosan valamiféle küldetésed van. – Bólintasz, de nem mondasz semmit. Elhatározod, hogy nem adsz ki semmit magadról. – Nem tudom, ez segít-e neked vagy sem, de talán jelent valamit – mondja, és egy nagy rakás üres kagylóhéj és csigaház alól előhalászik egy ősrégi tekercset. Elolvasod:

> *A halál hírnöke fütyül a szélben. A Lélekrabló félelmet csihol az elátkozottak lelkéből, hogy felépítse hajlékát.*

Ez bizony nem mond túl sokat a számodra. A tekercs sarkában van még egy öreg dátum, de az írás annyira kopott, hogy nem tudod kiolvasni. Mindössze három számjegyet sikerül nagy nehezen kisilabizálnod: 3… 5… 0, ebben a sorrendben. Az Óriás nagylelkűen neked ajándékozza az Üzenettekercset (írd fel a *Kalandlapodra*, és ne felejtsd el feljegyezni ezt a három számjegyet – 350 – sem, mert később szükséged lesz rá). Odakint elered az eső, így a férfi barlangjában töltöd az éjszakát.

Másnap reggel az ég tiszta, és süt a nap; az Óriás jó szerencsét kíván az utadra, és ellát némi sózott hallal (írj fel 3 adag élelmet a *Kalandlapodra*). Nyugatnak indulsz, hogy megkeresd a sziget belseje felé vezető utat. Lapozz a **257**-re.

119.

– Te gyáva féreg, hogy akarssssz így dicőssssséget és megbecülésssszt sssszeressssszni? – sziszegi a gyík megvetően. Átkod mond rád, majd eltűnik. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Félelemmel a szívedben dél felé menekülsz. Lapozz az **54**-re.

120.

Egy piszkos, rendetlen, durván faragott bútorokkal berendezett szobába jutsz. Számos ajtó vezet tovább különféle irányokba. Mielőtt azonban alaposabban körülnézhetnél, két Goblinon akad meg a szemed. Azok ketten felpattannak, megragadják fegyvereiket, és rád vetik magukat. Visszahúzódsz az ajtóba, hogy egyszerre csak egy támadhasson rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	5	6

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

121.

Az ajtó egy fáklyákkal megvilágított, déli irányba vezető folyosóra nyílik. Végigmész rajta, míg egy ajtóhoz nem érsz, mely lezárja a továbbhaladást. Már néhány méternyire a célodtól hallod, hogy valakik furcsa, gurgulázó hangon beszélgetnek a túloldalon. Azonban nem ismered fel a nyelvet, így azt sem érted, miről beszélnek. Mit teszel?

Visszamész észak felé? Lapozz a **376**-ra.
Karddal a kézben berontasz az ajtón? Lapozz a **25**-re.
Békés szándékkal kinyitod az ajtót, és megpróbálsz beszélni a bent lévőkkel (bárkik is legyenek azok)? Lapozz a **209**-re.

122.

Lámpáddal megvilágítva magad előtt az utat nyugat felé indulsz a sötét alagútban. Egy magas barlangterembe jutsz, melynek kupola alakú teteje van. A mennyezetről lelógó cseppkövekről vízcseppek csöpörögnek, ezek alatt szürke és fehér gombatelepek terpeszkednek nagy foltokban a padlón. Tőled nyugatra épp csak ki tudsz venni egy, az üregből kivezető folyosót. Ha továbbmész a nyugati kijáraton, lapozz az **51**-re. Ha előbb megkóstolnál egy vagy két gombát, lapozz a **345**-re.

123.

Egy apró szobába jutsz, melynek berendezése egy asztal és néhány szék. Az asztalról egy nagy kancsó fehér bor, sajt és gyümölcspite néz rád hívogatóan. Hirtelen rád tör az éhség. Ha akarsz, ehetsz (ez esetben 2 ÉLETERŐ pontot visszanyersz). A sajtot elteheted későbbi fogyasztásra (írj fel 1 adag élelmet a *Kalandlapodra*). A szoba déli falából egy kis ajtó nyílik. Behallgatózol, de nem hallasz semmit. Úgy döntesz, hogy erre mész tovább. Lapozz az **50**-re.

124.

Kinyitod az ajtót. Egy nagy, sziklafalú terembe jutsz. A falakon sercegve égő fáklyák világítanak kékes fénnyel és zöldes füsttel, ami kellemetlenül kesernyés illatú, és szinte azonnal kaparni kezdi a torkodat. Nemsokára a szemed is könnyezni kezd tőle. A keleti falban egy félig nyitott ajtót pillantasz meg, mely mögül vöröses fény szivárog a terembe. A nyugati falban is van egy ajtó, ezt vastag, fekete fából készítették, és erős vasalásokkal látták el. Az északkeleti sarokban egy szökőkút vékony sugárban folyadékot lövell fel egy-két méternyire. Mit teszel?

Iszol a szökőkútból?	Lapozz a **306**-ra.
Bedobsz egy Aranytallért a szökőkútba, és kívánsz valamit?	Lapozz a **177**-re.
Kinyitod a nyugati ajtót?	Lapozz a **373**-ra.
Keresztülvágsz a termen a keleti ajtóhoz, és benézel rajta?	Lapozz a **28**-ra.

125.

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

Hagyod, hogy megérintsen?	Lapozz a **398**-ra.
A sárgászöld folyosó felé rohansz?	Lapozz a **307**-re.
Az azúr folyosó felé rohansz?	Lapozz a **272**-re.
Az okker folyosó felé rohansz?	Lapozz a **77**-re.

126.

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

127.

Egy Óriás Viharmadárral hozott össze a balszerencséd. A tengerészek messze vannak, a szél, a zuhogó eső és a fedélzeten át-átcsapó hullámok miatt nem tudnak a segítségedre sietni, ezért egyedül kell megküzdened ellenfeleddel.

Óriás Viharmadár	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 12

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

128.

Az ösvényt egyre jobban benövik a növények, amint egyre sűrűbb környékre jutsz: bokrok, liánok, fák, tekergő gyökerek állják az utadat minduntalan, rovarok zsongnak nagy rajokban. A levegő forró és párás. Sok energiádat felemészti az egyszerű előrehaladás is: helyenként, ahol az aljnövényzet beborítja az ösvényt, kénytelen vagy kardoddal utat vágni magadnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Váratlanul két férfi lép ki előtted a bokrok közül, mintha csak a földből nőttek volna ki! Mindketten fekete bőrűek, és ágyékkötőt viselnek. Kezükben egy-egy lándzsát tartanak, melyek hegyét neked szegezik, közben pedig vadul mutogatnak. Fogalmad sincs, mit akarnak, de az biztos, hogy a fegyverek csúcsai kényelmetlenül hegyesek! Mit teszel?

Megtámadod őket?	Lapozz a **310**-re.
Megpróbálod valahogy üdvözölni őket?	Lapozz a **168**-ra.
Adsz nekik egy Aranytallért?	Lapozz a **224**-re.

129.

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

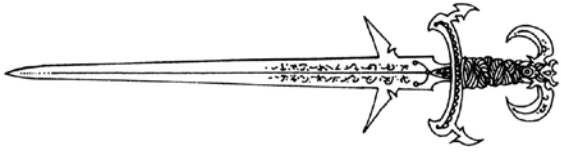
130.

A Trollnak 2 Aranytalléra van egy kis erszényben, de az ágya alatt találsz még 2-t (írd fel ezeket a *Kalandlapodra*). Az asztalon rengeteg kés, fatányér, pohár és egy barna folyadékot tartalmazó üveg (ezt bölcsen nem kóstolod meg) mellett egy nagy kulcscsomót találsz. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *Kalandlapodra*).

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

131.

Átlesel a rácson: a nyirkos, sötét cella szalmával borított padlóján két összegörnyedt emberi alakot veszel ki. Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, hogy segíteni tudj rajtuk, lapozz a **18**-ra. Ha inkább visszafordulsz dél felé, lapozz a **227**-re.



132.

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

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

Az aláírás egy egyszerű „M" betű.

Azon töprengve, vajon mi lehet ez, kimész a nyugati ajtón. Lapozz a **17**-re.

133.

Az Ügyesség Visszaállítása varázslat visszaállítja az elveszett ÜGYESSÉG pontjaidat. Harcon kívüli helyzetekben bármikor elmondhatod ezt az igét. A kántálás befejezése után 3-mal fog megnőni az ÜGYESSÉG pontjaid száma (a *Kezdeti* értéket természetesen nem haladhatja meg). Lapozz vissza a **188**-ra.

134.

Jóságos gondolataid visszatükröződnek. Amikor az áldás szavait kimondod, a levegő mintha megenyhülne, és szinte hallod, amint a holtak körülötted lebegő lelkei együttesen megkönnyebbülnek. Visszakapsz 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot. Ha a levegős, világos folyosón indulsz tovább, lapozz a **319**-re. Ha a sötétbarna, földbe vágott utat követnéd, lapozz a **247**-re.

135.

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

Közelebbről is körbenézel a szobában?	Lapozz a **215**-re.
Bemész, és eloldozod a férfit?	Lapozz a **183**-ra.
Itt hagyod a kunyhót, és visszamész délnek?	Lapozz a **250**-re.

136.

Észak felé haladsz a folyosón, míg végül egy keleti leágazáshoz érsz. Az ezzel szemben lévő falon egy halvány kőfaragást látsz. Mit teszel?

Közelebbről is megvizsgálod a faragást?	Lapozz a **216**-ra.
Továbbmész észak felé?	Lapozz a **184**-re.
Kelet felé indulsz tovább?	Lapozz a **72**-re.
Visszamész délnek?	Lapozz a **129**-re.

137.

6 Aranytallért gyűjtöttél be az Orkoktól (írd fel a *Kalandlapodra*). Ha játszottál velük, és vesztettél, visszaveheted az elvesztett pénzedet (és a csontkockákat is, ha azok sincsenek már nálad). Az Orkok kockái tompák, göcsörtösek, a sörük borzasztó, a patkánysültjükre pedig jobb nem is gondolni. Ha visszamész északra, lapozz a **346**-ra. Ha inkább kinyitod a keleti ajtót, lapozz a **4**-re.

138.

Rákened az olajat a rozsdás zsanérokra és a zárra (húzd le a *Kalandlapodról*). Rövid matatás után elégedetten hallod, hogy a zárban valami kattan, és az ajtó kinyílik. Benézel rajta. A túloldalt lévő szoba kicsi és sötét, a falai mentén szinte teljesen üres polcok sorakoznak. Az egyiken azonban találsz egy kis fadobozt, melyben három tömjéntömbre lelsz. Ezek annak ellenére kellemes, erős illatot árasztanak magukból, hogy hosszú évek óta itt lehetnek. Mindet magaddal viheted, ha szeretnéd (írd fel ezeket *Kalandlapodra*). Visszamész a főfolyosóhoz. Ha kinyitod a nyugati ajtót, lapozz a **358**-ra. Ha inkább dél felé indulnál, lapozz a **283**-ra.

139.

Az ellenfeled láncinge sokkal jobb a bőrpáncélodnál, de utolsó kardcsapásoddal sajnos sikerült végighasítanod az oldalát, így most már semmire sem tudod használni. Káromkodsz egyet a balszerencséden. Kimész a szobából, és a déli ajtót választod. Lapozz a **245**-re.

140.

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

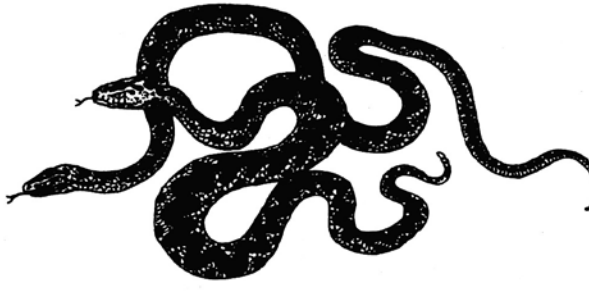
– Köszönöm – feleli végül. – A nevem Alsander. – Amint azt remélted, ő az a varázsló, akit meg kellett mentened! Izgatottan elmondod neki, ki küldött, és mi a feladatod. A férfi figyelmesen hallgat, de aztán szomorúan megrázza a fejét. – Ah, a ravasz Mordraneth. Hát persze, félrevezette Vanestint, és Allansiába csalta nem létező nyomok után kutatni, így nem lesz senki, aki szembe tudna szállni vele, amikor majd partra száll Polluában. – Kérdően nézel Alsanderre. Vajon mit akart ezzel mondani? A varázsló hamarosan megadja a választ a kérdésedre.

– Mordraneth egyáltalán nincs Allansiában. Itt van. Gonosz tervet forral a Vaskripták mélyén, az Illúziók Birodalmában, ahogy ő nevezi azt a szörnyű helyet. Egy ősi, gonosz erő felébresztésén munkálkodik, mely az őrületbe és a halálba kergeti az embereket. Az a terve, hogy Polluára szabadítja ezt az erőt, hogy még nagyobb hatalomra tehessen szert. Ha eléri ezt, többé nem lesz senki, aki szembeszállhatna vele.

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

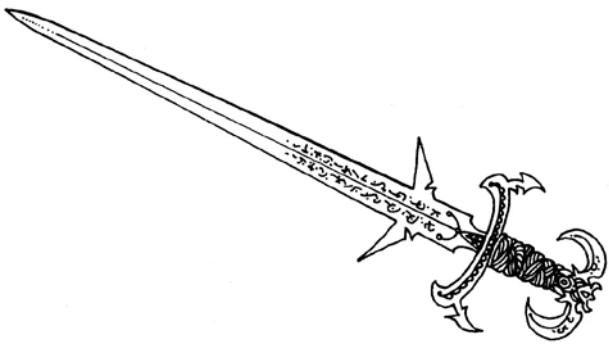
141.

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



142.

Kétszeres sebességgel rohansz fel a lépcsőkön. Ez megzavarja a következő varázslat elmondásába belekezdett mágust. Abbahagyja a mormolást, és a kardjáért nyúl; eközben azonban sikerül meglepetésként megütnöd, 2 ÉLETERŐ pontot sebezve rajta. Lapozz a **46**-ra, hogy megvívj vele, és ne felejtsd el az ott szereplő ÉLETERŐ pontjait 2-vel lecsökkenteni!



143.

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

144.

A sámán csalódottnak tűnik, és nemsokára egy apró, koszos kunyhóba vezetnek, hogy ott aludj. Mindezek tetejében, egy gyík szaladgál a kunyhóban, és nem hagy aludni egész éjjel. Ráadásul hiába próbálod elcsípni, mindig meglóg előled! A pihenés hiánya miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **101**-re.

145.

Egy vékony testet veszel ki, melyet vastagon takar a mész. Valószínűleg beletelne néhány órába, hogy levakard róla a lerakódásokat, és megtudd, ki is fekszik ott. Ha nekilátsz, lapozz a **266**-ra. Ha inkább nem vesződsz vele, és továbbmész, lapozz a **156**-ra.

146.

Kétségbeesetten keresed a kiutat, és az egyik faliszőnyeg mögött végül találsz egy rejtett ajtót! Kinyitod, és nagyot lélegzel a kinti, tiszta levegőből. Éppen távozni készülsz, amikor bal felől halk hangot hallasz a levegőben. – Hé! Ne hagyj itt! Segítségedre lehetek. – A füst már a lábaid körül tekereg… Ha bevágod magad mögött az ajtót, és felrohansz a mögötte húzódó lépcsőkön, lapozz az **58**-ra. Ha inkább figyelmesen átvizsgálod a szobának azt a részét, ahonnan a hangot hallottad, lapozz a **334**-re.

147.

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

148.

Egy Ork oldalán harcolsz, hogy végezz egy másikkal! Ezt sem gondoltad volna. Ellenfeledet hamar lemészárolod, még sebesülést sem szerzel. – Köfi! – mondja a társad – T'od, úgy utáttam őt! Smost vígre visszerzöm a kis pízt, amit t'lem lopta el. – A lény lehajol, hogy leszakítsa társa pénzeszacskóját. Mit teszel?

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

149.

A folyosó nagyon sötét, így kénytelen vagy használni a lámpádat. Azonban az váratlanul lobban egyet, és kialszik. Hiába próbálkozol, nem tudod már újra meggyújtani! Beburkol a sötétség, és dermesztő hideg kúszik lassan végig a gerinceden. Sugdolózást hallasz a közelből, vinnyogásokat, nyüszítéseket. Utána félelmetes hang üti meg a füledet: mintha acélkemény karmokat húznának végig kövön – vagy lehet, hogy

ez egy hentesbárdnak a hangja, amit éppen élesre fennek? A zaj mindenesetre közeledik, és most már a szörnyeteg bugyborékoló morgását is hallod. Érzed, amint a félelem átjárja a csontjaidat, és megborzongsz. A sötétség sűrűbb, mint amilyet valaha is átéltél. Mit teszel?

Elmondasz egy Illúzió Kioltása varázslatot? Lapozz a **391**-re.
Elmondasz egy Félelem Kioltása varázslatot? Lapozz a **200**-ra.
Rohanni kezdesz a sötétben, bár nem tudod, hogy merre mész? Lapozz a **382**-re.

150.

Az ibolya folyosón nemsokára egy hatalmas, kráterszerű barlangba jutsz. Kövek és pókhálók hevernek mindenfelé; úgy tűnik, mintha lenne egy kijárat a távolban, de egy hatalmas, több méter átmérőjű szikla takarja el. Aztán a szikla megmozdul – de hisz ez nem is szikla! Sárga-fekete, szőrös lábak jelennek meg, egy csontos, fekete fej is felbukkan, szájában pengeéles csáprágókkal. Áttetsző szárnyak zümmögnek a hatalmas Pók hátán, de repülni nem tud, hatalmas, szőrös lábain indul feléd. Érzed, hogy illúzióval van dolgod, de azt is, hogy ez egy egészen kivételes erejű varázslat. Félelem jár át! Vonj le *átmenetileg* (azaz csak ennek a harcnak az idejére) 1 ÜGYESSÉG pontot. A dermesztő félelem 2-vel csökkenti az ÉLETERŐDET. Ha gondolod, van idődd elmondani a Félelem Kioltása varázslatot, hogy ellensúlyozd ezeket a levonásokat. Ellenfeled azonban gyorsan közelít. Amennyiben szeretnéd elmondani az Illúzió Kioltása varázslatot, lapozz a **371**-re. Ha inkább a kardodat használnád a szörny ellen, lapozz a **175**-re.

151.

Elhúzod a fojtogató csápokat a torkodról, de a fulladozás miatt így is veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Végül felérsz az erkélyre, és szemtől szembe küzdhetsz meg a varázslóval. Lapozz a **46**-ra.

152.

A folyosó kettéágazik a csatorna végénél. Ha a sárgászöld járaton mennél tovább, lapozz a **307**-re. Ha azt a folyosót követnéd, melyet szivárványszínű fények töltenek meg, lapozz a **125**-re.

153.

A ládában egy igazgyöngyökkel díszített, illatos szantálfából készült, puha szövettel kibélelt apró kosárkát találsz, melyben két, selyembe csavart tárgy pihen. Az egyik egy bronzgyűrű; fogalmad sincs, mire jó. A másik egy finom ezüstláncon függő, piciny platina amulett, egészen apró, művészien kidolgozott faragásokkal. Ösztönösen felismered, hogy ez a tárgy varázserővel bír, jóllehet sejtelmed sincs arról, mifélével. Mindkét tárgyat magaddal viheted, illetve fel is veheted; ha így teszel, jegyezd ezt fel *Kalandlapodra*, azzal együtt, hogy a hátizsákodba téve, vagy avagy magadra öltve viszed ezeket magaddal. Ezek után elhagyod a szobát, visszamész a folyosóra és kinyitod a déli végén lévő ajtót. Lapozz a **124**-re.

154.

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

155.

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

156.

A folyosó tekergőzik, és kanyarog, mintha már sosem akarna véget érni. Végül egy T-elágazáshoz érsz. Ha kelet felé indulnál el, lapozz a **285**-re. Ha nyugat felé, lapozz a **356**-ra.

157.

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

158.

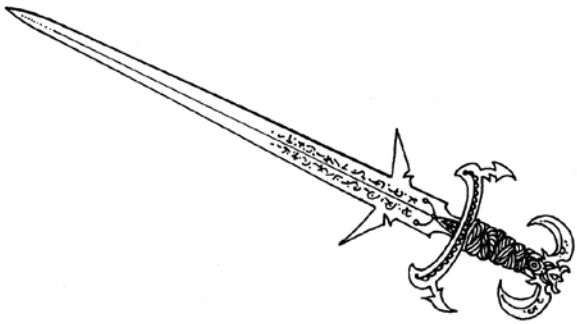
Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **239**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **338**-ra.

159.

Mindössze egy apró százlábút találsz, mely azonban elég ügyes ahhoz, hogy csáprágóival megcsípjen. Felszisszensz fájdalmadban, és dühösen eltaposod a kis fenevadat, de a mérge annyira erős, hogy 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Lapozz a **337**-re.

160.

A folyosó kicsit világosabbá válik, ahogy haladsz előre, és nemsokára északnak fordul. Belesel a sarkon. A járat egy világos kamrába torkollik, melynek közepén, egy asztalon egy kisebb Aranytallér-halom áll, ami a mennyezeten lógó olajlámpa fényében szikrázóan csillog. A helyiség nyugati falában van egy ajtó, ezen lehet továbbmenni. Ugyan nem látod be teljesen a kamrát, de hallod, hogy valaki – vagy valami – motoszkál odabent. Ha belépsz, lapozz a **225**-re. Ha inkább visszafordulsz nyugat felé a folyosón, lapozz a **255**-re.



161.

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

162.

Fellendíted a vasat a sziklapárkányra, és felmászol a kötélen. Amennyire tudsz, összekuporodsz, hogy a vad szél minél kevésbé tudjon belekapni a ruhádba. Megpróbálod nem megnézni, miket evett a Pengecsőrű Madár, és gyorsan átkutatod a fészkét. Egy fekete gyapjú fejpántot találsz, melybe ezüstfonállal egy emblémát varrtak: egy pókot, melyen egy bot fekszik keresztbe fektetve. Ha akarod, magaddal viheted, és felveheted a fejpántot; ha így teszel, írd fel a *Kalandlapodra*. Lemászol a kötélen, és tovább haladsz dél felé. Lapozz a **42**-re.

163.

A harcos kardja ugyan gyengébb minőségű, mint a tiéd, a láncingét viszont tudnád használni, ami sokkal nagyobb védelmet nyújt, mint a bőrpáncélod. Írd fel a *Kalandlapodra*, ha magaddal viszed. Amíg rajtad van a vért, megnövelheted 1-gyel az ÜGYESSÉGED. Ezzel akár túl is lépheted a *Kezdeti* értéket, feltéve, hogy az nem volt már eredetileg is 11 vagy 12. Ez utóbbi esetben ugyanis annyira ügyes vagy, hogy a láncing már nem tud javítani ezen.

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

164.

Amint megpróbálod kinyitni a ládát, egy apró, de annál élesebb penge röppen ki a padló egy repedéséből, és mélyen a húsodba vág. A seb igen mély, ezért 1 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha nem haltál bele, a sérülés akkora, hogy fájdalmadban felüvöltesz, és elveszíted az eszméletedet. Később térsz csak magadhoz. Ha megpróbálkozol ismét a ládával, lapozz a **246**-ra. Ha inkább visszamész a főfolyosóra, és kinyitod a déli végén lévő ajtót, lapozz a **124**-re.

165.

Beleiszol a folyadékba – és tömény ecetet köpsz ki. Hangos nevetés visszhangzik végig a folyosón. – Te szerencsétlen bolond! Még egy főmágust sem vagy képes felismerni, ha találkozol vele? Igen jól fogok szórakozni, miközben végignézem lassú kínhalálodat. Nem fogsz ilyen könnyen elpatkolni, azt garantálom! – és a hang ismét harsány kacagásba fullad. Nem látsz ugyan senkit, de tudod, hogy ez csak Mordraneth lehet. Hirtelen elönt az iránta érzett utálat; óriási erőfeszítéssel felkelsz, és továbbindulsz. Lapozz a **387**-re.

166.

A tűzgömb egy szempillantás alatt izzó lángokkal és fojtogató füsttel vesz körül! Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, felrohansz az erkélyre, hogy leszámolj Mordraneth-tel. Lapozz a **110**-re.

167.

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

168.

Kinyújtott kézzel, felfelé tartott tenyérrel lassan feléjük indulsz. Azok látják, hogy szándékaid nem ellenségesek, és leengedik a lándzsáik hegyét – de csak egy kicsit! Végigkísérnek egy kanyargós ösvényen, és egy óra múlva eléritek a falujukat. Lapozz a **208**-ra.

169.

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

Csontvázharcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a **236**-ra.

170.

Amint a bogárszerű lény neked ront, a medálod tiszta, fehér fénnyel kezd világítani. A ragyogó sugár telibe találja az illúziót, és semmivé foszlatja. A szemközti falon észreveszel egy rést, és úgy döntesz, hogy megpróbálsz eljutni odáig. Az előbbi lény okozta sokkot azonban nem heverted ki teljesen, így le kell vonnod 1 ÉLETERŐ pontot, a jövőben azonban már kevésbé fognak a hasonló jelenések váratlanul érni… Lapozz a **203**-ra.

171.

Semmi módon nem tudod kinyitni ezt az ajtót. Mérgelődve megfordulsz, majd elindulsz kelet felé. Lapozz a **114**-re.

172.

Megpróbálkozol a keleti ajtóval, de zárva van. Van nálad egy Ében Kulcs? Ha van, lapozz a **201**-re. Ha nincs, lapozz a **113**-ra.

173.

A kígyók előrelendülnek, hogy neked támadjanak. Az egyikük átharapja a bőrpáncélodat; érzed, amint méregfogai a húsodba mélyednek. Kétségbeesetten küzdesz, de csak újabb harapásokat szenvedsz el. Nemsokára a halálos méreg megteszi a hatását. A földre roskadsz, és nem kelsz már fel többet. Kalandod itt véget ér.

174.

Van az ujjadon egy bronzgyűrű? Ha van, lapozz a **297**-re. Ha nincs, lapozz a **30**-ra.

175.

Van a fejedre kötve egy fejpánt? Ha van, lapozz a **198**-ra. Ha nincs, lapozz a **394**-re.

176.

A Szerencse varázslat segítségével visszanyerhetsz az elvesztett SZERENCSE pontjaidból. Harcon kívül bármikor elmondhatod a varázslatot: eredményeképpen 3-mal megnövelheted a SZERENCSE pontjaid számát (a *Kezdeti* értéket persze nem haladhatod meg). Lapozz a **188**-ra.

177.

Nekikészülsz, hogy elmondd a kívánságodat, amikor látod, hogy az Aranytallér felületén buborékok jelennek meg. A folyadék nem víz, hanem sav volt! Még jó hogy nem ittál bele! Ellépsz a szökőkúttól. Ha a nyugati ajtón mennél be, lapozz a **373**-ra. Ha belesnél a félig nyitott keleti ajtón, lapozz a **28**-ra.

178.

Félrehúzod a téglát, és egy kis üreget pillantasz meg mögötte, melyben egy apró, fekete sarkainál sárgaréz pántokkal díszített fadoboz hever. Mit teszel?

Kinyitod a dobozt?	Lapozz a **374**-re.
Visszamész a déli folyosóra, és kinyitod a végén lévő ajtót?	Lapozz a **227**-re.
Visszamész a déli folyosóra, és megkeresed a rejtett ajtót, amit a férfi említett?	Lapozz a **98**-ra.

179.

Épp akkor ugrasz félre, amikor az ajtó által működésbe hozott kilövőszerkezetből kilőtt dárda elsuhan melletted. A fegyver remegve megáll a szemközti ajtóban; néhány pillanattal később hangokat hallasz észak felől. Úgy döntesz, délnek mész tovább Lapozz a **283**-ra.

180.

– Ez itt nem valami b'rátsággos! – morogja egy félig részeg Ork. A társai ugyan egyetértenek vele, de jelen pillanatban jobban élvezik a sörüket, mint amennyire egy esetleges bunyóban lelnék kedvüket. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, az Orkok méregbe gurulnak, és neked rontanak kardjaikkal – lapozz a **185**-re. Ha az eredmény 4–6, a lények inkább tovább iszogatnak, és végül elfogadják a társaságodat – lapozz a **254**-re.

181.

Elérsz a kereszteződésig, és nyugatnak indulsz a jeltelen úton. Lassan emelkedik a talaj, ahogy eléred a dombok lábát. A meneteléstől egyre inkább elfáradnak a végtagjaid. Észak felé repedezett hegycsúcsok magasodnak, az út nagyjából északnyugati irányba halad feléjük. Késő délutánra alaposan elfáradsz és megéhezel. Pihenned és enned kell, ha teljes erőben akarsz továbbmenni. A lenyugvó nap sugarai aranyos izzásba burkolják a környéket. Nyugat felé egy szürke sziklából készült építményszerűséget pillantasz meg. Ha közelebbről is megnéznéd ezt, lapozz a **379**-re. Ha inkább továbbmennél az úton, lapozz az **53**-ra.

182.

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

183.

Előrelépsz – és ezzel elszakítasz egy keresztben álló, leheletvékony madzagot; mielőtt még mozdulhatnál, egy kötélre kötött nagy súly zuhan le a plafonról, és keményen megüti a válladat. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. – Megpróbáltalak... figyelmeztetni... – nyögi a férfi, és visszasüpped a székébe. A zúzódás okozta fájdalomtól nyögve eloldozod a szerencsétlent. Lapozz a **71**-re.

184.

A folyosó egy ajtóban végződik. Már a túloldaláról is érzed, milyen kellemetlen, büdös szag uralkodik odabent. Halk kaparászást és nyikorgást hallasz mögüle. Ha kinyitod az ajtót, hogy megnézd, mi próbál kijutni, lapozz a **6**-ra. Ha inkább visszafordulnál délnek, lapozz a **303**-ra.

185.

Egyszerre mindig csak két Orkkal kell küzdened, egészen addig, amíg kettőt meg nem öltél, és már csak egy marad – onnantól kezdve a szokásos szabályok szerint kell befejezned a csatát. Minden Harci Körben meg kell határoznod a saját, és ellenfeleid Támadóértékét. Az adott Körben az a harcoló fél visz be találatot ellenfelének, akinek a legmagasabb a Támadóereje. Szerencséd, hogy az Orkok részegek, így az ÜGYESSÉGÜK meglehetősen alacsony.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	4	5
Második Ork	4	4
Harmadik Ork	4	5

Ha legyőzted őket, lapozz a **73**-ra.

186.

Mielőtt még elérhetnéd, a Madárember elrepül. Látod azonban, hogy repülés közben furcsa vijjogó és károgó hangokat ad ki, melynek hatására újabb társai bukkannak fel innen-onnan. Úgy döntesz, jobb lesz elkotródni a környékről! Lapozz a **292**-re.

187.

Ilyen kemény küzdelem, és az ellenfeled ráadásul varázslatokat is használt! Lehetséges, hogy…? De biztosan nem. Ugyan neked azt mondták, hogy csak Mordraneth saját varázslatai működnek a Vaskriptákban, mégis elképzelhető, hogy a gonosz mágus betanította egyik szolgáját. Mindenesetre a feladatod az, hogy feltétlenül találd meg Alsandert…

Mit teszel?

Átkutatod a testeket? Lapozz a **353**-ra.
Megpróbálsz benyitni az Orkok szobájából nyíló, keleti ajtón? Lapozz a **123**-ra.
Belesel azon a déli ajtón, amelyen át a Sötét Pap bejött? Lapozz a **82**-re.

188.

Az alábbi listáról *három* varázslatot választhatsz. A választást megkönnyítendő, lehetőséged van, hogy döntés előtt áttanulmányozd mindegyik hatásának pontos leírását. Ehhez lapozz az igének megfelelő fejezetpontra, olvasd el az ottani szöveget, majd lapozz ide vissza. Ha kiválasztottál hármat, jegyezd fel őket a *Kalandlapodra*. Hacsak másképp nem utasítunk, mindegyik varázslatot csak egyszer használhatod. Miután választottál, lapozz a **61**-re.

A következő varázslatok állnak a rendelkezésedre:

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

189.

Kétségbeesetten körülnézel, félvén, hogy esetleg még egy, a Kísértethez hasonló borzalommal találkozol. A hideg sírkövek keretezte hatalmas terem végén három folyosónyílást veszel észre. Melyiken indulnál tovább?

A zöld színűn?	Lapozz a **395**-re.
A szivárványszínű járaton?	Lapozz a **125**-re.
A sárgászöld folyosón?	Lapozz a **307**-re.

190.

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

191.

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

Itt hagyod őket, és visszamész dél felé? Lapozz a **250**-re.

Odalépsz hozzájuk, és megtámadod őket? Lapozz a **87**-re.

Nyugton maradsz, és igyekszel észrevehetetlen maradni? Lapozz a **311**-re.

192.

Alvás közben igen furcsa álmot láttál, amire még ébredésed után is élesen emlékszel. Egy férfi kőszobra előtt álltál. Miközben nézted, füstpamacsok szálltak fel a szájából, és egy csontvázszerű alakká álltak össze, mely sárgás karmokkal rád támadt. Ám ebben a pillanatban a nyakadon viselt medálból tiszta, fehér fény lövellt ki, és tudtodra adta, hogy az egész csak illúzió. És valóban, kardod egyetlen csapására füstté oszlott szét a lény. Tudod, hogy ez az álom jó ómen: nyersz 1 SZERENCSE pontot. Másnap reggel kipihenten folytathatod az utadat. Merre indulsz? Ha visszamész keleti irányba, majd északnyugat felé fordulsz, lapozz a **339**-re. Ha inkább kinyitod a csapóajtót, és megnézed, mi van alatta, lapozz a **157**-re.

193.

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

194.

Amint visszafelé indulsz a folyosón, fekete füstfelhők vesznek körül, lassan fojtogatni kezd a mérges, émelyítő pára. Visszarohansz a Troll szobájába, és bevágod magad mögött az ajtót. Ha átkutatod a szobát, lapozz a **130**-ra. Ha a keleti ajtót nyitnád ki, lapozz a **260**-ra.

195.

A rejtett csapdából egy dárda vágódik ki, és csúnyán megsebzi a válladat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A fegyver nagy durranással, remegve megáll a szemközti ajtóban. A hang bizonyára magára vonta valakik figyelmét, mert észak felől közeledő zajokat vélsz hallani. Gyorsan döntesz, és azonnal dél felé indulsz. Lapozz a **283**-ra.

196.

– Á, szóval Urzak küldött. Nos, a feladatod igen egyszerű. A fogollyal sok probléma van, és a Mester információkat akar tőle: hogyan tanult meg itt lent varázsolni az ő útmutatása nélkül. Menj le, és beszélj vele még ma, és ha nem mond semmit, öld meg. De a lehető legkegyetlenebb módon! Nos, az utat ismered. – Rádöbbensz, hogy azt hiszi, kínzómester vagy, akit a kihallgatás miatt küldtek ide! Mit teszel?

Megtámadod a fiatalembert?	Lapozz a **3**-ra.
Kinyitod a nyugati ajtót, és távozol?	Lapozz a **17**-re.
Azt feleled, hogy nem tudod, merre kell menni, és útmutatást kérsz?	Lapozz a **320**-ra.

197.

Ahogy előrehaladsz a vörös folyosón, a levegő egyre forróbb lesz. Izzadni kezdesz, és nemsokára rádöbbensz, hogy még ha visszafordulsz is, erről az átkozott helyről nem fogsz tudni épségben kijutni. Egy hosszúkás, vörös terembe érsz, melynek túlsó végében egy narancsszínű folyosóbejárat tátong. A hőség már annyira elviselhetetlen, hogy küzdened kell, hogy eszméletednél maradj. Van nálad egy bronzgyűrű? Ha van, lapozz a **263**-ra. Ha nincs, lapozz a **32**-re.

198.

Amint a Pók közelebb ér, egy Fénypálca jelenik meg köztetek a levegőben, melyet egy vékony fonál köt össze a fejpántoddal. A lény megtorpan. Ebben a pillanatban a pálca villámgyorsan forogni kezd, és valóságos fényörvénybe burkolja a megrémült szörnyet. Néhány másodperc múlva csak néhány sötét, büdös füstpamacs marad utána. Lapozz a **269**-re.

199.

Sikeresen elmondtad a Sebesség varázslatot, de amint befejezted a kántálást, Mordraneth saját mágiája is készen van. Egy fényes villám cikázik át a levegőn, és megégeti a mellkasodat: vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. De most már annyira gyorsan mozogsz, hogy ha közelharcra kerül a sor, Mordraneth sokkal nehezebben fog eltalálni. Ha a bal oldali lépcsősoron rohannál fel az erkélyre, lapozz a **384**-re. Ha inkább a jobb oldalit választod, lapozz a **142**-re.

200.

A Félelem Kioltása varázslat megkeményítette a szívedet, így a suttogások és a kiáltozás nem zavarnak többé. Óvatosan megválasztod a lépteidet, nehogy valami csapdára lépj. Nemsokára halvány színes alagútbejáratokat pillantasz meg. Ha a barna folyosón indulnál el, lapozz a **362**-re. Ha a szürke járaton, lapozz a **112**-re.

201.

Az Ében Kulcs hangtalanul csusszan a zárba, és az ajtó csakhamar feltárul. Azon túl tökéletes a sötétség, így semmit sem látsz. Kénytelen leszel magadnak világítani. Ha belépsz a szobába, lapozz a **392**-re. Ha inkább visszatérsz a főfolyosóra, és kinyitnád a végénél lévő ajtót, lapozz a **124**-re.

202.

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

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

203.

Amint átlépsz rajta, a „fal” azonnal összeforr mögötted. Valahogy olyan érzésed támad, hogy nem szeretnél többet visszamenni ebbe az irányba. Egy folyosón állsz. Ha nyugat felé indulnál el rajta, lapozz a **314**-re. Ha a keleti irányt választod, ahol a járat később északnak kanyarodik, lapozz a **7**-re.

204.

Kinyitod a szorosan lezárt üvegcsét, és édes, erőteljes növényillat tölti be a levegőt. Ez egy Gyógyital-kivonat, mely két hajtásra elegendő. Mindegyik adag 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot képes pótolni. Harcon kívül bármikor ihatsz az üvegcséből. Írd fel a Gyógyitalt a *Kalandlapodra*, és ha később iszol majd belőle, ne felejtsd el azt is jelölni!

Most pedig dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a **100**-ra. Ha az eredmény 3–6, lapozz a **156**-ra.

205.

Az ajtó mögötti folyosó nemsokára egy T-elágazáshoz vezet. Ha innen dél felé mennél tovább, lapozz a **268**-ra. Ha északi irányba, lapozz a **136**-ra.

206.

Eléred a sziklafalat, és elkezdesz felmászni rajta. Nagyon oda kell figyelned, mert csúszós a felülete, ráadásul azok az átkozott rátapadt mohák is alaposan megnehezítik a kapaszkodást. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, sikerült feljutnod a fészekig – lapozz a **368**-ra. Ha a dobott érték nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, megcsúsztál, és lezuhantál. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha leestél, természetesen ismét megpróbálkozhatsz a mászással; kövesd a fenti szabályokat, hogy megtudd, sikerrel jártál-e, vagy ismét pórul jártál. Ha úgy döntesz, hogy mégsem akarsz felmászni, visszafordulsz dél felé – lapozz a **119**-re.

207.

Meg kell küzdened a Koponyarákkal. Csakhamar rájössz, hogy nem éppen ideális harci pozíció egy labilis csónakban karddal harcolni egy vízi lény ellen! Ennek megfelelően a harc idejére (de *csak* a harc idejére!) 2-vel csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET.

Koponyarák	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

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

208.

A faluban vagy harminc harcos, nő és félénken kíváncsi gyermek szemléli megérkezésedet. Kicsit kényelmetlenül érzed magad, de aztán egy gazdagon öltözött bennszülött lép ki a legjobb állapotban lévő vályogkunyhóból, és egyenesen hozzád lép. Kezében egy ezüst dísszel és fantasztikus színű madártollakkal ékesített botot tart. A férfi megáll előtted, majd számodra is érthető nyelven megszólal: – Alkandi vagyok, Kiaraboos fősámánja. Látjuk, békével jöttél. Látjuk, nem tartozol a Gonoszak közzé. Élvezd hát vendégszeretetünket. – A kunyhójába kísér, és nemsokára finom étellel kínálnak (az evés 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot állít vissza).

Miután befejezted az evést, a sámán fürkésző, mesterkélt tekintettel végigmér. – Talán egy kis kereskedés megpecsételné kettőnk barátságát, nem gondolod? – mondja. Ha van nálad olyan kincs, amit hajlandó lennél elcserélni, lapozz a **329**-re. Ha nincs, vagy nem akarsz semmit sem felajánlani a férfinak, lapozz a **258**-ra.

209.

Belépsz a szobába. Egy asztalnál három Ork iszogat, és kockázik. A helyiség keleti falában megpillantasz egy ajtót. Amint belépsz, egyikük egy jól irányzott sercintést enged el. A „lövedék” a lábad közelében lévő köpőcsészében fröccsen szét. Az ostoba lény kihívóan néz rád. – Namia? Iszó, vagy mi? – Az Orkok szemmel láthatóan nem ellenségesek, de azért a kardjaikat a kezük ügyében tartják, és hárman vannak. Ha megtámadod őket, lapozz a **185**-re. Ha leülsz melléjük, és iszol velük, lapozz a **359**-re.

210.

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

211.

Belépsz a piszkos, bűzös börtöncellába. Látod, hogy az egyik fogoly már meghalt. A másik – egy ember – fájdalmasan nyögdécsel. Megtört szemein látod, hogy nincs teljesen magánál, nyilván nagyon beteg. Hogyha étellel és itallal kínálod, hogy erőre kapjon egy kicsit, lapozz a **242**-re. Ha inkább itt hagyod nyomorúságos cellájában, visszatérsz a főfolyosóra, és dél felé indulsz, lapozz a **227**-re.

212.

A fiatalember jelentőségteljesen néz rád, miközben lazán dobálgatja a tenyerében a tőrét. Itt szó nélkül nem lehet továbbmenni, ahhoz ellenfeled túl harciasan áll veled szemben. Ha sarkon fordulsz, a fegyver könnyen utat találhat a hátadba… Mit teszel?

Megtámadod?	Lapozz a **3**-ra.
Azt mondod, hogy a fenti fickók küldtek?	Lapozz a **196**-ra.
Kereskedőnek adod ki magad?	Lapozz a **60**-ra.

213.

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

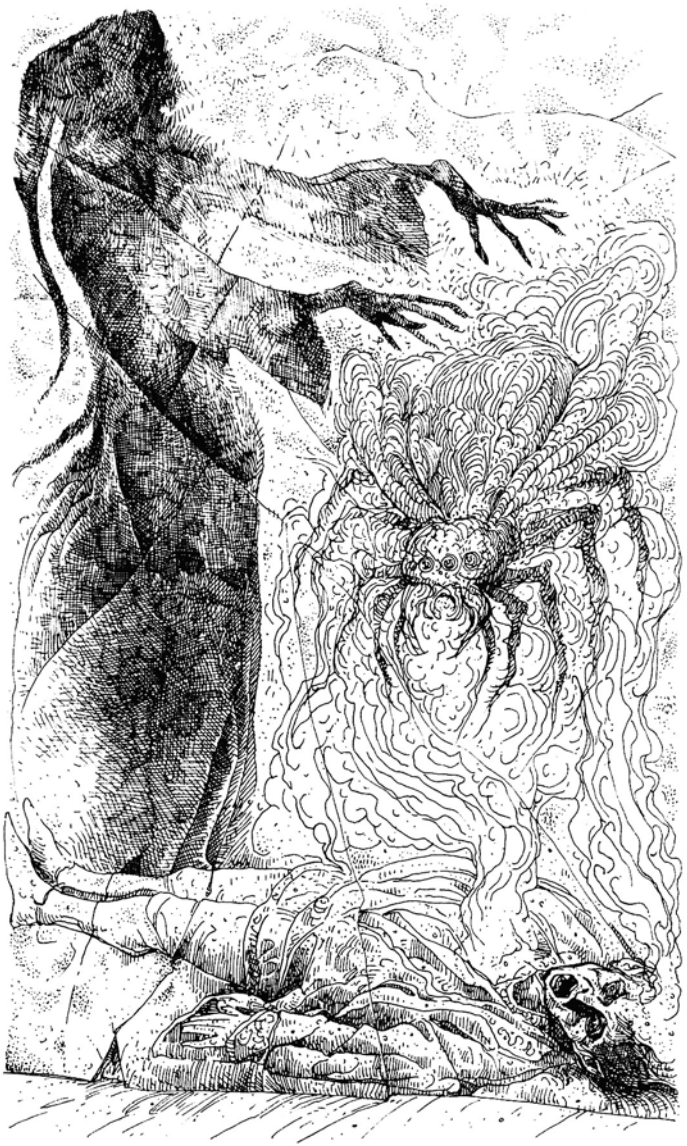
214.

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

Mordraneth! A szíved a torkodban dobog, amikor ráeszmélsz, hogy a végső harc már csak másodpercekre van – vagy ez is csak egy illúzió volt? Mindenesetre nincs más választásod, mint előrelépni. Végighaladsz az ibolya folyosón. Lapozz a **150**-re.

215.

Óvatosan körülnézel, és észreveszel egy hajszálvékony madzagot, amely a padló felett néhány centiméternyire húzódik, keresztben az ajtó előtt. Óvatosan átlépsz rajta, vigyázva, nehogy elszakítsd. Felnézel, és egy hatalmas súlyt pillantasz meg a plafonon. Ha óvatlanul elszakítottad volna a madzagot, a súly kilapított volna! Odalépsz az öreghez, és eloldozod. Lapozz a **71**-re.



216.

A sima falba vésett vonalak szörnyű képet alkotnak: egy fekete ruhás alak egy Elf holtteste fölött áll. Kinyújtott, csontos kezeivel pedig mintha áldozata fejéből és szívéből idézne valamit, ami először csak gomolygó füstfelhőnek hat, de amint alaposabban megnézed, látod, hogy egy hatalmas, szárnyas pók az, irtóztató, mérges csáprágókkal a szájában. A bestia láttán félelem hasít beléd; érzed, hogy ez a valóságban egy szinte legyőzhetetlen lény! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Mit teszel?

Az északi folyosón mész tovább? Lapozz a **184**-re.
A keleti folyosón mész tovább? Lapozz a **72**-re.
A déli folyosón mész tovább? Lapozz a **129**-re.

217.

Az Orkok nyertek, te veszítettél. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytallért nyertek el tőled. Ha nincs annyi pénzed, játékostársaid elveszik a csontkockáidat is! Győzelmüket megünneplendő, mindnyájan hatalmas ivászatba kezdenek. Ha velük maradsz, és iszol te is, lapozz a **254**-re. Ha kilopódznál a keleti falon lévő ajtón, lapozz a **4**-re.

218.

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

Kinyitod a keleti ajtót?	Lapozz a **90**-re.
Kinyitod a nyugati ajtót?	Lapozz a **358**-ra.
Nem törődsz az ajtókkal, és továbbmész dél felé?	Lapozz a **283**-ra.

219.

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

220.

Leülsz egy asztalhoz Mehrabiannal, a Félogréval. Vendéglátód egy tálkába sűrű, zsíros, szürkészöld italt tölt, melynek felszínén sárgás, fénytelen buborékok bugyognak. Mikor felajánlja, hogy neked is szedjen belőle, rendkívül előrelátóan, udvariasan elhárítod a felkínált ételt. Mehrabian összedörzsöli a kezét, majd széles vigyor ömlik el arcán. – Szóval profi kínzómestör vagy, he? No, az öreg mágiás nem nyüszkélt eddig, igaz, nem is sanyargattam nagyon. Csak néhány égés, törés még nem vót tudod… Persze azé a Mester aszonta, bilincseljem meg, hogy ne tujjon varázsni, vagy ilyesmi.

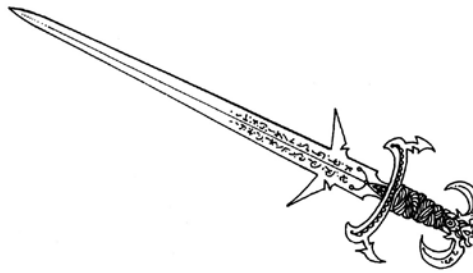
A lény még beszél egy kicsit a kínzási módszerekről, melyeket – reménye szerint legalábbis – majd te fogsz kipróbálni az öreg varázslón. Megcsörgeti az övén függő kulcscsomóját. – Akkor nyomás! – mondja, és egy, a szoba északkeleti sarkában lévő apró, árnyékba burkolózó ajtóhoz lép. Ha megtámadod a Félogrét, lapozz a **92**-re. Ha megvárnád, amíg visszatér a fogollyal, lapozz a **383**-ra.

221.

A kígyók eltűnnek! Most már biztonságban átmehetsz a szobán. Ha az azúr folyosón mész tovább, lapozz a **272**-re. Ha az okker folyosót választod, lapozz a **77**-re.

222.

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



223.

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

224.

1 Aranytallért adsz a bennszülötteknek (húzd le a *Kalandlapodról*). Azok mosolyognak, megveregetik a válladat, és tiszta, hideg vízzel kínálnak a magukkal hozott kulacsból. 2 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza tőle. Vendéglátóid szélesen mosolyogva, erőteljes gesztusokkal a falujuk felé vezetnek. Lapozz a **208**-ra.

225.

Belépsz a lámpával megvilágított kamrába. Sajnos éppen belebotlasz a lakóba: egy Ogréba, ami épp néhány Goblin megrugdosására akart indulni! Egy pillanatig kerekre nyílt szemmel bámultok egymásra, majd előrántod a kardodat, míg izmos ellenfeled meglendíti hatalmas bunkóját.

Ogre ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a **20**-ra.

226.

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

Körbenézel a szobában. A déli falnál hever a Troll ágya, asztala és széke, a keleti közepén egy erős, fekete fából készült, vaspántos ajtót pillantasz meg. Északon egy fekete gyapjú faliszőnyeg függ, melynek felső részét egy kicsiny, zöld foltban penész színezi el. A helyiség közepén egy másik asztal áll, rajta számos tárgy, melyeket a homályban nem tudsz jól kivenni. Ha meg akarod nézni őket, közelebb kell lépned hozzájuk. Mit teszel?

Visszamész nyugat felé?	Lapozz a **194**-re.
Átkutatod a szobát?	Lapozz a **130**-ra.
Kinyitod a keleti ajtót?	Lapozz a **260**-ra.

227.

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

228.

A folyosó végén egy zárt ajtóhoz érsz, melynek fájában számos mély karmolásnyomot látsz, ezek egy részének végében pedig még ott kapaszkodik a faforgács is. Ami azonban még ennél is fontosabb, az az, hogy a túloldalról dühös kiáltozás és kardcsattogás hallatszik. Ha kinyitod az ajtót, hogy megnézd, ki küzd kivel, lapozz a **262**-re. Ha inkább visszafordulsz nyugat felé a folyosón, lapozz a **97**-re.

229.

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

A vörös folyosón? Lapozz a **197**-re.
A sárga folyosón? Lapozz a **362**-re.
A fekete folyosón? Lapozz a **149**-re.

230.

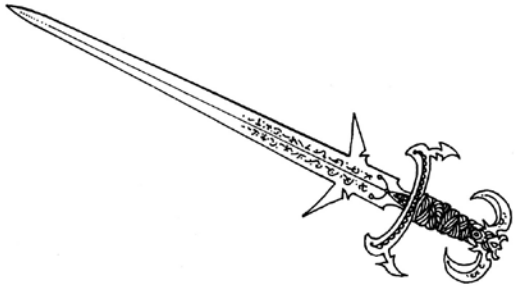
A Csontvázillúzió előrelép, hogy végezzen veled. Meg kell küzdened vele!

Csontvázillúzió ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a **381**-re.

231.

A Tűzvédő Gyűrű megvéd, hogy ne nagyon égj meg. A hatalmas tűzgömb mindössze 1 ÉLETERŐ pontot sebez így rajtad. Felrohansz az erkélyre. Lapozz a **110**-re.



232.

A toll nem használ a megvadult patkányok hordája ellen. Amíg a tollal bíbelődtél, 1 ÉLETERŐ pontot vesztettél a harapásoktól. Felismerve a tévedésedet úgy döntesz, hogy gyorsan elhúzod innen a csíkot. Lapozz a **251**-re.

233.

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

234.

A tömjéntömbök éppen beleillenek ebbe az égetőtégelybe. Ha akarod, magaddal viheted ezeket. Harcon kívül bármikor dönthetsz úgy, hogy elégetsz egy tömböt (ne felejts el ilyenkor lehúzni egyet a *Kalandlapodról*). A tömjén mágikus erővel bír: ha belélegzed a füstöt, 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot visszaállíthatsz. Lapozz a **305**-re.

235.

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

236.

Gratulálunk! Sikerült legyőznöd a Csontvázharcost. Tudod, hogy ez nagy dicsőség. Büszkén körbenézel a szobában. A helyiség szinte teljesen üres, semmi érdekeset nem találsz, így elindulsz a lépcsősoron, ami sokáig tekereg és kanyarog lefelé. A falakon gyűrűkbe tűzött fáklyák égnek, amik megvilágítják az utadat. Végül egy boltíves átjáróhoz érsz, mely egy másik terembe nyílik. Úgy sejted, most épp észak felé nézel, de ebben nem vagy teljesen biztos. Vársz egy kicsit, és miután semmi gyanús neszt nem hallasz, belépsz a helyiségbe. Lapozz az **52**-re.

237.

Van nálad egy ezüst medál? Ha van, lapozz a **192**-re. Ha nincs, lapozz a **9**-re.

238.

Előrenyomulsz, miközben lassan kezd besötétedni. Az úttól nem messze nyugatra egy domboldalban észreveszel egy kicsiny barlangot. Mivel a szabadban kockázatos lenne eltölteni az éjszakát, úgy döntesz, hogy odabenn keresel menedéket. A barlang üresnek tűnik. Meggyújtod a lámpádat, és körbekémlelsz a homályban. A padlón kövek hevernek szanaszét, de szerencsére a talaj nem túl nedves. Ha letáborozol, és azonnal lefekszel aludni, lapozz a **337**-re. Ha előbb megvizsgálod a talajt a kövek alatt is, lapozz a **159**-re.

239.

Arra ébredsz, hogy a Kobold a hátizsákodban turkál! Mérgesen kinyúlsz, és nyakon csíped. A lény azonnal remegni kezd, és az életéért könyörög, sőt még mágiát is felajánl cserébe, ha elengeded. Hogyha rendíthetetlen maradsz, és kitöröd a kis tolvaj nyakát, lapozz a **278**-ra. Ha inkább megenyhülsz, és megkegyelmeznél neki, lapozz a **39**-re.

240.

Mivel ellenfeled egy hatalmas és dühös Tengeri Óriás, most komoly kalamajkába kerültél!

Tengeri Óriás	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 17

Ha legyőzted, és nyugatnak indulsz tovább az úton, lapozz a **257**-re. Ha az északi irány választod, amerről ellenfeled érkezett, lapozz a **182**-re.

241.

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

242.

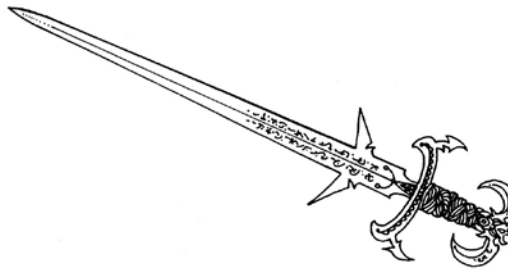
Adsz neki némi élelmet és vizet (húzz le 1 adag élelmet a *Kalandlapodról*). A táplálék segített. Még mindig nagyon rossz állapotban van, de segítséged adott neki annyi erőt, hogy néhány szót ki tudjon nyögni: – Orkok… őrök… délre. Meglepheted őket… az ajtajuk előtt nyugatra titkos ajtó… de aztán azon túl gonosz… – Többet nem bír mondani. Erős köhögő roham söpör végig rajta. Utolsó erejével még a fal egy részére mutat maga mögött, majd sóhajt egyet, és a földre roskad. Gondolataidba merülten állsz még egy darabig a holttest fölött.

Utána megvizsgálod a falat, amit a férfi mutatott, és észreveszed, hogy az egyik tégla, ami a szerencsétlen megláncolt rabnak épp kartávolságon kívül esett, kijár a helyéről. Mit teszel?

Megvizsgálod a laza téglát?	Lapozz a **178**-ra.
Visszamész a déli folyosóra, és megvizsgálod a végénél lévő ajtót?	Lapozz a **227**-re.
Visszamész a déli folyosóra, és megkeresed azt a titkos ajtót, amiről az előbb beszélt a férfi?	Lapozz a **98**-ra.

243.

Sajnos túl későn döbbensz rá, hogy a Troll utolsó szava a jelszó lett volna! A keleti ajtót minden bizonnyal mágia őrzi – és te nem tudod, hogyan kell átjutni rajta! Sőt, ami még rosszabb, füst kezd szivárogni a szobába, ami a szemed láttára kezdi *feloldani* a Troll holttestét! Ha a füst ezzel a bestiával ilyesmit tud csinálni, el lehet képzelni, milyen sors vár rád, ha elér a zöldes gomolyag! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **146**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **271**-re.



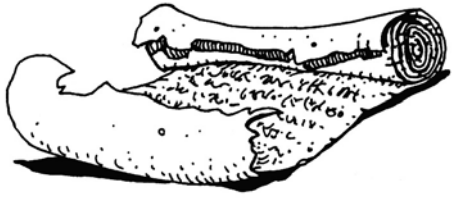
244.

Te és Mordraneth is egyaránt varázsolni kezdtek. Határozd meg mindkettőtök Támadóerejét (Mordraneth ÜGYESSÉGE 10). Ha az eredmény döntetlen, dobj újra. Ha végül a te Támadóerőd bizonyul nagyobbnak, lapozz a **199**-re. Ha Mordraneth-é a magasabb, lapozz a **78**-ra.

245.

Követed a folyosót, míg egy újabb ajtóhoz nem érsz. Résnyire nyitva van, ezért belesel a mögötte lévő terembe. A szoba közepén egy abrosszal leterített, nagy tölgyfaasztal áll. Gyönyörű porcelán és ezüst evőeszközöket, tányérokat, kristálypoharakat és kupákat látsz. Friss, ropogós kenyerek, húsok, gyümölcsök hevernek dísztálakban, étkezésre készen. Mivel nincs jele, hogy más is tartózkodna a szobában, óvatosan belépsz. Két másik ajtó vezet innen tovább, az egyik a keleti, a másik a nyugati falon nyílik. Mit teszel?

Leülsz, és eszel?	Lapozz a **324**-re.
Kimész a keleti ajtón?	Lapozz a **248**-ra.
Kimész a nyugati ajtón?	Lapozz a **17**-re.



246.

Ezt a bezárt ládát nem olyan könnyű kinyitni, mint remélted. Itt csak valami segédeszköz segíthet. Van nálad egy Ében Kulcs? Ha van, lapozz a **355**-re. Ha nincs, lapozz a **81**-re.

247.

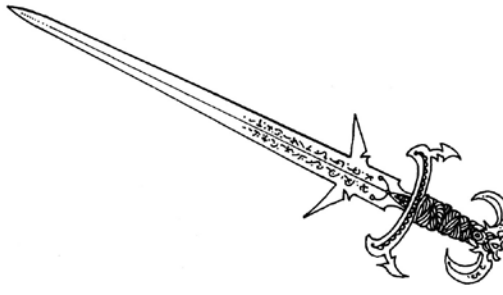
Követed a kanyargós folyosót, míg végül egy ajtóhoz érsz. Az nehezen nyílik, de végül sikerül benyomnod. Egy négyzet alakú, egyszerű, kőfalú terembe jutsz. Az egyik falnál egy férfi szobra áll, míg az azzal szemközt lévőn két folyosó bejárata tátong; az egyik kék, a másik ibolya színű. Amint belépsz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

Megküzdesz a Csontvázillúzióval?	Lapozz a **397**-re.
A kék folyosó felé rohansz?	Lapozz a **361**-re.
Az ibolya folyosó felé rohansz?	Lapozz a **31**-re.

248.

Az ajtót kinyitva egy rendetlen, egyszerű bútorzatú szobába jutsz. Az asztalnál egy vörös hajú fiatalember ül. Amint belépsz, a férfi hátradől székében, és egy tőrt kezd el pörgetni a tenyerén. – Igazán kopoghattál volna. – mondja megvetően, és egy gombbal kezd játszadozni tengerkék zubbonyán. Nem tesz ellenséges mozdulatokat, de szemmel láthatóan válaszra vár! Mit teszel?

Megtámadod a fiatalembert?	Lapozz a **3**-ra.
Azt válaszolod, hogy a fentiek küldtek?	Lapozz a **196**-ra.
Azt mondod, kereskedő vagy?	Lapozz a **60**-ra.



249.

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

Már majdnem partot értél, amikor két hatalmas, szürke rákolló emelkedik ki előtted a vízből, melyeket hamarosan egy zöldes, nyálkás, tengeri hínárral és élősködőkkel borított, iszonytató Koponyarák követi. A szörnyeteg egyenesen a csónakod felé tart! Mit teszel?

Megküzdesz vele?	Lapozz a **207**-re.
Ételt dobsz neki?	Lapozz a **270**-re.
Megpróbálsz gyorsan partra evezni, és elhúzni a csíkot?	Lapozz a **22**-re.

250.

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

251.

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

252.

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

253.

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

254.

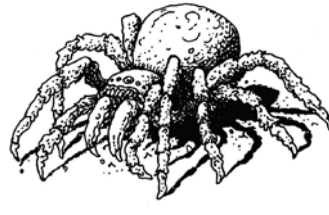
Kis idő múlva az Orkok részeg álomra hajtják ocsmány fejüket. Nemsokára már az ágyúdörgésre sem ébrednének fel. Mit teszel?

Átkutatod a szobát?	Lapozz a **137**-re.
Kinyitod az északi ajtót?	Lapozz a **346**-ra.
Kinyitod a keleti ajtót?	Lapozz a **4**-re.

255.

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

Megállsz, és alaposabban megnézed a vésetet?	Lapozz a **216**-ra.
Az északi ágon mész tovább?	Lapozz a **184**-re.
A déli ágon mész tovább?	Lapozz a **129**-re.



256.

– A fésssszek itt van fönt, éssssszakkeletre – mondja a gyík. Felnézel, és valóban, egy sziklás kiszögellésen látszik is a széle. Úgy tűnik, senki sincs otthon. A legjobb az lesz, ha felmászol, és majd akkor támadod meg a madarakat, amikor visszatérnek. Nekiveselkedsz a mászásnak. Lapozz a **206**-ra.

257.

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

258.

Adtál 1 Aranytallért a bennszülötteknek, amikor először találkoztál velük? Ha nem, lapozz a **144**-re. Ha adtál, a sámán szomorúan elfogadja, hogy nincs már több kincsed, és így szól: – Igen nagylelkűen odaadtad embereimnek az utolsó Aranyadat is. Cserébe én is megajándékozlak valamivel. – Az egyik bennszülött elszalad, és egy apró, ezüst dobozzal tér vissza. A sámán kinyitja a dobozt, és elővesz belőle egy Ébenfából készült Kulcsot (írd fel a *Kalandlapodra*). – Ez a Kulcs a hegyek alól származik. Talán meglelheted vele a kincsekhez vezető utat – mondja a férfi.

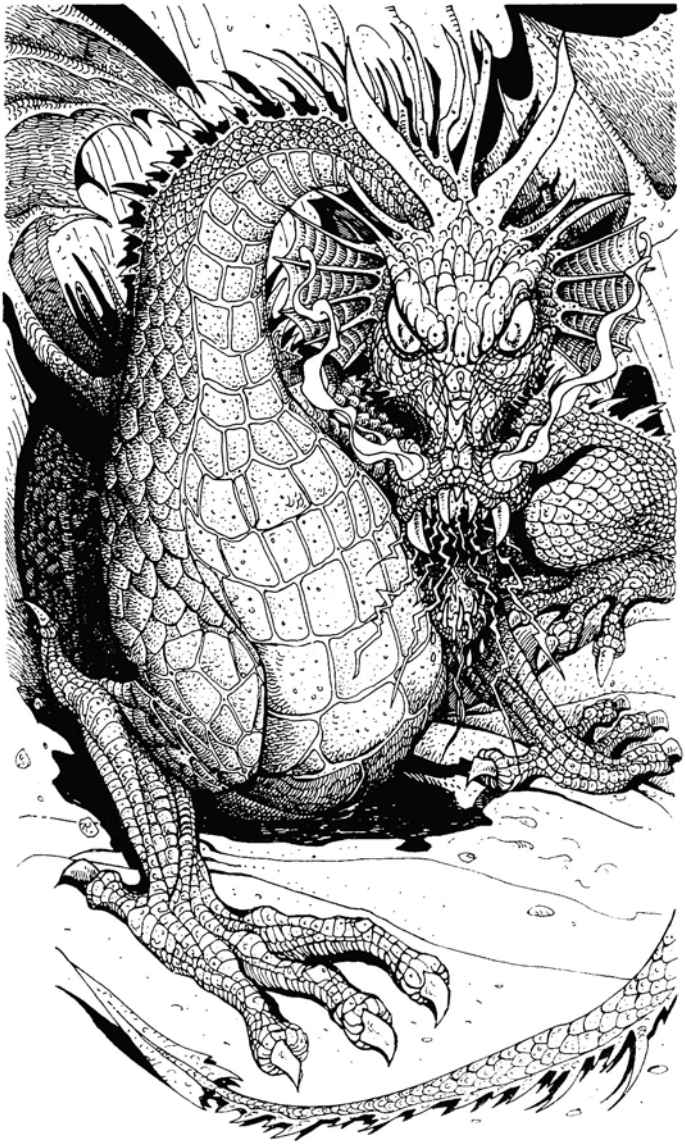
Megköszönöd az ajándékot, majd álomra hajtod a fejed a külön a te számodra biztosított kunyhóban. Lapozz a **101**-re.

259.

A keresgélés némi időt vesz igénybe, és ezalatt alaposan kifáraszt a kellemetlen levegő. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kutatásod azonban eredménnyel jár. Rábukkansz 2 Aranytallérra, amit minden bizonnyal a Patkányember rejtett el korábban. Találsz még egy hátizsákot is – ez minden kétséget kizáróan egy szerencsétlenül járt kalandozóé lehetett. Ebben egy csákányt találsz, melyet egy szétrohadt kötél végére erősítettek – ez utóbbi teljesen használhatatlan, így el is hajítod –, továbbá egy kifogástalan állapotban lévő, kék színű selyemkesztyű is előkerül, melynek tenyérrészen egy érdekes emblémát veszel észre: két kígyót, melyek egy rúnákkal díszített botot fonnak körbe. Mivel a kesztyű tökéletesen illik a bal kezedre, úgy döntesz, hogy felhúzod. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! Írd fel mindezen tárgyakat a *Kalandlapodra*. Továbbindulsz dél felé, lapozz a **303**-ra.

260.

Az ajtó nem nyílik! Megpróbálod erővel betörni, belepróbálod a Troll Kulcscsomóján lévő kulcsokkal, de hasztalan. Ha van nálad egy Ében Kulcs, és meg akarod próbálni azzal kinyitni az ajtót, lapozz a **19**-re. Ha nincs, vagy nem akarod használni, lapozz a **243**-ra.



261.

A kék folyosó egyre meredekebben kezd lejteni, végül egy hatalmas, trapéz alakú terembe torkollik. A helyiség túlsó végében felsejlik egy kijárat, de a figyelmedet leginkább a csarnok közepén terpeszkedő, iszonytató Kék Sárkány vonja magára! Az őshüllő felemeli irtóztató fejét, kitátott szájában vastag villámnyalábok kezdenek sercegni. Ez a szörny egészen borzalmas, és igen valószínűtlen, hogy egy ilyen helyen éljen. Illúziónak *kell* lennie... Mit teszel?

Kirántod a kardodat, és nekirontasz a Sárkánynak? Lapozz a **214**-re.
Elmondasz egy Illúzió Kioltása varázslatot (ha tudsz)? Lapozz a **111**-re.
Visszarohansz a folyosón? Lapozz a **341**-re.

262.

Kinyitod az ajtót, és egy szétvert szobába jutsz. Egy asztal hever fejjel lefelé a padlón, a polcok darabokban, söröskancsók miszlikjei a földön, sörtócsák, széttépett papírdarabok itt-ott. A szoba közepén két Ork harcol egymással elkeseredetten. Amint belépsz, mindkettő feléd kiált, hogy segíts neki. Mit teszel?

Itt hagyod őket, és nyugat felé mész a folyosón? Lapozz a **97**-re.
Segítesz az egyik Orknak legyőzni a másikat? Lapozz a **148**-ra.
Rátámadsz mindkettőjükre? Lapozz a **363**-ra.

263.

Ha még nem viseled a bronzgyűrűt, most az ujjadra csúsztatod. Bár érzed, mekkora a forróság, a bőröd mégsem kezd el felhólyagosodni, amint az várható lenne. Rádöbbensz, hogy a gyűrű egyike a híres Tűzvédő Gyűrűknek. Biztonságban keresztülvágsz a hosszú termen. Elindulsz a narancs folyosón, ahol már a hőség alábbhagy. Lapozz a **362**-re.

264.

Az egyikük erszényében lévő egyetlen szem Aranytallért leszámítva az Orkoknak semmijük sincs (az Aranyat magaddal viheted – írd fel a *Kalandlapodra*). A mocskos, rendetlen kamrában alig elviselhető a szag, így gyorsan elhúzod innen a csíkot. Ha a keleti ajtót választod, lapozz a **315**-re. Ha a délit, lapozz a **333**-ra.

265.

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

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

Ork	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, lapozz a **99**-re.

266.

Hosszú és fárasztó kaparászás után egy csontváz kezd előtűnni, és egy fémes csillanást is látsz... De most azonnal le kell ülnöd pihenni és enni, annyira fáradt vagy már – ha ezt nem teszed, le kell vonnod 2 ÉLETERŐ pontot. Végül egy vékony csontvázat társz fel – valószínűleg egy Elfét. A hátizsákja elrothadt maradványai még éppen kivehetőek. Kardja merő rozsda, így használhatatlan, de a derekánál találsz egy karcsú, fehér fémből készült üvegcsét. Ha megvizsgálod ezt, lapozz a **204**-re. Ha inkább nem nyitod ki, lapozz a **156**-ra.

267.

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

Átkutatod a koponyarakást?	Lapozz a **24**-re.
Visszatérsz a Goblin szobájába, és távozol az északi ajtaján?	Lapozz a **377**-re.
Visszatérsz a Goblin szobájába, és a nyugati ajtaján mész ki?	Lapozz a **205**-re.

268.

Dél felé haladsz a folyosón, mely nemsokára nyugatnak fordul, és egy izzó parázstartókkal megvilágított terembe torkollik. A terem szemközti végén lépcsősor vezet fölfelé, mely előtt egy hatalmas kőszobor áll. Ez majd három méter magas, és egy bikafejű férfit ábrázol. Szerencsére nem mozdul, amint lassan beóvakodsz a terembe. A szíved egyre hevesebben ver, amint a lépcső felé közelítesz – vajon meg fog mozdulni, vagy mindvégig így marad? Lapozz a **366**-ra.

269.

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

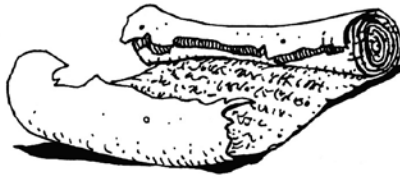
Elmondasz egy Sebesség varázslatot (ha tudsz)?	Lapozz a **244**-re.
Elmondasz egy Tűzgömb varázslatot (ha tudsz)?	Lapozz a **94**-re.
Felrohansz a baloldali lépcsősoron?	Lapozz a **332**-re.
Felrohansz a jobboldali lépcsősoron?	Lapozz a **63**-ra.

270.

Ételt dobsz a rák elé. Az utánakap az ollójával, de elvéti, így kénytelen megfordulni, és a tengerben kutatni a süllyedő táplálék után. Ezalatt te biztonságosan partra érsz. Csökkentsd 1-gyel az Élelemkészletedet a *Kalandlapodon*, majd lapozz a **102**-re.

271.

Kétségbeesetten keresel kiutat, de innen nincs menekvés. Újra és újra megpróbálod betörni a keleti ajtót, de az meg sem moccan. Próbálkozásaid azonban fokozatosan egyre gyöngébbek lesznek, amint a savas füst beborít. A földre rogysz... néhány óra múlva az egykori szépreményű kalandozóból nem marad más, mint egy kupac fehér csont. Kalandod itt véget ér.

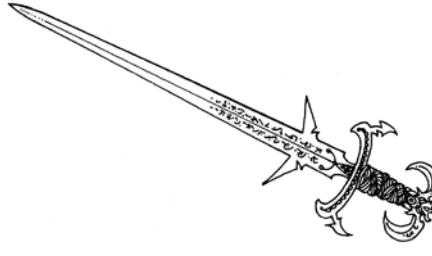


272.

Végigmész az azúr folyosón, és egy hídhoz érsz, mely egy mély, csipkés szélű, kékes színben ragyogó szakadék fölött ível át. Óvatosan ráhelyezed a súlyod, hogy megtudd, vajon elég stabil-e, majd átsétálsz rajta. A túloldalon egy fekete alagút nyílik, melyet távoli, izzó vörös fényforrás világít be. Rossz előérzettel indulsz el a járatban, de nincs más választásod, ez az egyetlen kiút. Lapozz a **296**-ra.

273.

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



274.

A főfolyosó nemsokára délnek ágazik le. Benézel a kanyarba, és lépcsőket pillantasz meg, amint egy izzó parázstartókkal megvilágított szobába vezetnek. A teremben egy bikafejű férfit ábrázoló, hatalmas kőszobor áll, lábainál egy Elf majdnem kettőbe tépett holtteste hever! Úgy döntesz, hogy ezt a szörnyűséget elkerülendő, továbbhaladsz nyugatnak. Nemsokára ez a folyosó is délnek fordul. Lapozz a **218**-ra.

275.

Sajnos az Ében Kulcs nem illik a zárba. Mit teszel?

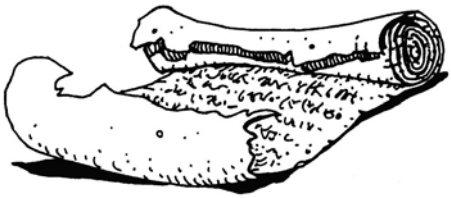
Megpróbálkozol egy kulcscsomóval (ha van nálad ilyen)?	Lapozz a **74**-re.
Megpróbálkozol egy üvegcsényi fehér olajjal (ha van nálad)?	Lapozz a **138**-ra.
Feladod, és a nyugati ajtón próbálsz benyitni?	Lapozz a **358**-ra.
Feladod, és délnek indulsz?	Lapozz a **283**-ra.

276.

Az Orkok rámerednek az ón söröskancsóra. – Zannya! De ’isz ez az ör’g Rombelű korsója! Soha nem anná másnak! Te szemit, megőtted az öreget! – Az Orkok felkapják kardjaikat, azzal neked rontanak. Lapozz a **185**-re.

277.

Megtaláltad ugyan a kripták bejáratát, de az utadban álló vastag vasrácsok elég kemény akadálynak bizonyulnak! Ha megpróbálod puszta erővel széthajlítani őket, lapozz a **40**-re. Ha elrejtőzöl, és várszz, hátha valaki vagy valami erre jön, lapozz a **104**-re.



278.

Erős kezeiddel megragadod a Koboldot. Ebben a pillanatban eltörik az a kis medál, ami egy vékonyka láncon lóg a nyakán, darabokra törik, és a fénylő fémszilánkok az ujjaidba fúródnak. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **103**-ra.

279.

Alvás közben szörnyű rémálom tör rád. Egy mély szakadék falában futó ösvényen állsz, és élethalálharcot vívsz. Körülötted egy véres állkapcsú, fekete koponya röpköd, szemei gonosz, vörös fényben izzanak. Rémülten érzed, amint a lelkedre áhítozik, mintha a belőled áradó félelem és kétségbeesés édes táplálék lenne a számára, melyből alakot ölthet, és valóságossá válhat… Verítékben fürödve ébredsz fel. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Bár még kora hajnal van, nem tudsz visszafeküdni aludni ezután a sokk után. Felszedelőzködsz hát, és útnak indulsz. Ha északnyugat felé mennél tovább az ösvényen, lapozz a **339**-re. Ha kinyitod a csapóajtót, és megnézed, mi van odalent, lapozz a **157**-re.

280.

Kinyitod a nyugati ajtót, és végigmész a mögötte húzódó folyosón. Itt sötétebb van, így kénytelen vagy meggyújtani a lámpádat. A levegő nyirkos, dohos. A járat előtted egy meglehetősen keskeny barlangba torkollik. Ahhoz, hogy áthaladj rajta, bele kell gázolnod a barlang közepét átszelő mederbe. Óvatosan lépkedsz előre, nem tudván, mennyire mély a víz. Már félúton vagy, amikor váratlanul egy vízi életmódhoz alkalmazkodott, albínó Barlangi Kígyó feje tűnik elő. A lény rád támad! Derékig vízben állsz, egyik kezedben igyekszel magasra tartani a lámpát, hogy láss is valamit – ez nem éppen ideális harci pozíció. A harc idejére *átmenetileg* csökkentsd 2-vel az ÜGYESSÉGEDET.

Barlangi Kígyó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **330**-ra.

281.

Könnyedén megtalálod az Alsander által említett titkos ajtót. Sima falú, sötét folyosó tárul fel mögötte, a végében lévő ajtó alatti résen át pedig fény szivárog ki. Lassan az ajtóhoz lopódzol, majd nagy lendülettel berúgod azt, remélvén, hogy megleped ellenfeleidet. Egy gazdagon berendezett szoba tárul fel előtted. Arany és selyem villan a látóteredbe, de nincs idődnézelődni. A szoba lakói Sötét Elfek, akik túl gyorsak és képzettek ahhoz, semhogy meg lehessen lepni őket. Villámgyorsan felpattannak, és felveszik a harcot. Mivel az ajtóban állsz, és csak egy fér hozzád, sorban küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Sötét Elf	8	6
Második Sötét Elf	7	5

Ha legyőzted őket, lapozz a **96**-ra.

282.

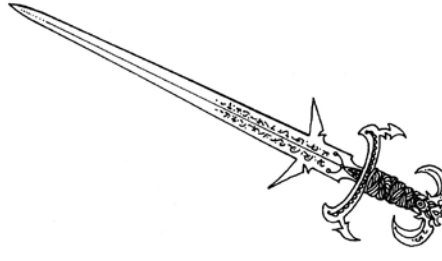
Ha átkutatod az őr szobáját, lapozz a **132**-re. Ha inkább távoznál az étkezde nyugati ajtaján át, lapozz a **17**-re.

283.

Dél felé sötét a folyosó, így kénytelen vagy világítani (lámpával, vagy varázskarddal, ha van ilyen a birtokodban). Talpad alatt kőszilánkok ropognak, és ahogy lenézel, látod, hogy más lábnyomok is vezetnek ebbe az irányba. Óvatosan, hang nélkül haladsz előre. Keletre egy keskeny oldalfolyosó nyílik, amit kicsit távolabb egy faajtó zár le, melyen szemmagasságban apró, vasrácsos kémlelőnyílást látsz. Ha megvizsgálod ezt az ajtót, lapozz a **131**-re. Hogyha inkább továbbhaladsz dél felé, lapozz a **227**-re.

284.

A sötét folyosó nemsokára egy T-elágazáshoz ér. Kelet és nyugat felől is fénypászmák szivárognak be. Ha nyugat felé mennél, lapozz a **154**-re. Ha inkább kelet felé vennéd az irányt, lapozz a **7**-re.



285.

A nyirkos levegőben furcsa szag kezd egyre erősebbé és erősebbé válni, ahogy előrehaladsz: a kripták szaga, a halál félelmet ébresztő bűze. A folyosó egy sötét kamrába nyílik, melyben még világító lámpával is alig látsz valamit. Ha visszafordulsz inkább nyugat felé, lapozz a **356**-ra. Ha bátran belépsz a helyiségbe, lapozz a **335**-re.

286.

Nem tudsz elhaladni harc nélkül a szobor mellett. Le kell győznöd, hogy elérd a lépcsőket. Lapozz a **84**-re.

287.

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

288.

Átkutatod a fészket. 3 Aranytallér a zsákmányod (írd fel az összeget a *Kalandlapodra*). Óvatosan lemászol a kötélen, hogy megkapd a gyíktól a megérdemelt jutalmadat.

A teremtmény nagyon elégedett a teljesítményeddel. – Essszer kössszönet! Íme, itt a jutalmad. – Kinyitja egyik pikkelyes tenyerét, és átnyújt egy gyönyörű, 12 Aranytallér értékű rózsavörös gyöngyöt, valamint egy apró, nyakláncon függő Ezüstmedált, melybe egy nyitott tenyér van díszként belevésve. – Nem tudom pontossszan, esssz mire való – mondja a gyík –, de valamiféle mágikussssz védelmet nyújt a gonossssz ellen. Remélem, hassssssznodra válik majd. – Elveszed a medált, és a nyakadba akasztod (írd fel a *Kalandlapodra*, hogy viseled az Ezüstmedált). A lény hálájának jeléül még neked ajándékoz egy apró üvegcse varázsitalt is: ha felhajtod, képes leszel gyorsan futni anélkül, hogy kimerülnél a fáradtságtól. Megköszönöd az ajándékokat, felhörpinted az italt, és sebesen délnek rohansz, hogy aztán nyugatra fordulj a helyes irányba. Lapozz a **349**-re.

289.

Becsúsztatod az egyik kulcsot a fogoly béklyójának zárjába, és kinyitod. A fogoly tekintete felvidul, amikor rádöbben, hogy nem ártani akarsz neki. – Lépj hátra – szól rád halkan –, már régóta vártam erre a pillanatra. – Néhány szót mormol, majd kinyújtott tenyeréből apró, fénylő labdacs röppen a Kínzómester felé. Repülés közben a golyóbis egyre nagyobb és fényesebb lesz, majd hatalmas lángtengerként robban fel, amikor eléri a Félogrét. Az kínjában üvölteni kezd, és karjaival csapkodva próbálja eloltani tüzet fogott ruháját. A varázsló hátratántorodik: a te feladatod, hogy végezz a Kínzómesterrel. A varázslat eredményeképpen 6 ÉLETERŐ pontot levonhatsz a Félogrétól, így nem lesz komoly ellenfél. Lapozz a **76**-ra.

290.

Előrekúszol, és egyetlen gyakorlott mozdulattal elvágod az alvó őr torkát. Ez azonban nem volt túl hősies tett; hidegvérrel meggyilkolni egy embertársadat – még ha gonosz is volt (de biztosan tudod, hogy *valóban* az volt?) – önmagában gonoszság. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Ha átkutatod a szobát, lapozz a **91**-re. Ha inkább távozol a szomszédos helyiség déli ajtaján keresztül, lapozz a **245**-re.

291.

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

292.

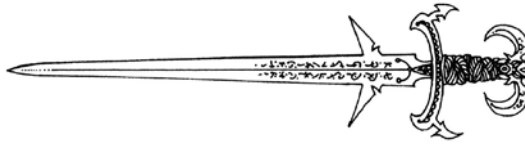
A Madárember elrepül, folytatnod kell az utadat. Ha visszamész dél és nyugat felé, lapozz a **314**-re. Ha nyugat felé mész az innen elvezető másik úton, lapozz a **122**-re.

293.

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

294.

Minden erődet megfeszítve nekirontasz az ajtónak, ami szilánkosra törve kifordul a keretéből. Az erőfeszítés 2 ÉLETERŐ pontodba került. A másik oldalon semmit sem látsz, tökéletes a sötétség. Kénytelen vagy elővenni a lámpádat. Ha belépsz a feltáruló, elhagyott szobába, lapozz a **392**-re. Hogyha inkább visszatérsz a főfolyosóra, és kinyitnád a végénél lévő ajtót, lapozz a **124**-re.



295.

Mordraneth illúziói között félelmetes teremtmények is szerepelnek, melyek valóságosnak fognak tűnni a számodra, így meg is kell küzdened majd velük. Meg fogod tudni, hogy egy lény illúzió-e vagy sem; ha az, használhatod ellene az Illúzió Kioltása varázslatot, ezzel azonnal elpusztíthatod ellenfeledet. Ezt a varázslatot azonban még harc előtt alkalmaznod kell! Ha már közelharcba keveredtél a lénnyel, nem mondhatod el a bűbájt, még akkor sem, ha tudod, hogy ellenfeled csak fényjáték. Továbbá a varázslat csak *egyetlen* illúziólény ellen hatásos; ha egyszerre többen is megtámadnak, nem tudhatod, mi lesz a hatása. Ha ilyen helyzetbe kerülsz, a szöveg lehetőséget fog adni rá, hogy használd ezt a varázslatot. Ha úgy döntesz, hogy teszel vele egy kísérletet, meg fogod tudni, mi lett az eredménye. Ha birtokodban van a Platina amulett, a szokásos egy használat helyett *kétszer* is használhatod ezt (de *csak* ezt!) az igét. Most pedig lapozz vissza a **188**-ra.

296.

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

Halálkoponya	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a **15**-re.

297.

Mordraneth Tűzgömbje sziszegve feléd repül, és lángba borít. Ez megzavar a saját varázslatod elmondásában, azt többé már nem tudod használni. Szerencsére a Tűzvédő Gyűrű megóvott a lángoktól, így csak 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Felrohansz a bal oldali lépcsősoron, hogy kardélre hányd a gonosz varázslót, mielőtt az még egy varázslatot befejezhetne – de nem vagy elég gyors! Lapozz a **351**-re.

298.

Varázslatod hatástalannak bizonyul, a falak gyorsan közelítenek! Ha keresgélni kezdesz a hátizsákodban, hátha van nálad olyasvalami, amit használni tudnál, lapozz a **45**-re. Ha inkább tiszta erődből rohanni kezdesz, és fohászkodsz közben, lapozz a **396**-ra.

299.

Kapzsiságod legyőzte józan eszedet. A karkötő gonosz mágikus tárgy, és mindenkit gyűlöl, aki kevésbé gonosz, mint előző tulajdonosa volt. Amikor felhúzod, szorítani kezdi a csuklódat. Felkiáltasz fájdalmadban, és megpróbálod lehúzni az átkozott karkötőt. Ez végül nagy nehezen sikerül is, de közben veszítesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot – az ékszer ugyanis eltörte a csuklódat. Káromkodva elhajítod a gonosz tárgyat, és kinyitod a keleti ajtót, hogy minél gyorsabban magad mögött hagyd ezt a helyet. Lapozz a **123**-ra.

300.

Gyorsan átkutatod a szobát és a Goblinok holttestét, de nem találsz semmit azon a két csontkockán kívül, amivel az előbb játszottak. Ha magaddal akarod vinni ezeket, írd fel a *Kalandlapodra*. A kőteremből három ajtó vezet tovább. Úgy tűnik, mindegyik nyitva van. Merre mész tovább?

Az északi ajtón? Lapozz a **377**-re.
A nyugati ajtón? Lapozz a **205**-re.
A déli ajtón? Lapozz a **267**-re.

301.

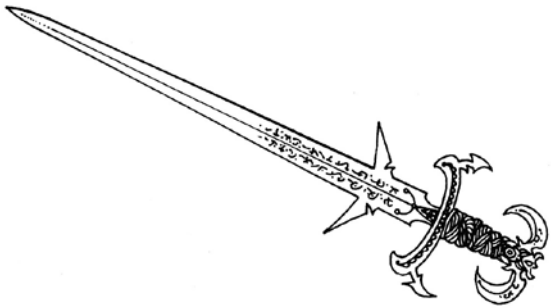
Sok szemét – kagylóhéjak, faforgácsok, csigaházak és hasonlók – között 5 Aranytallért találsz egy táskában (írd fel a *Kalandlapodra*), továbbá 4 étkezésre elegendő sózott halat, ezeket szintén magaddal viheted. Visszamész délre az úthoz. Lapozz a **257**-re.

302.

Figyelmesen a tekercs fölé hajol, de aztán nagyot sóhajt, és visszaadja neked. – Sajnos túl bonyolult ahhoz, hogy el tudjam olvasni. Talán Alkandi tud segíteni. Ő a délen élő bennszülöttek sámánja. Ha békével közelítesz hozzájuk, nem fognak bántani; gyanakvóak, de amúgy jó emberek. – Megköszönöd a jó tanácsot, és megkönnyebbülten látod, hogy már jobban néz ki egy kicsit. Miután megígéri, hogy a továbbiakban jobban vigyáz majd magára, búcsút intesz neki. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Már éppen indulni akarsz, amikor az egyik Hobgoblin holtteste alól valami aranytárgy csillan ki. Lehajolsz, és 2 Aranytallérra bukkansz! A szerencsésen talált pluszpénz felvidít. Tovább indulsz dél felé. Lapozz a **250**-re.

303.

Visszamész dél felé, és nemsokára eléred azt az elágazást, ahol a keleti folyosóággal szembeni faragás van a falon. Ha kelet felé indulsz, lapozz a **72**-re. Ha a déli folyosót választod inkább, lapozz a **129**-re.



304.

Mivel semmilyen zajt nem hallasz az ajtó mögül, kinyitod. Egy kicsiny, hűvös, világítatlan szobába jutsz. A falak mentén lévő polcokon edények, üvegek, csuprok és hasonló tárgyak sorakoznak. Megvizsgálod őket, és kiderül, hogy élelmiszereket tartalmaznak. A legtöbbjük túl gusztustalan ahhoz, hogy akárcsak meg is ízleld – egyetlen jóérzésű ember sem enne például Törpeburgert vagy reszelt talpat –, de szerencsére egy lezárt üvegben gyümölcsbefőttet is találsz, ami bizonyára jól jön majd későbbi kalandjaid során. Ha magaddal akarod vinni, írj fel 1 adag élelmet a *Kalandlapodra*. Ha visszamész nyugat felé, és az északi folyosót választod, lapozz a **284**-re. Ha a kis élelmiszerraktár északi falában lévő ajtót nyitnád ki, és megnéznéd, mi van mögötte, lapozz a **35**-re.

305.

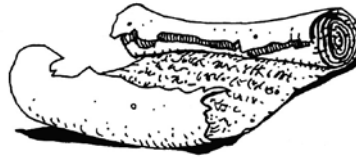
Fáradt vagy, és álmos. Az ágy olyan kényelmesnek, a csapóajtó pedig olyan erősnek fest, hogy úgy döntesz, itt az idő egy kis pihenésre. Befeszíted a széket az északi ajtó kilincse alá, és nagyot szuszogva lefekszel aludni. Alvás után kipihenten ébredsz fel, visszanyertél 2 elvesztett ÉLETERŐ pontot.

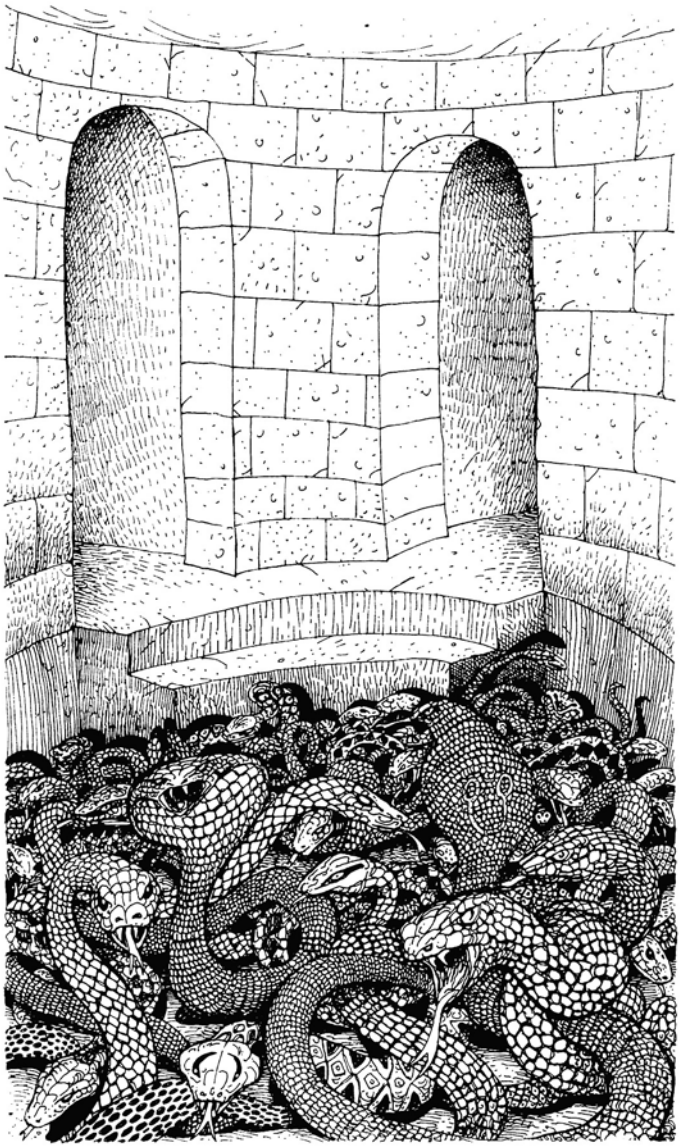
Elhúzod a reteszt a csapóajtón, kinyitod, és lenézel. Semmi gyanúsat nem látsz, ezért úgy döntesz, hogy felderíted a terepet. Meggyújtod a lámpádat, és leereszkedsz a sötétbe. Végül vízszintes talajra érsz. A nyugati falnál egy nagy parázstartóban tűz lobog, zöldes fényeket vetve a keleti és déli falban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

Megállsz egy helyben, és fülelsz egy darabig?	Lapozz a **27**-re.
Kinyitod a keleti ajtót?	Lapozz a **219**-re.
Kinyitod a déli ajtót?	Lapozz a **245**-re.

306.

Ahogy a folyadékot kortyolgatod, hirtelen égető fájdalom nyilall a szádba. Ez nem víz, ez egy gyenge sav, melynek maró szagát elnyomta a füst! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha a nyugati ajtón mennél ki, lapozz a **373**-ra. Ha belesnél a félig nyitott keleti ajtón, lapozz a **28**-ra.

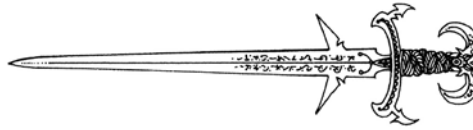




307.

A sárgászöld folyosó egy hasonló színű szobába torkollik, melynek csupasz földtalaja alacsonyabban fekszik, mint a folyosóé. Hátranézve látod, hogy a hátad mögött a járat összeszűkül. Nincs többé visszaút… az alacsony helyiség viszont színültig van sziszegő, imbolygó kígyókkal! A kamra túloldalán két kijáratot látsz; az egyik sötét okker, a másik világos azúr színű. Valahogy át kell jutnod a szobán! Mit teszel?

Elmondod az Illúzió Kioltása varázslatot (ha tudod)?	Lapozz a **221**-re.
Kinyújtod a selyemkesztyűs kezedet (ha van nálad)?	Lapozz a **29**-re.
Átrohansz a szobán az okker folyosó felé?	Lapozz a **173**-ra.
Átrohansz a szobán az azúr folyosó fele?	Lapozz a **109**-re.



308.

A korong szorosan a nyakad köré tekeredik, és fojtogatni kezd! Érzed, amint a gonosz mágus az elmédet fürkészi, hogy kiderítse, mitől félsz, mitől rettegsz – és hogy ezeket felhasználja ellened. A rémképek, legnagyobb félelmeid megjelennek lelki szemeid előtt, lassan felerősödnek, és az őrületbe kergetnek… Dicsőséget kerestél, de csak szörnyű halált találtál. Kalandod itt véget ér.

309.

Jelenlegi felszereléseddel nem tudsz felmászni a szikla tetejére. Megtarthatod a kardodat, a bőrpáncélodat (láncinggel nem tudsz sziklára mászni!), valamint gyűrűidet és fejpántodat, ha vannak nálad ilyenek. Minden mást el kell dobnod. Húzz le minden más tárgyat és tulajdont a *Kalandlapodról*! Ezzel a könnyített felszereléssel sikerül felmásznod a szikla tetejére. Lapozz a **62**-re.

310.

Egyszerre kell megküzdened a két bennszülöttel. Minden Kör elején határozd meg mindhármatok Támadóerejét. Akinek a legnagyobb a Támadóereje, az tud sikeres találatot bevinni ellenfelének abban a Körben. Ezen kívül, ha valamelyikük eltalál a lándzsájával, dobj egy kockával! Ha az eredmény 4–6, még 1 extra ÉLETERŐ pontot le kell vonnod, a bennszülöttek fegyverének hegyére kent természetes méregtől.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Bennszülött	6	7
Második Bennszülött	7	6

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

311.

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

312.

Nem sikerül szétfeszítened a rácsot, de az erőlködés annyira kimerít, hogy 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Elátkozod az ajtó készítőjét, és úgy döntesz, pihensz egy kicsit, hogy kiliheged magad. Lapozz a **104**-re.

313.

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

314.

Követed a folyosót nyugati irányba. Közben elhaladsz egy déli leágazás mellett, melyet padlótól plafonig fojtogató, sűrű, fekete füst tölt meg. Mivel nincs rá esélyed, hogy épségben átkelj ezen, nyugat felé folytatod az utadat. Újabb kanyarhoz érsz, a járat ezúttal északnak fordul. Fényeket látsz a végéből, de borzasztó hangokat is hallasz ugyanabból az irányból – mintha valami szörny hangosan morogva éppen élő húst marcangolna. Meggyorsítod a lépteidet, és nemsokára egy déli leágazáshoz érsz. Lépcsők vezetnek le egy izzó parázstartók által megvilágított terembe.

A szoba padlóján kőforgácsok hevernek szanaszét. Látsz egy összetört és egy teljesen érintetlen szobrot is. Ez utóbbi egy hatalmas, bikafejű embert ábrázol. Lábainál egy Elf majdnem kettészakított holtteste fekszik! Hát már sehol sem lehet biztonságban az ember ezen a szörnyű helyen? Elkerülvén ezt a szörnyűséget, tovább haladsz nyugat felé. A folyosó később délre fordul, és a riasztó morgó hangok is lassan semmivé foszlanak a távolban. Lapozz a **218**-ra.

315.

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

316.

Minden erődet megfeszítve sikerül leszakítanod a láda tetejét – fém– és faforgácsok röpködnek szanaszéjjel eredményes rombolásodnak köszönhetően. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az emberfeletti erőfeszítéstől. Annyira igénybe vett ez a dolog, hogy kénytelen vagy enni és pihenni itt és most – ha ezt nem teszed meg, újabb 2 ÉLETERŐ pontod bánja. A láda mindenesetre nyitva van, így megnézheted, mi lesz fáradozásod jutalma. Lapozz a **153**-ra.

317.

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

318.

Mordraneth kajánul felröhög, amint a Tűzgömb beléd csapódik, és lángba borít. A fájdalom szinte elviselhetetlen. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, vadul felrohansz a folyosón, hogy megismertesd a gonosz mágussal kardod hideg pengéjét! Lapozz a **351**-re.

319.

Óvatosan nyomulsz előre, de mögötted váratlanul erős szél támad, amitől kis híján majdnem előrebuksz. Sikerül ugyan talpon maradnod, de érzed, hogy a léglöket egyre erősebb lesz! Nem sokáig tudsz lábon maradni, a süvítő orkán hamarosan magával sodor, hogy darabokra zúzza testedet az alanti sziklákon! Kétségbeesetten próbálsz egy biztos pontot találni. Végül elkapsz egy sziklakiszögellést, amiben sikerül megkapaszkodnod, de ez akkorát ránt karodon, hogy vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A puszta életedért markolod a kőnyúlványt, miközben azért is küzdesz, hogy el ne uralkodjon rajtad a féktelen pánik érzése, hiszen tudod, hogy akkor mindennek vége. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **62**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **309**-re.

320.

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

Megköszönöd a segítségét, és elindulsz, amerre mondták; távozol az étkezde nyugati ajtaján. Lapozz a **17**-re.

321.

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

Sötét Pap	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 12

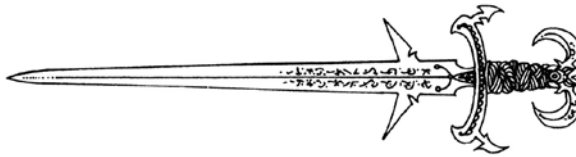
Ha legyőzted, lapozz a **187**-re.

322.

A Madárember dadogva beszél, nyilván nehezére esik az emberek nyelve. Mély, krákogó hangján elmondja, hogy ez egy gonosz hely, és a társait a gonosz lények és mágiák – melyek a Vaskriptákból erednek, és kezdik az egész hegységet beborítani – arra kényszerítik, hogy elhagyják otthonukat. A lény úgy hiszi, hogy van odabent egy fontos fogoly, de részleteket sajnos nem tud. Mire mindezeket elmondja, láthatólag már nagyon kényelmetlenül érzi magát, így szó nélkül megfordul, és elrepül. Lapozz a **292**-re.

323.

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



324.

Leülsz az asztalhoz, és jókedvűen eszel az ízletes ételből. A tápláló ebéd felfrissít, visszaállíthatsz 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Éppen a lakoma befejezéséhez közelítesz, amikor a keleti ajtó kinyílik, és egy magas, karcsú, vörös hajú férfi lép be a szobába, aki egy *nagyon* élesnek tűnő tőrrel piszkálja a körmeit. Amikor meglát, döbbenten megtorpan, de amúgy nem tesz támadó mozdulatot. Szemmel láthatóan arra vár, hogy mondj valamit. Mit teszel?

Megtámadod?	Lapozz a **3**-ra.
Rá se hederítesz, és tovább eszel?	Lapozz a **212**-re.
Nem törődsz vele, felkelsz, és távozol a nyugati ajtón?	Lapozz a **17**-re.
Azt mondod, hogy a fentiek küldtek?	Lapozz a **196**-ra.
Azt mondod, hogy kereskedő vagy?	Lapozz a **60**-ra.

325.

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

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

Alsander megkönnyebbülten mosolyog. – Szerencsére sikerült rájönnöm, hogyan változtatta meg a környéken Mordraneth a mágikus erőket, így sikerült úgy módosítanom a varázslataimat, hogy használni tudjam azokat. Megtanítalak néhány hasznos bűbájra, de az idő rövid, és a Sötét Elfek bármikor ideérhetnek. Csak három varázslat megtanítására van időm és energiám. Mindegyiket egyetlen egyszer tudod majd használni. – A varázsló odasétál egy kis ládához, kiveszi belőle a ruháit, és felöltözik. Hogy kiválaszd a varázslataidat, lapozz a **188**-ra.

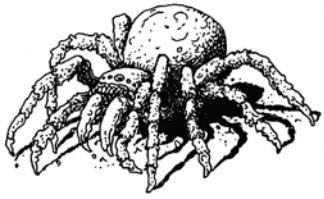
326.

Észak felé tartasz a mészkőalagútban. A szemeid lassan hozzászoknak a falakon növő világító mohák adta gyenge fényhez, mely éppen csak arra elég, hogy lásd, mi van a lábad előtt. De úgy döntesz, nem kapcsolod fel a lámpádat, hogy esetleges ellenségeid nehezebben vegyenek téged észre. A folyosó végül nyugatnak fordul, és nemsokára zsákutcában végződik – egy gyanúsan sima falú zsákutcában; amint végigsimítasz rajta, észreveszed, hogy a folyosó vége csak illúzió, ami mögött egy ajtó rejtőzik. Készenlétben tartva a kardodat, lenyomod a kilincset – az ajtó nincs bezárva –, és óvatosan átléped a küszöböt. Lapozz a **120**-ra.

327.

Amint elhaladsz a koponya mellett, sátáni kacagás hangzik fel. Mintha a másvilágról jönne a hang. Rémülten megfordulsz, és látod, hogy a gonosz vigyorra torzult állkapcsú fej egyenesen rád mered. Gyorsan elsietsz a helyszínről. Nemsokára dús növényzeten kell átvágnod az enyhén lejtős úton. Fás terep felé tartasz. Az úton állott pocsolyák sorakoznak, a levegőt pedig

hatalmas rovarfelhők zümmögése tölti meg. Olyan sok a rovar, hogy ha van nálad ellenük kenőcs, most kénytelen vagy magadra kenni (húzd le a *Kalandlapodról*), hogy védve legyél a csípéseik ellen. Ha nincs kenőcsöd, 3 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod a rovarcsípések miatt. Lapozz a **191**-re.



328.

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

329.

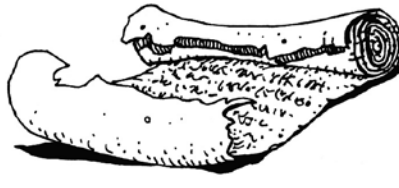
A sámán elveszi a dobozt a szolgájától, majd kirakja eléd a tartalmát. Mindegyik tárgynak megmondja az árát is. Bármelyiket megvásárolhatod (ha meg tudod fizetni az árát), ezeket felírhatod a *Kalandlapodra* (és persze ne feledd el vezetni az Aranykészleted csökkenését sem!). Alkudozásnak nincs értelme, ugyanis hamar kiderül, hogy a férfi dörzsöltebb nálad. Ha nincs annyi Aranyad, amennyit szeretnél elkölteni, de van nálad egy rózsasvörös gyöngy, Alkandi 8 Aranyért becseréli (de egy ezüsttel sem többért). A következő tárgyakat vásárolhatod meg:

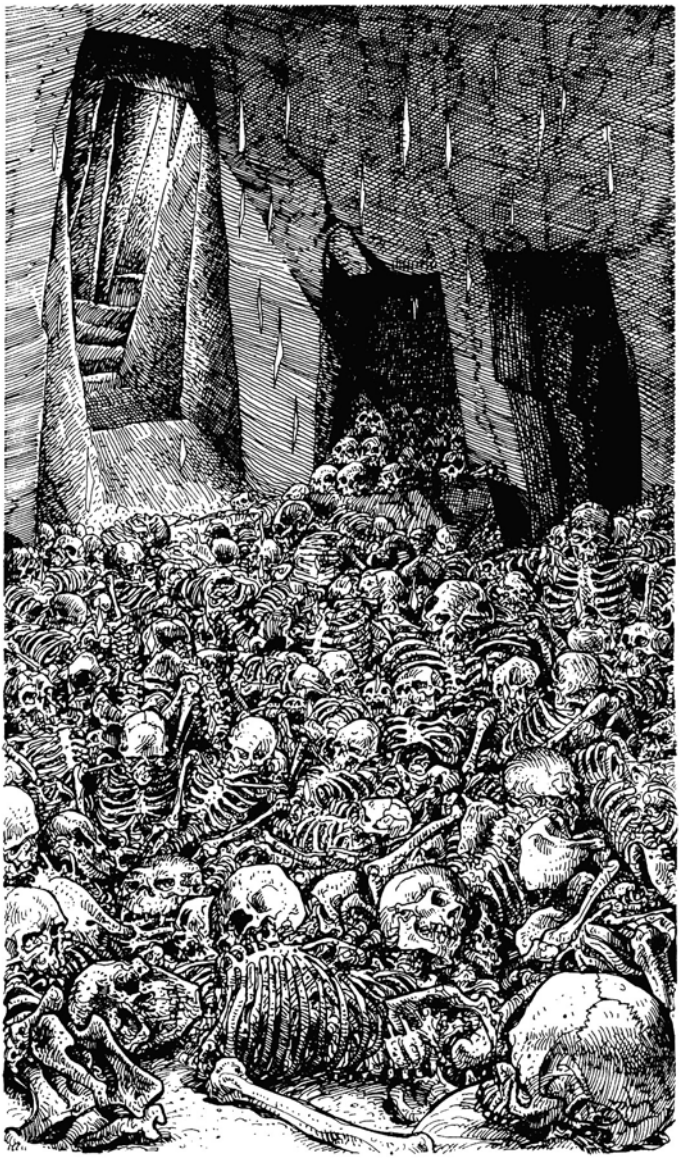
Egy ezüst madártoll	2 Aranytallér
Egy Ében Kulcs	4 Aranytallér
Egy macskát ábrázoló apró elefántcsont szobor	3 Aranytallér
Egy 5 méteres kötél	2 Aranytallér
Egy apró fehér drágakő	3 Aranytallér
Egy üvegcse fehér olaj	2 Aranytallér

Ha akarsz, ételt is vásárolhatsz: 1 Aranytallérért 2 étkezésre elegendőt. Többet azért nem vehetsz, mert a bennszülöttek ételei gyorsan romlanak, és csak frissen táplálóak. Ha befejezted a vásárlást, a sámán egy kényelmes kunyhóhoz kísér, ahol nyugalomban eltöltheted az éjszakát – lapozz a **101**-re. Ha azonban nem vásároltál semmit, lapozz a **144**-re.

330.

Átgázolsz a medencén, és tovább folytatod az utad a mögötte tátongó sötét alagútban, melyben továbbra is kénytelen vagy használni a lámpásodat. A mennyezetről víz csöpörészik. Hatalmas cseppkövek lógnak le, megnehezítvén az előrehaladást. A folyosó nemsokára délnek fordul. Egy furcsa állócseppkő-alakzat azonban felkelti a figyelmedet. Ilyen formájút még sohasem láttál. Ha megvizsgálod közelebbről is, lapozz a **145**-re. Ha inkább továbbmész dél felé, lapozz a **156**-ra.





331.

A fagyos folyosó egy ősi kriptába vezet. A csupasz kőpadlón százával hevernek a temetetlen csontvázak, fölöttük szikrázó jégkristályok függnek a plafonról. A bejárattól nem messze két folyosó vezet tovább. Mit teszel?

A világosabb, levegősebb folyosón mész tovább? Lapozz a **319**-re.
A sötétebb földfolyosón mész tovább? Lapozz a **247**-re.
Maradsz, és imát mondasz az itt elhaltak lelkéért? Lapozz a **134**-re.

332.

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

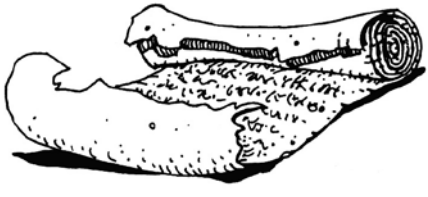
333.

Az ajtó mögötti folyosó dél felé vezet. A falakra erősített tartókba tűzött fáklyák halvány fénybe burkolják az alagút kőfalait. A járat nemsokára keletnek fordul, a kanyarban azonban, a nyugati falban egy sima, jellegtelen faajtót látsz. Belesel a keleti folyosóba, de nem látod a végét. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **34**-re. Hogyha inkább elindulsz kelet felé a folyosón, lapozz a **364**-re.

334.

Gyorsan végigkutatod a falat, és az ajtó mellett egy félrecsúszó kis panelt találsz. Innen jöhetett az előbbi hang. Kinyitod a kis ablakot, és egy világító, izzó pengéjű kardot húzol ki a mögötte lévő bemélyedésből! Elteszed a fegyvert, visszarohansz a rejtett ajtóhoz, bezárod magad mögött, és felmész a lépcsőkön. Sajnos a sietség ellenére is belélegeztél némi mérgező füstöt; vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Feljebb mész néhány fokot, hogy tiszta levegőhöz juss, majd megállsz, hogy közelebbről is szemügyre vedd értékesnek tűnő szerzeményedet. A kard igazi mestermunka, a legjobb acélból készült, markolatát ametisztek és smaragdok díszítik. Most nem beszél, mint az előbb, de fényesen világít, bármikor, ha akarod! Ez egy valódi varázskard; ha ezzel harcolsz, 1-gyel megnövelheted az ÜGYESSÉGEDET, *akkor is,* ha ezzel a *Kezdeti* érték fölé emelkedne (ne feledd azonban, hogy ez a plusz ÜGYESSÉG pont csak harcban érvényes!). A fegyver azonban még ennél is többet tud: minden harc után – de csak utána! – 1 ÉLETERŐ pontot gyógyít rajtad, feltéve, hogy azt az ÉLETERŐ pontot *abban a csatában* veszítetted el. Boldogan elmosolyodsz. Igen értékes segítségre leltél a Vaskripták mélyén lakozó gonosz lények elleni harcodban! Írd fel a varázskardot a *Kalandlapodra*. Lapozz az **58**-ra.



335.

Most, hogy már közel értél a bejárathoz, egy kerek, csontokkal teleszórt kamrát látsz. A terem távoli végében a padlóba faragott lépcsősor vezet lefelé. Amint azonban belesel, egy csontvázszerű alakot pillantasz meg, kezében egy kékes színű, hatalmas, kétkezes karddal, amint téged, figyel. Ha elmenekülsz nyugat felé, lapozz a **116**-ra. Ha belépsz a helyiségbe, és felveszed vele a küzdelmet, lapozz a **169**-re.

336.

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

337.

Mielőtt lefekszel, még egy adag ételt el kell fogyasztanod, ha nem akarsz 2 ÉLETERŐ pontot veszíteni. Evés után kihajtod a pokrócodat, és leheveredsz. Odakint sivítva, vadul tombol a vihar, de azért sikerül néhány órácskát alvással töltened. Ennyi elég is ahhoz, hogy kipihenten ébredj. Lapozz a **10**-re.

338.

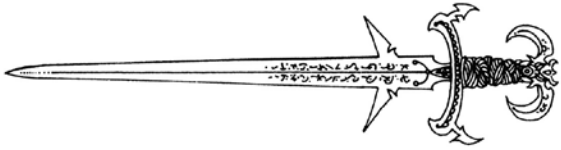
A Kobold meglopott! Hogyha nem volt több pénzed 5 Aranytallérnál, az mind eltűnt; ha több volt, a lény csak 5-öt vitt el, és nagylelkűen meghagyta neked a többit. Ha egyáltalán nem volt nálad pénz, akkor a rózsavörös gyöngyödnek kélt lába… Lapozz a **103**-ra.

339.

Elindulsz a távoli csúcsok felé haladó úton. Nemsokára azonban azt veszed észre, hogy az ahelyett, hogy a hegyek felé vezetne, egy domboldalba vágott barlangbejárat felé közelít. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy a nyílást egy vaslemezekből és vasszögekből készült koponya „díszíti." Bizonyára ez lesz a hírhedt Vaskripták kapuja! Izgatottan meglazítod kardodat hüvelyében, és a barlang szájához lopódzol. Belesel. Az alagút lefelé vezet. A nedves mészkőfalakon halványan foszforeszkáló növények nőnek, gyönge derengésbe vonva ezzel az alagutat. Néhány perc múltán a szemed hozzászokik a félhomályhoz, így nem kell használnod a lámpádat. Óvatosan haladsz előre a tekervényes folyosón. Nemsokára egy durván megmunkált, nagy faajtó zárja el az utadat. Óvatosan lenyomod a kilincset, és az ajtó kinyílik. Előhúzod a kardodat, és átlépsz a küszöbön. Lapozz a **120**-ra.

340.

Megpróbálsz elrohanni a szobor mellett. Már éppen fellélegeznél, amikor az oldalra nyúl, és hatalmas ütést mér rád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **68**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **286**-ra.



341.

A folyosón sistergő villámnyaláb süt végig, és csapódik beléd. Felüvöltesz a szinte elviselhetetlen fájdalomtól. Érzed saját, égő húsod bűzét. A padlóra roskadsz, és haláltusád közepette hirtelen megérzed, amint Mordraneth mágiája lassan, de ellenállhatatlanul kivonja elmédből az ezen a szörnyű helyen megélt minden borzalom és ijedelem emlékét. A villámnyaláb égetően fájt, de számodra csak most fog kezdődni az igazi szenvedés időszaka. Kalandod itt véget ér.

342.

Amint legyőzöd a Sast, az illúzió azonnal szertefoszlik, és azon kapod magad, hogy a földön heversz, és karjaiddal az üres levegőt csépeled! Mély hangú, vérfagyasztó kacagás reszketteti meg a levegőt. – Légy üdvözölve a birodalmamban! Bár nem hiszem, hogy sokáig fogsz itt tartózkodni. – Körbenézel, de nem látsz senkit. Egy barna folyosó közepén találod magad. Az egyik irányba a járat feketére vált, a másik irányba pedig kis idő múlva zöldre. Ha a fekete vége felé indulsz, lapozz a **149**-re. Ha a zöld végét célozod meg, lapozz a **395**-re.

343.

Az egyik Orknál egy kis bőrerszényben 2 Aranyat találsz (írd fel a *Kalandlapodra*). Miközben körülnézel a szobában, Horatius, az egyik Ork kedvenc házi patkánya előugrik egy felborult bútordarab alól, és neked ront. A kis állat amúgy sem békés fajta, de ma fogfájása van, és ez különösen agresszívvá teszi. Mielőtt mozdulhatnál, sárga agyarait a lábadba mélyeszti. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ráadásul a ravasz kis bestia a harapás után rögvest visszamenekül a felfordult bútorok közé, így így – miután fontosabb dolgod is van, semmint hogy az üldözésére indulj – nem tölthetted ki rajta jogos mérgedet. Nagyot sóhajtasz, kilépsz a szobából, és nyugat felé indulsz el a folyosón. Lapozz a **97**-re.

344.

Semmit sem hallasz. Ha a keleti ajtót nyitnád ki, lapozz a **219**-re. Ha a délit, lapozz a **245**-re.

345.

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

346.

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

347.

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

348.

Apró Goblinlábak visszataszító zörejét, majd vas fegyverzet csörgését hallod. A bestia idehívta egy barátját. A kaput ugyan kinyitották, de ott állnak mindketten, karddal a kezükben. A szemükből látod, hogy itt a szavak nem használnak, karddal kell érvényt szerezned az akaratodnak. Visszahúzódsz egy oldalfolyosóba, így egyszerre csak egy Goblin tud rád támadni. Egymás után küzdj meg velük!

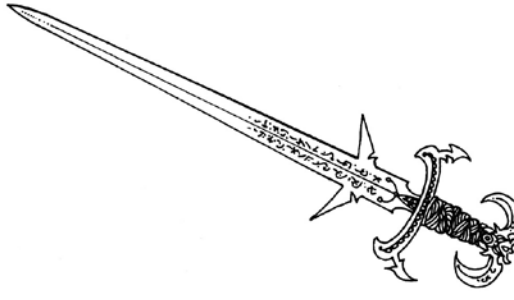
	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	6
Második Goblin	6	5

Ha győztél, a kapu nyitva, így beléphetsz rajta. Kardodat továbbra is kézben tartva – elvégre más Goblinok is leselkedhetnek errefelé – előrenyomulsz a folyosón. Lapozz a **326**-ra.

349.

Szép távolságot tettél meg az úton. A nap azonban most már lassan a látóhatár mögé ereszkedik, és sehol nem találsz megfelelő, biztonságos, éjszakai nyugvóhelyet. Északon dombok magasodnak, az út kitartóan halad nyugat felé… délre egy apró facsoportot pillantasz meg egy sziklakiszögellésen. Arra indulsz hát, hogy körbenézz. Miközben óvatosan felderíted a csalitost, egy apró, vékonyka arc bújik ki a bokrokból, melyhez hegyes fülek, és egy fekete, éles tekintetű szempár tartozik. – Alvóhelyet keresel? – kérdezi félénken a Fakobold. Te bólintasz, mire a Kobold felrohan az egyik fa törzsén, és valamit motoszkálni kezd odafent. Nemsokára egy kötélhágcsó ereszkedik le a lombkoronából! – Gyere, mássz fel – sürget a vékonyka hang –, odalent farkasok is lehetnek, vagy még csúnyább dolgok.

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



350.

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

351.

Még nem éred el Mordraneth-et, ellenfeled azonban befejezi varázslatát. Egy pörgő, forgó, fekete korong jelenik meg a feje fölött, majd nekilendül, és egyenesen a torkodnak tart! Van az ujjadon egy ezüstgyűrű? Ha van, lapozz a **79**-re. Ha nincs, lapozz a **252**-re.

352.

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

353.

Az Orknál találsz 1 Aranytallért (írd fel a *Kalandlapodra*), az olajat tartalmazó üvegcse azonban sajnos széttört a padlón, és kifolyt belőle a folyadék. A Pap páncélját a harc során eléggé tönkretetted, a buzogányánál pedig jobban áll kezedben a saját kardod. A karján azonban egy arany karkötőt találsz. Mit teszel?

Elveszed tőle az arany karkötőt?	Lapozz a **299**-re.
Benézel az Orkok szobájának déli ajtaján?	Lapozz a **82**-re.
Megnézed az Orkok szobájának keleti ajtaját?	Lapozz a **123**-ra.

354.

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

Megtámadod?	Lapozz a **186**-ra.
Beszélsz vele?	Lapozz a **322**-re.
Felajánlasz neki valami ajándékot?	Lapozz a **67**-re.

355.

Az Ében Kulcs egy kicsit összezsugorodik, hogy beférjen a láda zárjába, aztán egy kattanás hallatszik, és a fedél felpattan. A kulcs abban a pillanatban semmivé foszlik! Húzd le a *Kalandlapodról*! Lapozz a **153**-ra.

356.

Amint kitartóan haladsz nyugat felé, hallod, hogy ének halk hangjai töltik be a levegőt. Mintha egy földalatti kórus énekelne egy lassú dalt. A folyosó északnak fordul, és egy hatalmas, kupolás tetejű terembe torkollik. Úgy tűnik, a hangok odabentről áradnak. Ha belépsz a terembe, lapozz a **36**-ra. Ha inkább visszafordulsz kelet felé, lapozz a **193**-ra.

357.

A szobában található szőrmék és szövetek igen értékesek, de sajnos túl nehezek ahhoz, hogy magaddal tudd vinni őket. Az egyik sarokban azonban találsz egy feszítővasat. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *Kalandlapodra*). És most *tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha szerencsés vagy, lapozz a **163**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **139**-re.

358.

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

359.

Van nálad akár két csontkocka, akár egy ón söröskorsó? Ha van, lapozz a **105**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **161**-re.

360.

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

361.

Nem sikerült! A Csontvázillúzió hatalmasat ütött a hátadra. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ellenfeled ezután előtted bukkan fel! Lapozz a **397**-re.

362.

Éppen félúton jársz, amikor valami váratlanul megragad, és felemel a földről. A mennyezet semmivé foszlik, és sárgás felhők között lebegve találod magad. Egy iszonytatóan nagy Sas száguld feléd, hogy végezzen veled. Ez egészen biztosan illúzió… de az érzékeid azt mondják, hogy valóság, és látod is a madár karmain

és a csőrén száradó vérfoltokat. Nincs mese, meg kell küzdened vele, de a harc idejére (és ne feledd, hogy *csak* a harc idejére, átmenetileg) 2-vel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED. Nem csoda, hiszen nem könnyű a súlytalanság állapotában küzdeni olyasvalakinek, aki ahhoz szokott, hogy szilárd talaj legyen a lába alatt.

Sas Illúzió	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a **342**-re.

363.

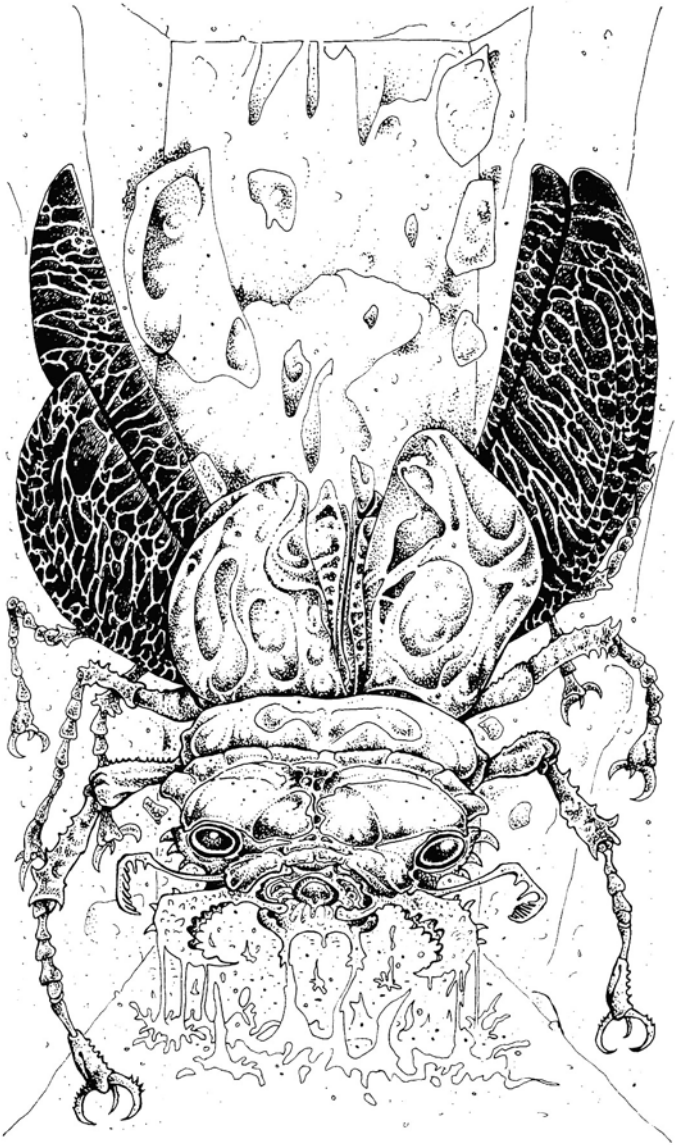
Egyszerre kell megküzdened a két Orkkal! Minden Harci Körben állapítsd meg mindhármatok Támadóerejét. Az fog az adott Körben sikeres támadást végrehajtani ellenfele ellen, akinek a legmagasabb a Támadóereje.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	5	3
Második Ork	5	4

Ha legyőzted őket, lapozz a **65**-re.

364.

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



365.

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

366.

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

Megtámadod a szobrot?	Lapozz a **84**-re.
Adsz neki egyet (feltéve, hogy van nálad)?	Lapozz a **8**-ra.
Vársz egy darabig, és nem csinálsz semmit?	Lapozz a **323**-ra.
Megpróbálsz elrohanni a szobor mellett a lépcsőhöz?	Lapozz a **340**-re.

367.

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

Sötét Pap ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzted, lapozz a **117**-re.

368.

Bemászol a fészekbe. Két tojást találsz, és éles szemed arany csillanását is észreveszi a fészek mélyén – ám ekkor az anyamadár suhogva lecsap az égből! A küzdelem elkerülhetetlen.

Óriás Viharmadár ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a **288**-ra.

369.

Nem tudod ugyan eloldozni a varázslót, de legalább tudatod vele, hogy a barátja vagy. Meg kell küzdened a Félogre Kínzómesterrel. Lapozz a **76**-ra.

370.

Horkoló hangok hallatszanak a keleti ajtó mögül. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **107**-re. Ha inkább a déli ajtóval próbálkoznál, lapozz a **245**-re.

371.

Végigmondod a varázslatodat, és a pók magas hangon visítva meghátrál – de utána ismét előrenyomul, mintha mi sem történt volna. Az illúzió annyira erős, hogy nem tudtad elpusztítani, csak meggyengíteni. Most kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a **175**-re, és ne feledd, hogy varázslatoddal már sikerült egy komoly csapást bevinned, így a harc előtt 4-gyel lecsökkentheted majd az ÉLETEREJÉT.

372.

Válaszd ki, melyik varázslatot akarod elmondani. Számold meg a varázslat nevének betűit, vonj ki belőle 3-at, majd lapozz az eredményül kijött fejezetpontra. Ha azon a fejezetponton megtalálod a varázslat leírását, biztonságban vagy. Ha a szöveg nem folytatódik értelmesen, úgy lapozz a **298**-ra.

373.

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

374.

Óvatosan kinyitod a dobozt, és egy lezárt üvegcsét találsz benne. A tartalma már régen kiszáradt, de valamiféle zöld por azért maradt belőle. Egy kis vizet hozzáadva sikerül egy adag mágikus erejű gyógyító italt kapnod! Harc kivételével bármikor felhajthatod, és eredményül visszaállíthatsz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Ha elteszed a zsákodba, írd fel a *Kalandlapodra*, de ne feledd el, hogy le kell majd húznod, amikor iszol belőle!

Elégedetten folytatod tovább az utadat. Úgy döntesz, hogy visszamész a dél felé vezető főfolyosóra, és átkutatod a nyugati falat, hátha rátalálsz arra a rejtett ajtóra, amiről a cellában az öregember beszélt. Lapozz a **98**-ra.

375.

Felnyomod a csapóajtót, és felhúzódzkodsz. Egy sötét szobába jutottál. Valahonnan közelről horkolást hallasz. Csöndesen átosonsz a helyiségen, gondosan elkerülve az utadba álló székeket és egyéb berendezési tárgyakat. Most már látod, hogy a zaj egy alvó Orktól származik. Nem kockáztatsz, egyetlen csapással átmetszed a torkát. Lapozz a **99**-re.

376.

Visszamész észak felé, de amikor belépsz a terembe, látod, hogy fekete füst kezd terjengeni mindenfelé. A fojtogató, halálos füst a falon lévő kőarcból hömpölyög elő, és lassan kezdi megtölteni az egész helyiséget! Gyorsan bevágod magad mögött az ajtót, és visszarohansz délnek. Kénytelen vagy bemenni a folyosó végén lévő szobába. Ha karddal a kézben, rohamléptekkel rontasz be, lapozz a **25**-re. Hogyha inkább kicsit békésebbre veszed a figurát, és kivont fegyver nélkül, sétáló tempóban lépsz be az ajtón, lapozz a **209**-re.

377.

Az ajtó mögött egy folyosó tárul fel. Elindulsz rajta, és csakhamar egy T-elágazáshoz érsz. Ha nyugatnak indulnál, lapozz a **255**-re. Ha inkább a keleti ágat választanád, lapozz a **160**-ra.

378.

– Jó – feleli a gyík. – Akkor mossssszt már nem lessssz sssszemmi bajod a másszikkal ssszem, ugye? – Erre nem lehet mit válaszolni. Lapozz a **256**-ra.

379.

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

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

Megtámadod?	Lapozz a **69**-re.
Odalépsz hozzá, és segítesz neki?	Lapozz a **390**-re.
Maradsz, ahol vagy, és először körülnézel?	Lapozz a **37**-re.

380.

Már csak az egyetlen Ork maradt, aki az árulásod miatt átkozódva esik neked.

Ork	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, lapozz a **65**-re.

381.

Ha a kék folyosón mész tovább, lapozz a **261**-re. Ha az ibolya színűt választod, lapozz a **150**-re.

382.

Vadul, ész nélkül rohansz, és egy szürke folyosón kötsz ki. Mivel szinte minden tagod reszket a félelemtől, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ne feledd azonban, hogy ez a levonás csak *átmeneti*, és a következő harc után ismét visszaállíthatod ezt a pontot. Az erőlködéstől és a sokktól vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot is. Lapozz a **112**-re.

383.

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

– Má' honne fogná', te piszokcsomó! – vágja rá a Félogre, és a földre löki az öreget. – Gyerünk, teffő' a kínpadra! – szól oda neked, majd eltűnik, hogy hozzon egypár kínzószerszámot. Ha megtámadod a Félogrét, lapozz a **76**-ra. Ha előbb segítesz az öregembernek, lapozz a **108**-ra.

384.

A lépcsősort mágia védi, mely arra hivatott, hogy lelassítsa a feljövők mozgását. Ha nem mondtad volna el a Sebesség varázslatot, iszonyú sokáig tartana, amíg felvergődnél Mordranethhez. Ennek ellenére ellenfelednek még van ideje egy varázslat végigmondására. A varázsló sárgás port dob a levegőbe, majd kinyújtott kezéből izzó tűzgömb röppent feléd. Van az ujjadon egy bronzgyűrűt? Ha van, lapozz a **231**-re. Ha nincs, lapozz a **166**-ra.

385.

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

Pengecsőrű Madár ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **26**-ra.

386.

Az Ében Kulcs hangtalanul siklik a zárba, és az ajtó csakhamar feltárul. A mögötte lévő szobában az egyetlen berendezési tárgy egy kis emelvényen álló, lezárt láda. Ha bemész a terembe, és megpróbálod kinyitni a ládát, lapozz a **293**-ra. Ha inkább visszamész keletnek, lapozz a **114**-re.

387.

Fáradtan gyalogolsz a folyosón. Nemsokára egy barna boltív alá érsz, mely mögött víz csöpög a menynyezetről, és émelyítő büdösség árad a sötétből. Egy csatorna terül el előtted – de mivel semerre másfelé nem mehetsz tovább, kénytelen-kelletlen belegázolsz a bűzös pocsolyákba, és igyekszel bent tartani legutóbbi étkezésed maradványait. Rövid haladás után szivárványszínű ragyogás tűnik fel a folyosó távoli végénél: újult erővel törtetsz a hívogató fény felé. De a halk vinnyogó hangok, és neszezések, melyek eddig betöltötték a csatornát, most erősebbé válnak. Aztán teljesen váratlanul egy csapatnyi kiéhezett patkány bukkan fel a tócsákból és falrepedésekből. A vad rágcsálók kegyetlenül marcangolni kezdenek! Mit teszel?

Elmondasz egy Sebesség varázslatot (ha tudsz)?	Lapozz a **23**-ra.
Elmondasz egy Illúzió Kioltása varázslatot (ha tudsz)?	Lapozz a **352**-re.
Megküzdesz a patkányokkal?	Lapozz a **80**-ra.
Átkutatod a hátizsákodat, hátha van nálad valami tárgy, melyet felhasználhatnál ellenük?	Lapozz a **48**-ra.
Teljes erődből futni kezdesz a fény felé?	Lapozz a **251**-re.

388.

Türelmes gyaloglásod végre eredménnyel jár. Befordulsz egy sarkon, és körülbelül ötméternyi távolságban hatalmas, vasrácsos kaput látsz a mészkősziklába vágva. Küldetésed első felét sikerrel teljesítetted – megtaláltad a Vaskripták bejáratát! Lapozz a **277**-re.

389.

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

Rovarillúzió ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

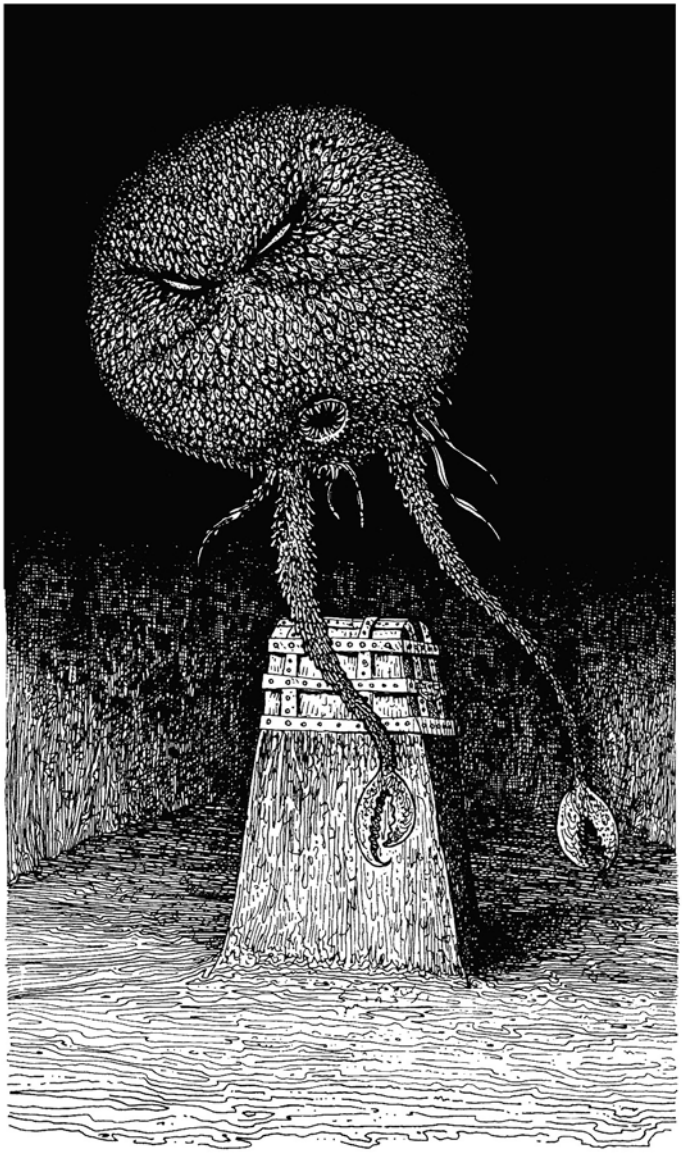
Minden egyes alkalommal, amikor a Rovarillúzió megharapott, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, a csáprágóiról csöpögő sav a sebedbe hatolt, és újabb 1 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod miatta. Ha legyőzted, lapozz a **115**-re.

390.

Amint közelebb nyomulsz ellenfeledhez, látod, hogy egy tökéletesen fekete gömb jelenik meg a kezében. Az éjfekete golyóbis könnyedén feléd röppen, és iszonytató, fagyos aurát von köréd. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, ellenfeled felemeli rettentő buzogányát, hogy bevégezze, amit varázslatával megkezdett... Lapozz a **367**-re.

391.

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



392.

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

Egy olyan lényt pillantasz meg a levegőben, melyet legvadabb álmaidban is nehezen tudnál elképzelni! Gömb alakú teste zöldes, nyálkás, híináros növénytest, kél izzó, vörös szemmel. Teste alján apró, hegyes fogakkal keretezett száj tátong, de azonnal felmérred, hogy a bestia legveszedelmesebb fegyvere nem ez, hanem a testéről lelógó, hosszú fekete pöttyökkel tarkított indakarja végén himbálódzó két erős ollója. A lényt Diadronnak hívják, és igen kemény ellenfél. Mivel gyorsabban repül, mint ahogy te szaladsz, ez esetben nem tudsz elmenekülni a harc elől!

Diadron ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a **12**-re.

393.

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

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

394–396

Ork ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, *azonnal* lapozz a **202**-re, mielőtt *bármit* is tennél. Az Ork ura éppen megérkezett!

394.

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

Pók-Illúzió ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a **269**-re.

395.

A folyosó zöld színe lassan ciánszínbe megy át, míg végül gyönyörű, tiszta királykék falak között gyalogolsz már. A folyosó mintha a végtelenségbe nyúlna… – Bele fogsz pusztulni a kimerültségbe – jelenti ki hátborzongató bizonyossággal egy valahonnan felcsattanó szellemhang –, de az is lehet, hogy a vég ennél hamarabb is megérkezik. – Váratlanul víz csobogását hallod, és rémülten látod, hogy hatalmas víztömeg száguld feléd a folyosón! Megfordulsz, hogy elmenekülj, de ez inkább reflex, semmint ésszerű tevékenység. Az áradat szinte azonnal utolér, lever a lábadról, és könnyű tollpiheként magával sodor. Küzdesz egy darabig a megfulladás ellen, de aztán érzed, amint a lélegzetvétel ősi ösztöne felülkerekedik rajtad, és éltető levegő helyett víz tolul a tüdődbe. Lapozz a **13**-ra.

396.

A falak szorosra zárulnak. Elbotlasz, és a földre zuhansz. Tehetetlenül fekve érzed oldaladban az összezáródó falak egyre erősödő nyomását. Érzed, amint a csontjaid ropognak, és eltörnek, majd kis idő múlva

egy feketehajú férfi arcát pillantod meg magad előtt. Az alakból csak úgy sugárzik a gonoszság. Kacagva megszólal: – A bezártság szörnyű érzése... az illúzió úgy öl, hogy halálos félelmet kelt... Isten veled, bolond harcos! Most már senki sem tud megállítani! – Mordraneth kacagása az utolsó hang, amit még hall a füled. Kalandod itt véget ér.

397.

Van nálad egy ezüst medál? Ha van, lapozz a **95**-re. Ha nincs, lapozz a **230**-ra.

398.

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

A sárgászöld folyosót?	Lapozz a **307**-re.
Az azúr folyosót?	Lapozz a **272**-re.
Az okker folyosót?	Lapozz a **77**-re.

399.

Amint megpróbálod felfeszíteni a láda fedelét, egy apró penge csapódik fel a padlóban lévő egyik repedésből… a doboz másik oldalán! Ez meleg volt! De a csapda elsült, most már nyugodtan megnézheted, mit rejt a ládikó. Lapozz a **246**-ra.

400.

Amint Mordraneth a lábad elé hanyatlik, hatalmas, megkönnyebbült sóhajt hallasz magad körül. Mintha többszázezer megkínzott lélek sóhajtana, mert megmenekült a vég nélküli szenvedés börtönéből. Körülötted színek villannak fel, majd halványulnak el lassan, és a gonosz varázsló illúzióinak elmúlásával nem marad más hátra, mint a csupasz barlang, amelybe egykoron beköltözött. Az erkély mögött a fal is semmivé foszlott, és egy folyosót fedett fel, mely felfelé, a szabad levegőre, a tiszta ég alá vezet – melyen túl mintha még a sós víz illatát is éreznéd. Végigsétálsz rajta, és egy kiálló sziklafennsíkra érsz. Alant a tenger ostromolja a sziklákat. Garaeth kapitány valahol errefelé vár rád, hogy visszavigyen Polluába, hogy elhalmozzanak a téged megillető örömódákkal, kincsekkel és megbecsüléssel. Utoljára még hüvelyébe lököd a kardodat, és könnyedén lépdelve elindulsz a partra vezető lejtős ösvényen.

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 Halháltalizmán 1990
11. A rémület útvesztője 1990
12. Tolvajok Városa 1991
13. A Szamuráj kardja 1991
14. Az Elátkozott ház 1991
15. A Pusztítás Maszkjai 1991
16. A Végzet Erdeje 1991
17. A varázsló kriptája 1993

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010
9. A Lidérckastély mélyén 2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes) 2010
11. A Nekromanta éjszakája 2010
12. Az Élőholtak szigete 2010
13. Vihargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 2011
22. Őrjöngő Agyarak 2011
23. A Vámpír kriptája 2012
24. A Vámpír bosszúja 2012
25. A Pusztítás Tornya 2012
26. A Halál Seregei 2012
27. Lélekrabló 2012

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

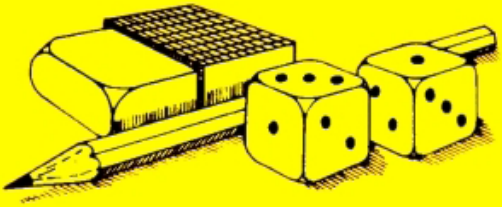
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz. A főhős TE vagy.

Félelem és rettegés vár rád a Végzet Szigetén!

Mordraneth neve Titán minden lakójának szívében félelmet kelt.
A gonosz mágus rájött, hogyan tudja mágiája segítségével félelemmel elárasztani a vidéket. Elfogta Alsandert, a varázslót, akit ki kell menekítened a szigetről. De vajon az Illúziók Birodalmába is be kell majd hatolnod, hogy saját kezűleg végezhess Mordraneth-tel, és menthesd meg Titánt?

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!