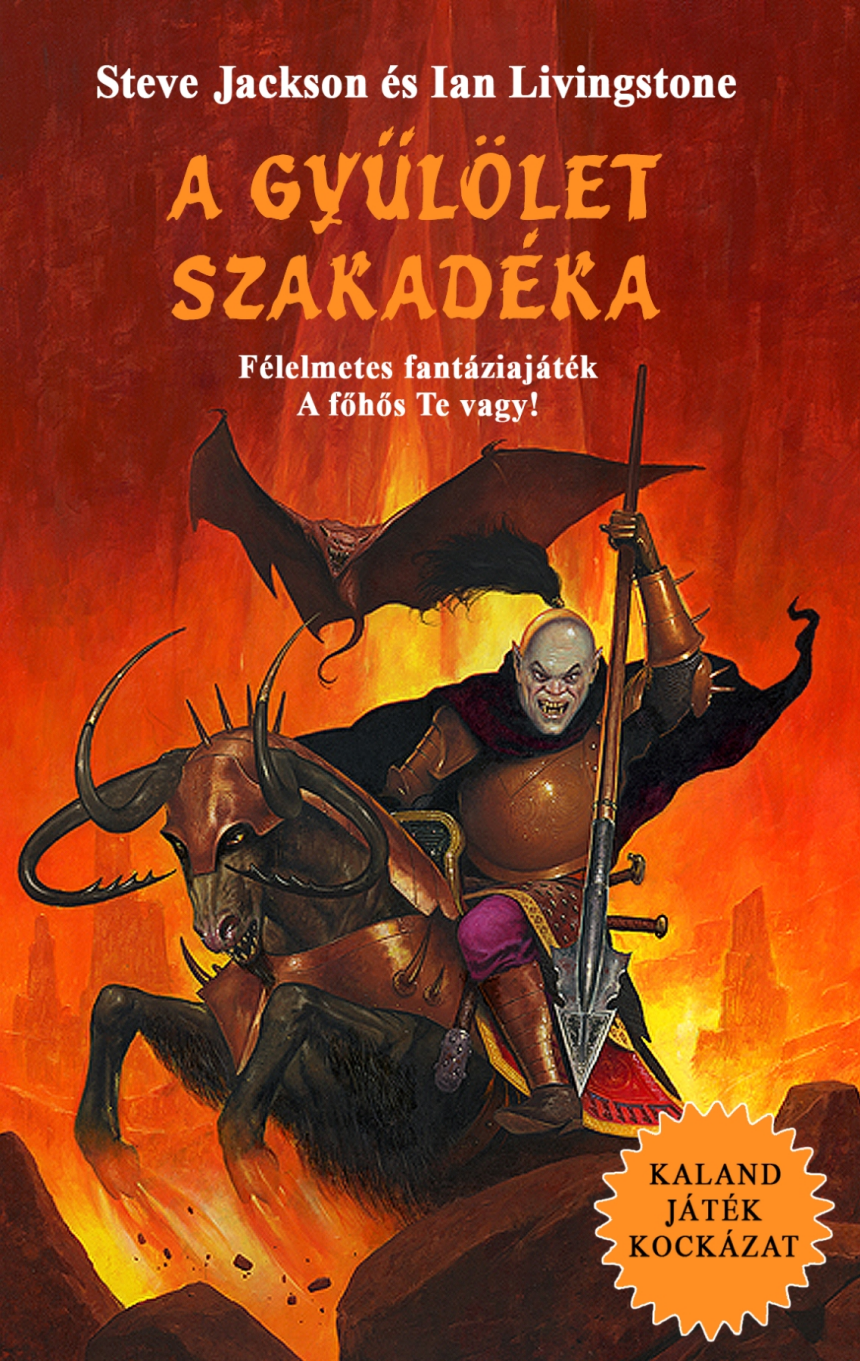
Steve Jackson és Ian Livingstone

A GYŰLÖLET SZAKADÉKA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

A GYŰLÖLET SZAKADÉKA

Írta: Luke Sharp

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Chasms of Malice

Fordította
Hullgrim

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Les Edwards

Borító szerkesztés
runner

Russ Nicholson illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1988
Text © Luke Sharp, 1988
Illustrations © Russ Nicholson, 1988
Map © Steve Luxton, 1988
Hungarian |z| Zagor.hu, 2013

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

A Gyűlölet Szakadéka
24

~khul~
KALAGAR
ANGHEIM
AGNEYOS
PARION
BORUNA
GOREX
LAGASH
YAZIEL
SHAKURU
KISH

Kardáradat - folyó
GORAK
Dárda-folyó
Tőr - folyó
Tancred útja
SZARVASGOMBA - MAGASLATOK

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, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE 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 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).

Egy Csapás Harc

Kalandod során többször is találhatod magad olyan helyzetben, amikor a hely szűkössége miatt nincs lehetőséged a szokott módon megvívni ellenfeleddel (például egy magas párkányon, kötélhídon, stb.). E küzdelmek alkalmával az egyik fél egyetlen jól irányzott csapással nyeri meg a csatát. Ilyen esetekben az Egy Csapás Harc alábbi szabályai szerint kell összecsapnod ellenfeleddel:

1. Dobj két kockával a teremtmény nevében.
2. Dobj két kockában a magad nevében.

Ha a te dobásod eredménye a nagyobb, végzetes csapást mértél ellenfeledre. Ha a teremtmény nevében dobott érték a magasabb, ő vitte be a döntő találatot. Ha a két érték megegyezik, egyikőtök sem volt képes eldönteni a küzdelmet, és elölről kell kezdeni a harcot.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egynél több lénnyel kerülnél egyszerre összeütközésbe, mindig közöljük veled a harcra vonatkozó utasítást az adott pont alatt. Általában egymás után kell majd megküzdened velük.

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

A SZERENCSE *használata csatában*

A 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 már van két varázskardod. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre. Ha valaha olyan helyzetbe kerülsz, ahol puszta kézzel vagy kénytelen küzdeni (tehát nincsen fegyvered), átmenetileg 1-gyel csökkentened kell majd a Támadóerődet.

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

ÉLETERŐ, ÉLELMISZER és Tüzelő

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!

Életerődet a legegyszerűbben Élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. Hátizsákodban öt étkezésre elegendő Élelmiszer lapul. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcolsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel 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. Kalandod során Tabasha, a bazouki macskaistennő lesz útitársad (lásd később), akit bármikor kérhetsz arra, hogy élelmet szerezzen neked; és bizonyos alkalmakkor külön kérésed nélkül is extra táplálékot kínál majd föl.

Néhány alkalommal lehetőséged lesz arra, hogy ennivalódat tűzön főzd vagy süsd meg. *Kalandlapodon* ezért szerepel egy Tüzelő-rovat is, ahol azokat a Tüzelő-egységeket tarthatod számon, amelyeket kalandod során megszereztél. Ha erre utasítást kapsz, a meleg étkezésért további 2 ÉLETERŐ pontot is kapsz.

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. Minden egyes alkalommal, amikor Tabasha, a bazouki macskaistennő segítségét kéred (lásd később), a *Kezdeti* értékére állíthatod vissza szerencsédet, és egy ponttal növelheted *Kezdeti* szerencsédet.

Felszerelés, és Tabasha, a bazouki Macskaistennő

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy beszerezhetsz ezt-azt. Karddal vagy felfegyverkezve és bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban étel, ital lapul, és azok a kincsek, amelyekre menet közben szert teszel.

Ezen felül útitársad is van: a macskaistennők törzsének leszármazottja, Tabasha, a bazouki macskaistennő, aki küldetésed során a segítségedre lesz. A nemesi származású macska kalandozásaid alatt egy ízben visszaállítja *Kezdeti* ügyesség vagy szerencse pontjaidat. Küldetésed során bármikor kérheted ezt tőle (kivéve, amikor harcban állsz). Mielőtt belevágsz

kalandodba, el kell döntened, hogy ÜGYESSÉGED és SZERENCSÉD közül melyik lesz az a képességed, melynek *Kezdeti* értékét visszaállítja Tabasha, válassz tehát bölcsen.

Macskád utad során számos alkalommal fog Élelmet szerezni neked, emellett azokon a fejezetpontokon, ahol erre külön utasítást kapsz, Tabasha egyéb módon is a segítségedre lehet. Utóbbit összesen kilenc alkalommal veheted igénybe kalandozásaid alatt, és ezeket *Kalandlapod* megfelelő mezőjében jelölnöd kell – ha mind a kilenc, rendelkezésedre álló alkalmat felhasználtad, négylábú útitársadat nem hívhatod segítségül többé.

A Khuddamok

Kalandlapodon megtalálod Orghuz hét Khuddamjának neveit. Minden alkalommal, amikor harcban legyőzöd egyiküket, húzd ki Orghuz megsemmisített pribékjének nevét.

KALANDLAP

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

KHUDDAM	TABASHA, A MACSKA	VARÁZSLATOK:	ÉLELMISZER-KÉSZLET:
GESHRAK GURSKUT FRIANKARA BARKEK GRIFFKEK CHURKA KAHHRAC	*Szerencse vagy Ügyesség pontok visszaállítása* 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.		TÜZELŐ:

TITKOS KÓDOK:

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

Háttértörténet

Gorak: A Kardáradat-folyó két mellékvize, a Dárda- és Tőr-folyók között elhelyezkedő aprócska királyság, melyet Csodálatos Tancred alapított bátyjával, Orghuzzal, a Sötét Szakadék-beli közös kalandozásaikat követően annak céljából, hogy a barlangokban, hasadékokban és alagutakban élő nép, a gaddoni emberek, valamint a khuli kontinens felszínének lakói között érintkezési ponttá váljon. Gorak királyságának éveken keresztül nem volt uralkodója, hanem a Lovagrend Fejedelmei kormányozták.

Gaddon (más néven Érzéktestvérek): Gaddon népe Khul délnyugati részéről származik. Mindezidáig rejtélyes okból – bizonyos hatóságok szerint vallási üldöztetés miatt – innen költöztek a mély szakadékokba, ahol rendkívül bonyolult és szerteágazó alagútrendszert építettek ki, és kialakították saját kultúrájukat. Gyermekeik ugyan vakon jöttek világra, ellenben valamennyi más érzékszervük módfelett kifinomulttá fejlődött ki, melyek segítségével Titán minden teremtményénél otthonosabban mozognak a sötétben. Katonáik, a Gaddoni Lovagok – az Érzékharcosok – a sötétben vívott küzdelmek nagymesterei. Csodálatos Tancred uralkodása utáni időkben csak ritkán mutatkoznak a Fentföldön – ahogy a gaddoniak Khulra hivatkoznak.

Idézet az *Értekezések délnyugat-Khul királyságairól* című lexikonból (Ignatius Pommfritte nyomán)

…abban az évben megállítánk a Gyűlöletet, mely elárasztá Királyságunkat. De mily' árat fizeténk érette! Szeretett Orghuz bátyánk Gonosszá levé, s nagy küzdelmesség árán az nemes Gaddoni Lovagok kíséretében leveténk őt vala az Sötét Szakadékba, hogy imígyen őriztessék őt, s fiait, a Khuddamokat, az időknek végéig. Az Nagy Pecsét jele az Igaz Pajzsra helyeztetett, s Gorak Vártornyának legsötétebb pincéjének mélyén elrejtetett. Imádkozzunk az magasságos Istenekhez, hogy senki ne kaparinthassa meg…

Részletek a *Csodálatos Tancred, Gorak királyság évkönyvei és történetei* című kötetből

A héja-álruhába bújt varázsló, Astragal éppen a Mágus Rend gyűlésére tartva hasította az eget délnyugat-Khul fölött, amikor utazását az egyik Lovagrend Fejedelem, Gorak kormányzója zavarta meg. Az uralkodó azért fordult a varázslóhoz, hogy derítse ki, miféle erő idézett elő drasztikus változásokat az apró királyság életében – a Fejedelem elmondása szerint ugyanis különös, sötét teremtmények jelentek meg a felszínen, akik puszta gyűlöletből békés embereket támadtak és öltek meg. Beszámolója alapján a létfontosságú szarvasgomba-kereskedelmi útvonal Tancred útjának mentén már nem biztonságos, és a Szürke Rend bátor lovagjai vezetőjének, a népszerű Azleffnek nyoma veszett. Senki nem érti, hogy mi történik az eleddig oly békés vidéken.

Astragal aggodalmas kifejezéssel az arcán sietve ütötte föl a *Gorak királyság évkönyvei és történetei* című vaskos, porlepte lexikont, mely megerősítette a

varázsló emlékeit az Igaz Pajzsról. Astragal bezárta a terjedelmes könyvet, és késedelem nélkül Gorak Vártornyának pincéi felé vette útját, ahol egy fáklya fényénél döbbenten szembesült a ténnyel, hogy a Nagy Pecsétet feltörték, és a *Pajzsnak hűlt helye*! A varázsló ekkor megpillantotta a padlón végigfutó széles repedést, aminek mélyén a Sötét Szakadék tátong.

Astragal ezt követően beszámolt a Fejedelemnek tapasztalatairól. Hangot adott azon félelmének, hogy a Pecsétet feltörve Orghuz gyűlölete és Khuddamjai elszabadultak. Ha Orghuz valóban megszerezte a Pajzsot, bizonyára azon ügyködik, hogy megtörje annak évszázados varázserejét. Ha ez megtörténik, hét Khuddamja képessé fog válni a megsokszorozódásra: előbb 49-re, majd 2 401-re; aztán 5 764 801-re duzzadna pribékjeinek száma, míg végül megszámlálhatatlan főből álló horda állna rendelkezésére, amellyel a gonosztevő sebezhetetlenné válna. Astragal arra is felhívta a Fejedelem figyelmét, hogy Orghuz legyőzéséhez előbb valamennyi Khuddamjával végezni kell, és csak Csodálatos Tancred egyenes ági leszármazottja lehet képes arra, hogy szembeszálljon Orghuz mágikus erejével.

A Fejedelem közölte a varázslóval, hogy Tancred családja évekkel ezelőtt kihalt. Astragal válasz gyanánt legyintett, és előhúzta Bahriyya-kristályát, mely képes rátalálni Tancred vér szerinti leszármazottaira. A gömb *téged* jelenít meg. Téged, aki idáig harmadik számú nyúlnyúzó segédként egy konyhai kisegítő-személyzet tagjaként dolgoztál. Még a kezedet sincs időd megtörölni, Astragal máris megragad, és a Vártorony pincéi felé tessékel. A varázsló egy poros terem közepén megáll, majd néhány különös varázsigét kezd

mormolni. Csodálkozva bámulod, ahogy egy Kard emelkedik föl a talajról, majd pedig egy határozott mozdulattal egyenesen a kezedbe repül. Astragal kissé hátrább lép, majd így szól: – Tancred vére vagy.

A varázsló elmagyarázza, hogy csak te szerezheted vissza a Pajzsot: rajtad kívül senki sem lenne képes félelmet kelteni a gonosz Orghuz szívében, és nincs harcos, aki forgathatná helyetted a Ragyogó Kardot. Említést tesz egy goraki árulóról is. – Mindvégig ébernek kell lenned, hogy megvédd magad, különösen ha… pontosabban, amikor visszatérsz.

Meghúzod magadon közönséges bőrpáncélod és egyszerű köpenyed szíjait, miközben Astragal közli veled, hogy sajnos nincs a birtokában olyan ital, amely küldetésed során a segítségedre lehetne. Helyette egy apró macskát húz elő, és átnyújtja neked. – Ez itt Tabasha, a bazouki macskaistennők törzsének leszármazottja. Küldetésed során végig veled tart, és a segítségedre lesz. Mágikus erejét azonban bölcsen és körültekintően használd: addig, amíg be nem lépsz Orghuz erődjébe, *kilenc alkalommal* hívhatod segítségül, nem többször. És most nincs vesztegetnivaló időnk – mondja a varázsló, aki sietve a pincéből nyíló szakadék felé hajt téged.

És most lapozz!

1.

Beugrasz a feketeségbe, és egy sziklás lejtőn érsz földet. A szakadékban *nagyon* sötét van. Fölfelé tekintve megpillantod Astragalt, amint búcsút int neked, és a következőket mondja: – Emlékezz rá, hogy Tancred leszármazottja vagy, és… sok szerencsét barátom! – Miközben ismét a szakadék mélye felé fordulsz, Tabasha dorombolva befészkeli magát köpenyed csuklyájába. Ekkor észreveszed, hogy Kardod vibrálni és fényleni kezd. Végignézel az előtted elterülő alagúton, amin a jöttödre megrémülő néhány kisebb méretű szőrös állat rohan keresztbe fedezéket keresve. Követed a sziklás alagutat, mígnem az egy nagyobb barlangba torkollik. Innen három kijáraton keresztül haladhatsz tovább. Ha a bal oldalit választod, lapozz az 50-re. Ha a középső, szűkebb hasadékon mész tovább, lapozz a 253-ra. Amennyiben inkább a jobb oldali, szinte teljesen függőleges, szélesebb nyiladékon ereszkedsz le, lapozz a 302-re.

2.

A sötétben botorkálva egy kisebb üregbe érkezel, ahol két fémből készült ajtón kívül semmi egyebet nem találsz. Mindkettőn egy-egy égtáj rúnajelét tapogatod ki. Ha az északnyugat jelével ékesített ajtón lépsz be, lapozz a 277-re. Ha az északkelet rúnájával megjelölt ajtón keresztül mész tovább, lapozz a 359-re.

3.

Finomarcú Aspra gyors léptekkel eltűnik egy kisebb alagútban, és néhány Törpével egyetemben te is vele tartasz. Hamarosan egy nagyobb sziklához értek, amin a Törpék gyakorlott mozdulatokkal szökellnek föl, és látva bizonytalanságodat, neked is segítenek felmászni a tetejére. Ahogy felértek a csúcsra, a sötétben egy széles alagutat pillantasz meg, melynek földjén mély keréknyomokat fedezel föl. Kis idő elteltével fáklyák fénye jelenik meg a távolban, és egy felétek tartó érdekes kompániát pillantotok meg: egy szekér közeleg, ami elé Koyunlu-lovakat fogtak be, melyeket két Sötét Elf ül meg, a kocsi mögött pedig hat Ork vonszolja magát. Aspra az egyik Elfet célba véve hirtelen tüzet nyit, ám nyílvesszője megcsúszik a lovas páncélján, és végül a karjába fúródik. A Sötét Elf felüvölt fájdalmában, és a Törpék fedezékeikből előlépve a sebesült teremtménynek esnek. Ha a másik Elfre támadsz, lapozz a **86**-ra. Ha felugrasz a szekérre, lapozz a **192**-re. Ha az Orkokra csapsz le, lapozz a **332**-re.

4.

A Kard egyenesen a kezedbe repül. Azonnal elvágod kötelékeidet, de az Orkok megfordulnak és észrevesznek, majd előrántják tőrjeiket, és szablyáikat. Felkészülsz a harcra, azonban karodba hirtelen egy különös szerrel átitatott nyílvessző fúródik, amitől összeesel. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Az egyik Ork beléd rúg, és ismét megkötöz. Lapozz a 280-ra.

5.

A küzdelem után végigsétálsz az alagútban, ami kisvártatva egy óriási kiterjedésű barlangba torkollik, melynek sem a mennyezetét, sem a falait nem tudod kivenni a távolban. A mindenfelé elszórtan égő tüzek lángjától az egész helyiség fakó vörös fényben úszik. Ahogy haladsz előre az óriási térben, úgy bontakozik ki előtted a hatalmas ütközet képe, amelyet nem sokkal érkezésed előtt vívhattak meg itt: kardok, dárdák, páncélok és hadieszközök szétroncsolt darabjai között halott vagy sebesült Orkok, Trollok, Törpék és Gaddoni Lovagok hevernek szerteszét. Időnként titokzatos teremtmények jelennek meg, és megragadnak egyet-egyet a halott vagy haldokló harcosokból, majd eltűnnek velük egy sötét hasadékban. Bal kéz felé a csata végkifejletét pillantod meg: egy maroknyi harcos által tartott őrhelyet egy Orkokból álló horda ostromol éppen. Ha a védők segítségére sietsz, lapozz a 96-ra. Ha inkább egy rejtekhely mögé húzódva várod meg a fejleményeket, lapozz a 380-ra.

6.

Kínok között a szádba tuszkolod a förtelmes csigát. Semmi íze sincs ugyan, a gyomrod mégis felfordul tőle! Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! A borzalmas élménytől megszédülsz. Tabashára pillantasz, aki mozdulatlanul nyúlt el a földön. Megemelve a macskát érzékeled, hogy még életben van. Óvatosan a zsebedbe teszed, majd elindulsz. Lapozz a **149**-re.

7.

Belehajítod az ezüstöt az aknába – és váratlanul fényes villanás vakít el! A kürtőből füst tör elő, amiből egy hatalmas, vörös színű teremtmény alakja bontakozik ki. Fején szarvakat pillantasz meg, ujjain hosszú karmok meredeznek fenyegetően, és hatalmas patákban végződő lábaival dölyfösen lépked feléd, miközben eszelős nevetést hallat. – Megidéztél engem! – bődül el megvetően, és szemeiben vörös fény gyúl. – Kívánságod számomra parancs! – Kiutat kérsz tőle, mire a teremtmény ismét nevetésben tör ki, majd rád támad.

Démoni Szellem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha túlélted az összecsapást, úgy döntesz, hogy lereszkedsz a kötélen. Lapozz a **215**-re.

8.

Amint kiejted a Titkos Kódot, az ajtó kitárul, és egy újabb sötét alagútban találod magad. Lapozz a 77-re.

9.

Leugrasz a szekérről, és néhány szikla fedezékébe rohansz, ahonnan látod, hogy a lovasok megállnak a szekér mellett. Hirtelen szárnycsapkodásra kapod fel a fejedet, és felnézve látod, hogy két karmos denevér csap le rád, mire ösztönösen a levegőbe csapsz Kardoddal. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, az egyiket sikeresen lekaszabolod, és a másik is csak apró sebet ejt a nyakadon (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha nem vagy szerencsés, egyiket sem találod el, emiatt mind a két bestia megsebesít, mielőtt végeznél velük (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot).

A lovasok felfigyeltek rád, és egyenesen feléd tartanak. Azonnal menekülőre fogod, és a távolban megpillantott sűrű ködfelhők felé veszed az irányt. Lapozz a 92-re.

10.

Hosszan gyalogolsz előre, mígnem átesel valamin, amit elsőre egy hatalmas, földbe szúrt karomnak nézel. Legnagyobb csodálkozásodra amint kihúzod a földből, mozogni kezd! A karom felemelkedik a földről, amit egy másik követ, és csakhamar egy négykarú, dupla szárnyas, madárszerű teremtmény tör elő föld alatti rejtekhelyéről. Meg kell küzdened a bestiával.

Karmos Héja ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha túlélted az összecsapást, lapozz a 74-re.

11.

Tabashára nézel, mintha csak azt üzennéd vele, hogy segítsen rajtad, ahogy tud. (*Kalandlapodon* jelöld, hogy igénybe vetted a macska segítségét.) Tabasha heves dorombolásba kezd a nő vállán, aki még mindig rád fogja fegyverét. A macska ekkor mászkálni kezd az útonálló vállán, majd váratlanul annak szemébe kap hegyes karmaival. A nő felsikolt, ijedtében hadonászni kezd, és elsüti fegyverét, ami célt téveszt. A kétségbeesetten csapkodó haramia elveszti egyensúlyát, és a lávafolyóba esik, a barlang falai pedig hosszan verik vissza velőtrázó sikoltozásának visszhangjait. Lapozz a 203-ra.

12.

Csakhamar újból egy rendkívül sűrű gyökérerdőben találod magad, amibe reménytelenül belegabalyodsz. Mozdulni sem bírsz, és örökké a gyökerek foglya maradsz. Kalandod itt véget ér.

13.

Lapozz a 206-ra.

14.

A terem padlója recsegve szétnyílik, és a repedés egészen a falig húzódik. A Ghoulok megtorpannak, és menekülni próbálnak, ám két hatalmas, szőrös, karmos kéz ragadja meg őket, és a mélybe rántja a teremtményeket. Az imént még rád támadó Ghoulok borzalmas halálsikolyokat hallatva tűnnek el a szakadékban. Lapozz a 288-ra.

15.

Kinyitod az ajtót, és legnagyobb rémületedre éppen egy ósdi számszeríjjal nézel farkasszemet, ami egyenesen a szíved felé céloz. Alaposabban szemügyre véve az íjpuskát észreveszed, hogy a nyílvesszőt kifeszítő zsineg elfeslett, ezért a fegyver veszélytelen rád. Azonban ahogy belépsz a helyiségbe, a mennyezetről egy tőr hullik alá. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a tőr mélyen a koponyádba fúródik, és kalandod itt véget ér. Ha szerencsés vagy, a szúrószerszám egy hajszállal melletted esik le, mire úgy döntesz, hogy inkább visszatérsz a folyosóra. Lapozz a 289-re.

16.

Egy sötét barlangba érkezel, ahol körbebotorkálva egy halom koponyán kívül semmi egyebet nem találsz. Egy láthatatlan teremtmény megkarmolja a lábadat, de gyorsan lerázod magadról. Három ajtón át távozhatsz a helyiségből. Melyiken lépsz be?

A délkeletin? Lapozz a 205-re.
Az északnyugatin? Lapozz a 89-re.
Az északkeletin? Lapozz a 355-re.

17.

Tabasha melléd telepszik, és aggodalmas arccal nézi végig, amint egyre jobban elveszíted erődet és cselekvőképességedet. Kis idő elteltével felkerekedik, és általa ízletesnek gondolt meztelen csigákkal tér vissza, amik erőt adhatnának neked – te azonban már túl gyenge vagy ahhoz is, hogy akár csak felemeld a kezeidet. Kis idő elteltével már küldetésed sem érdekel többé, majd pedig örökre elveszíted eszméletedet.

18.

Ha még nem jártál erre, egy magas kőfal tövébe érsz, melynek tetején 200 méterenként őrtornyok sorakoznak fenyegetően. Szemben veled egy táblát pillantasz meg a falon, melyre egy Kard van felfestve, tőle balra pedig egy Tőrt ábrázoló jelet fedezel föl. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy az erődítményről egy kötél lóg alá, a fal tövében pedig egy halott Törpe fekszik arccal a földre borulva, hátából pedig temérdek nyílvessző áll ki. Ha megpróbálsz a kötélen felmászva átjutni a falon, lapozz a **362**-re. Ha inkább a Tőrrel jelzett falszakasznál kísérled meg az átjutást, lapozz a **154**-re.

19.

Odalépsz a földön fekvő bestiához, aki közeledtedre magához tér, és kése után nyúl. Felkészülsz az összecsapásra, ám váratlanul egy jókora szikladarab zuhan le a plafonról. Dobj egy kockával! Az eredmény határozza meg pozíciódat a teremben. Dobj ismét egy kockával, melynek értéke a szikla földet érésének helyét mutatja meg. Ha a két érték megegyezik, a lezuhanó kőtömb halálra zúz. Ha a két érték különböző, úgy a sziklatömb az Orkot temeti maga alá. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz, ideje távozni innen. Lapozz a 337-re.

20.

Az ajtó bezáródik mögötted, és egy teljesen sötét helyiségben találod magad, ahol körbetapogatózva nem találsz másik kijáratot. Ahogy vakon botorkálsz előre, egy undorító, nyálkás külsejű teremtményre lépsz rá, ami kékes villanás kíséretében felrobban. A következő pillanatban egy másik ugyanilyen bestiára lépsz, és elcsúszol. Megállapítod, hogy a helyiség telis-tele van ezekkel a furcsa szerzetekkel, amikor a padlón a következő ábrát tapogatod ki kezeiddel.

. o o
o . o
. o o

Ha meg tudod fejteni a Titkos Kódot, kimondod a számot, mire egy csapóajtó nyílik fel, melyen át elhagyhatod a helyiséget. Lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Máskülönben nyálkás teremtmények százai másznak rád, és megfojtanak.

21.

Egy barlangba érkezel, melyet bőrcsizmákkal pakoltak tele. Amint hozzáérsz a lábbelikhez, azok rögvest szétmállanak. A helyiség egyik falán egy kisméretű ajtót pillantasz meg. Ha benyitsz rajta, lapozz a 39-re.

Ha inkább a barlang másik négy kijáratán át távoznál, melyik lenne az?

A délkeleti?	Lapozz a 200-ra.
A nyugati?	Lapozz a 222-re.
A keleti?	Lapozz a 188-ra.
A délnyugati?	Lapozz a 107-re.

22.

Egy ódon alagútban haladsz tovább, ami egyre szűkebbé válik, és hamarosan csak összegörnyedve vagy képes haladni benne, egészen addig, amíg egy szakadék elé nem érkezel. Megpróbálod megállapítani, hogy milyen mély lehet, de még Ragyogó Kardod fényében sem látsz le a verem aljára. Egy nagyobb szikladarabot görgetsz a mélységbe, de legnagyobb csodálkozásodra nem hallod a becsapódás hangját. Nem csak a szakadék mélységét, de a szélességét sem vagy képes kivenni a sötétségben, így meglehetősen kockázatos lenne megkísérelni az átugrást a túloldalára – ha egyáltalán van másik oldala. Ha a veszéllyel nem törődve megkockáztatod az ugrást, lapozz a 363-ra. Ha inkább visszafordulsz, lapozz a 216-ra.

23.

A hatalmas termetű Troll meglengeti ívelt pengéjű, kétélű handzsárját, és neked támad.

Troll	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a 236-ra.

24.

Az ajtó bevágódik mögötted, de a Szellemalak ezúttal nem követ. Kissé nyugtalanít, hogy az ösvény mentén a korábban látottakhoz hasonló kékes színű füstpamacsok kavarognak, ám pillanatokon belül ennél komolyabb veszéllyel találod magad szembe: a barlang mennyezetéről egy fémből készült medvecsapda hullik alá. Dobj egy kockával! A kapott érték a helyzetedet határozza meg. Most dobj ismét egy kockával, melynek eredménye a lezuhanó csapda pozícióját jelöli. Ha a két érték megegyezik, a csapda súlyosan megsebesít, és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ismételd meg kétszer a fentieket, és ha életben maradsz, továbbhaladsz az ösvényen, ami csakhamar kétfelé ágazik. Ha a kelet felé vezető ajtón mész tovább, lapozz a 118-ra. Ha inkább az északit választod, lapozz a 339-re.

25.

Ahogy haladsz előre az ösvényen, az a határozott érzésed, hogy valaki vagy valami a nyomodban van. Felrázod Tabashát, aztán a rejtélyes követő felderítésére szalajtod – a macska azonban pillanatokon belül felborzolt szőrrel iszkol vissza, és sietve az egyik zsebed mélyén rejtőzik el. Egy kis idő elteltével csoszogó léptek hangjára leszel figyelmes, ezért jobbnak látod elrohanni az ismeretlen teremtmény elől – döbbenettel tapasztalod ugyanakkor, hogy ő is meggyorsította lépteit! Hátrasandítva a szemed sarkából látod, hogy egy fakó fényű árnyalak vett űzőbe. Dobj két kockával! A kapott összeg mutatja meg üldöződ sebességét. Ha ez az érték nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a 76-ra; ha kisebb vagy ugyanannyi, lapozz a 298-ra.

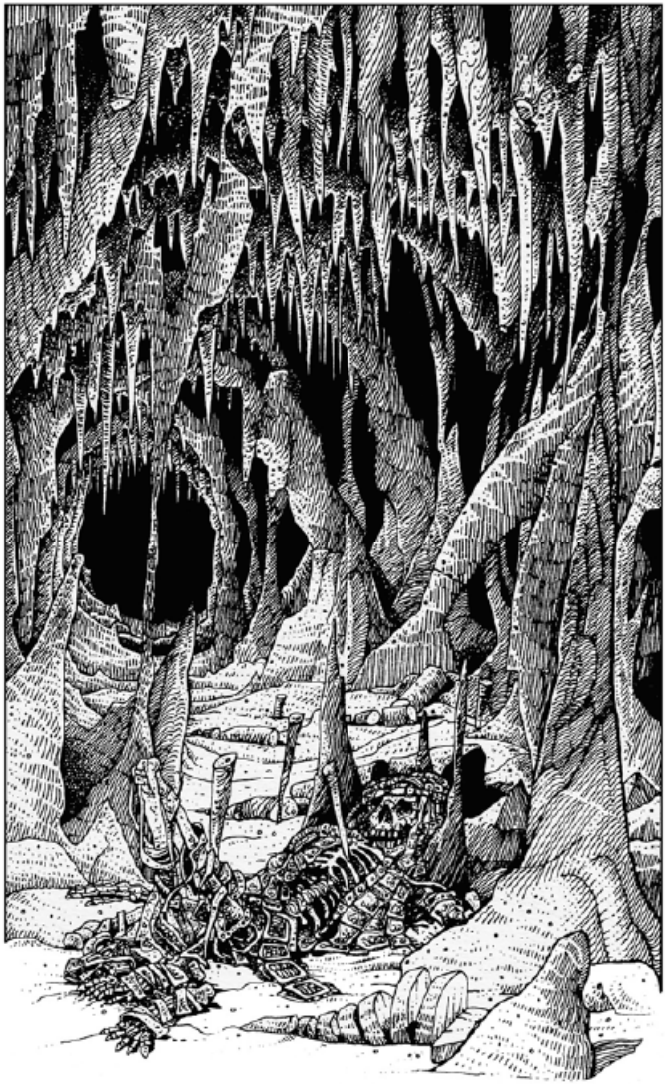
26.

Átnyújtod Kardodat az elöljáróként fellépő, és Zordként bemutatkozó Goblinnak, aki csakhamar ráeszmél arra, hogy te egy másik Fentföldi lehetsz, mint akire ők gondoltak – agyadon átvillan, hogy ebből a tévedéséből akár hasznot is húzhatsz. Ekkor a hangadó teremtmény egy fémből készült nyakörvet húz elő, és afelől érdeklődik, hogy nincs-e kedved felpróbálni. – Ebben sokkal kényelmesebben fogod magad érezni, miközben visszakísérünk. – Ha nyakadra illeszted a nyakörvet, lapozz a **389**-re. Ha nem vagy hajlandó rá, lapozz a **295**-re.

27.

Ismét egy barlangba érkezel, amelynek közepén három Boszorkány ül körül egy tüzet. Ügyet sem vetnek rád, így zavartalanul távozhatsz a három kijárat egyikén. Melyiket választod?

Az északkeletit?	Lapozz a **307**-re.
Az északnyugatit?	Lapozz a **188**-ra.
A délnyugatit?	Lapozz a **246**-ra.



28.

– És most, nyomorult Fentföldiek, itt az ideje, hogy keresztülvágtassatok Stoma Állkapcsán! – bődül el a kapitány. Az Orkok veled együtt az összes – Xokusai egyenruhába öltöztetett – Fentföldit egy óriási barlanghoz kísérik. A fáklyák fényében látod, hogy a hatalmas alagút mennyezetéről megszámlálhatatlanul sok hosszú és súlyos, agyarszerű szikla lóg alá. Az Orkok óriási dobokat kerítenek elő valahonnan, majd vad ütemben püfölni kezdik, és az eszelős taktusok keltette hangrezgések nyomán a cseppkövek egymás után hullanak le a földre. A barlang túlsó végében egy csontvázat veszel észre, bordái közül egy nagyobb darab sziklafog áll ki. Ekkor az egyik Ork üvöltve kiadja a parancsszót. – Kutyák, nyomás a barlang végébe! – A többiekkel együtt futni kezdesz. Dobj egy kockával! Az eredmény mutatja a helyzetedet a barlangban. Ezt követően dobj ismét egy kockával – ez a mennyezetről lezuhanó cseppkövek pozícióit adja meg. Mindezt négy alkalommal ismételd meg, és ha a két érték bármelyik alkalommal megegyezik, az egyik sziklaagyar felnyársal, és kalandod itt véget ér. Ha túléled az őrült vágtát, lapozz a 338-ra.

29.

Utoléred Aspráék csapatának utolsó tagjait. Rohanás közben időnként meg-megállsz hátrapillantani, hogy meggyőződj róla, üldözőitek a nyomotokban vannak-e. Az alagút végén egy mind népesebbé váló ellenséges hordát pillantasz meg, ezért tudod, nagyon kevés időtök van a menekülésre. A Törpékkel végül egy sebesen hömpölygő lávafolyam partjához érsz, ahol a forróság szinte elviselhetetlen. Közelebb lépsz, és szellősen, egymástól igen távol elhelyezett, magas gázlóköveket pillantasz meg a forró és vörös színű

folyam teljes szélességében. Aspra megragadja az egyik Törpét, és kőről-kőre ugorva átér a túlpartra, ám ott összeesik. Jobban szemügyre veszed az elterült nőt, és látod, hogy combjából egy nyílvessző áll ki. Az általa átmenekített Törpe a segítségére siet, te pedig hónod alatt egy-egy teremtménnyel az első gázlókő felé ugrasz. Dobj két kockával! Az eredmény a kövek közötti távolságot adja meg. Ezután dobj egy kockával, és az értékét add hozzá ÉLETERŐDHÖZ – a kapott összeg mutatja, hogy mekkora távolságot vagy képes átugrani. Ha az utóbbi összeg nagyobb vagy ugyanannyi, mint a kövek közötti távolság, sikeresen eléred a túlpartot – lapozz a **101**-re. Ha nem, az egyik ugrást elvéted, és a tűzforró lávában leled halálodat.

30.

A fal teteje szélesebb, mint odalent gondoltad, ugyanakkor az egyre sűrűbb ködben nem látod, hogy a túlsó oldala mennyire mélyen húzódik. Hamarosan fémmel kivert talpú csizmák ütemes kopogását hallod közeledni, és el kell döntened, mitévő légy. Ha leugrasz a fal túloldalán anélkül, hogy látnád, hová érkezel, lapozz a **364**-re. Ha megveted a lábad, és felkészülsz a harcra, lapozz a **244**-re.

31.

A helyes Kódot ejtetted ki. Először semmi nem történik, majd egy éltes hang csendül fel, és a gyűrűről kezd magyarázni. – Ezt az ékszert azért alkották meg, hogy az Érzékharcosokat láthatatlanná tegye egy összecsapás erejéig. Használd hát bölcsen – hallod, majd a hang elhallgat. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. *Kalandlapod* Képességek mezőjében jelöld a gyűrűt, melynek segítségével egy csata alkalmával sértetlen maradsz, bármiféle teremtménnyel szállsz is szembe. Lapozz a **369**-re.

32.

Suttogva mesélni kezdesz neki a Tancred Pajzsáért folytatott küldetésedről. Elvigyorodik, és megpillantod hosszú tépőfogait. Tágra nyílt szemei vörösen izzanak föl, és ördögi nevetésben tör ki. Feláll, és hatalmas termetével föléd magasodik, majd karmos kezével lecsap rád. Rájössz, hogy egy Khuddammal állsz szemben! Jóllehet fegyvertelen, igen kemény ellenfélnek ígérkezik.

Churka Khuddam ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha te nyerted az összecsapást, kirohansz a cellából. Ha balra iszkolsz el, lapozz a **167**-re. Ha jobbra menekülsz, lapozz a **268**-ra. Amennyiben inkább egyenesen futsz tovább, lapozz a **312**-re.

33.

Egy igen szűk és kisméretű barlangban találod magad, ami hamarosan két ajtóhoz vezet. A neked bal kéz felé eső nyitva áll, és a vastag porréteg alatt a következő jeleket fedezed föl rajta:

```
□ □ □     o o .
□ □ □     . . .
□ □ □     . . o
```

A jobb oldalit zárva találod, és a következő jeleket vájták bele:

```
. . .     . . .
. . .     . . o
. . .     . . .
```

Ha meg tudod fejteni a csukva lévő ajtón látható Titkos Kódot, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem ismered, a másikon lépsz be – lapozz a **70**-re.

34.

Kardoddal a közeledő bestia felé suhintasz – de az legnagyobb elképedésedre előbb fegyvereden, aztán rajtad magadon is árnyékként siklik át! Álmélkodásodból az zökkent ki, hogy az imént látott alakokhoz hasonlók közelítenek feléd. Kardod fényénél szétnézve különös, kaktusz-szerű növényeket látsz, amelyeken apró szőrős állatokat, és egy Ork tetemét látod felnyársalva. Az a gyanúd, hogy az imént látott illúzió ennek a tüskés növénynek a műve volt, hogy így szerezze meg magának prédáját. Morfondírozás közben észreveszed, hogy egy csapat lovas közelít a hegy lába felé, akik szemlátomást a te nyomaidat követik. Veled szemben egy magas vulkánt pillantasz meg, amelynek oldalába felfelé vezető lépcsőket vésztek. Ha felrohansz a tűzhányóra, hogy ott keress menedéket, lapozz az **56**-ra. Ha a vulkán lábát megkerülve futsz tovább, lapozz a **116**-ra.

35.

Kardoddal lecsapsz az alakra, mire az apró szilánkokra törik, melyek egyike a karodba fúródik (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A talpon maradt két alak kajánul felnevet, majd egy hátborzongató hang dörren fel a teremben. – Tancred fattya, próbáld meg újra! – Ha még nem tetted meg, és ezúttal a középsőre támadsz rá, lapozz a 62-re. Ha inkább a jobb oldalinak rontasz neki, lapozz a 386-ra.

36.

A zajra egy álomittasan pislogó Troll tér magához, megtörli orrát, kipiszkál néhány csontdarabot a metszőfogai közül, majd riadót kiált. A következő pillanatban három igen megtermett, a velejükig gonosz, és számbeli fölényük miatt elbizakodottan röhögcsélő szörnyeteg fog közre, akikkel egyesével kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troll	8	10
Második Troll	8	10
Harmadik Troll	7	8

Ha mindhárom teremtményt legyőzted, sietve a keleti kijárat felé menekülsz, és közben elcsodálkozol azon, hogy a zajra nem ébredt föl több bestia. Lapozz a 370-re.

37.

Az ujjaid közé csíped a tekergőző gilisztát, majd csukott szemmel a szádhoz emeled. Nagy meglepetéssel állapítod meg, hogy remek íze van – nyersz 1 ÉLETERŐ pontot. Tabasha elégedetten a lábadhoz dörgölőzik, majd a válladra ugrik. Lapozz a 247-re.

38.

Kardoddal lesújtasz Orghuzra, de meglepetésedre fegyvered pengéje nem hatol át a gonosztevő testén. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha *Kalandlapod* szerint mind a hét Khuddammal végeztél, lapozz a 385-re. Ha akár csak egy is életben van még, lapozz a 309-re.

39.

Egy kisebb hasadékba jutsz, ahol igen erős fényjelenségre leszel figyelmes, de nem tudod megállapítani, hogy mi bocsátja ki magából azt. A ragyogás egyre erősödik, mígnem elviselhetetlen mértékűvé növekszik, és te mozdulni sem bírsz. Minden emléked köddé foszlik a barlangok labirintusáról, melyeken idáig áthaladtál, és abban a hiszemben folytatod utadat, hogy még csak most léptél be a Minosaddurr-barlangokba. Lapozz a 2-re.

40.

Egy üres terembe érkezel, ahol pillanatokon belül Orghuz hangja dörren fel. – Tancred fattya, nem menekülhetsz előlem! Nem én öllek meg, hanem te fogod megtenni ezt… ebben a teremben ugyanis életed legborzalmasabb rémálmai válnak valóra, sőt, azok addig erősödnek, amíg ki nem leheled lelkedet! – Ezek az utolsó szavak, amiket hallasz életedben.

41.

A Törpe hálának egy fikarcnyi jelét sem mutatja, az egyik kőoszlophoz fut, és azt riadt tekintettel szorosan átöleli. Egyetlen kérdésedre sem válaszol, és egy tapodtat sem mozdul, ezért hát nem vesztegeted vele tovább az idődet, és továbbmész. Lapozz a 22-re.

42.

Kiejted a kód számát, és az ajtó kinyílik. Miután belépsz rajta, magától becsukódik mögötted. Hirtelen éles fájdalmat érzel a nyakadon és a válladon – valami megharapott! (Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.) Fölnézel, és agyaras egerek tucatjait pillantod meg, amint a barlang mennyezetéről egyenesen rád vetik magukat. Tabasha hamisítatlan vadász módjára veszi űzőbe őket, de nem képes mindegyikkel egymaga végezni. Dobj egy kockával! Ha 3-ast, vagy kevesebbet dobtál, macskád megvédett az agresszív rágcsálók nagy részétől, és csak 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha 4-est vagy 5-öst dobtál, több egér is megsebesített: vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha 6-ost dobtál, 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz.

Miután keresztülverekedted magad a bestiákon, az egértetemeket a szájában hurcoló Tabashával a nyomodban végül eléred az alagút végét. Igen masszív fal magasodik előtted: úgy ítéled meg, hogy egy régi vár lábánál húzódó átjáróban állsz. Merre mész tovább? Ha balra indulnál el, lapozz a **179**-re; ha jobbra, lapozz a **198**-ra.

43.

Kirohansz az ajtón, és egyenesen egy Orkokból álló járőrcsapatba ütközöl. Közrefognak, majd egyikük egy hatalmas bunkósbottal fejbe vág. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **123**-ra.

44.

Az alattad lévő párkányt célba véve leugrasz a sziklá-ról. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, elcsúszol, a mélybe zuhansz, és a szakadékban az utolsó porcikád is miszlikre törik. Ha szerencséd van, nagyot huppanva érsz földet a sziklapárkányon (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), ahonnan két irányba mehetsz tovább. Ha balra indulsz el, lapozz a 321-re. Ha jobb kéz felé ereszkedsz lefelé, lapozz a 250-re.

45.

Egy tűzforróvá hevült barlangba lépsz be, amelynek közepén fehéren izzó lávafolyam hömpölyög. Az átforrósodott sziklák még csizmádon át is csakhamar égetni kezdik a talpadat. Körülötted tüzes szikrák repdesnek, és egyik-másik sercegve rajtad landol. Dobj egy kockával! Ha 1–3 közötti értékeket dobtál, dobj újból, és a második dobás eredményét vond le ÉLETERŐ pontjaid számából. Négy kijáraton keresztül menekülhetsz el ebből a katlanból. Melyiket választod?

A délnyugatit?	Lapozz a 89-re.
A nyugatit?	Lapozz a 168-ra.
A keletit?	Lapozz a 222-re.
A délkeletit?	Lapozz a 355-re.

46.

Lapozz a 38-ra.

47.

Az Érzéktestvérek étellel-itallal kínálnak. Lakoma közben elmeséled küldetésed részleteit vendéglátóidnak, akik éktelen haragra gerjednek Orghuz neve hallatán. – A Gonosz, aki a saját földünkön tett bennünket törvényen kívülivé – hangzik lesújtó véleményük. Elmondják, hogy egyik Khuddamjának vezetésével Orghuz Kegyetlen Serege tartja ostrom alatt Alsóüreget, a gaddoni nép egyik utolsó nagy erődjét.

Az Érzéktestvérek úgy döntenek, hogy segítenek küldetésed teljesítésében. Kiadós pihenőt követően (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot) Gorodin, a Harcmester megtanítja neked az érzékek útján történő küzdelem módját. Megajándékoz egy Sötét Sisakkal, és a füledbe súgja a Sötétben Látás varázsigéjét. Elmondja, hogy nem szabad Kardod ragyogásában bíznod, azt ugyanis minden valamire való mágiahasználó el tudja homályosítani. Elsajátítottad az Érzékharc tudományát, aminek segítségével eredményesen leszel képes megküzdeni ellenfeleiddel akkor is, ha teljes sötétségben kell szembeszállnod velük. (Írd fel a *Kalandlapodra* ezt a Képességet!) Lapozz a 322-re.

48.

Miután felfeded kilétét, a leleplezett áruló a Szakadék felé vezető átjárón át megpróbál elmenekülni, ám az Astragal mutatóujjából előtörő halálos varázslat még azelőtt végez vele, hogy a hasadékba vethetné magát. Lapozz a 400-ra.

49.

Ahogy közelítesz a kompánia felé, a nő egyre jobban megfeszíti az íj húrját. Az egyik Törpe hozzád rohan, és a Kardod után kap. A teremtmények hosszan bámulják a köpenyed zsebében karmait kimeresztő Tabashát, de végül nem nyúlnak hozzá. Egy másik Törpe előhúz egy varázspálcának látszó tárgyat, amivel körözni kezd a levegőben, majd egy általad ismeretlen varázsigét kezd mormolni. A következő pillanatban csillagokat látsz keringeni a fejed körül, majd összeesel. Lapozz a 352-re.

50.

Elindulsz az alagúton, ahol a sziklába vájva különféle alakokat fedezel föl, de nem tudod értelmezni őket. A közönséges rúnajeleket érted ugyan (azaz a misztikus őskori ABC betűit), de ezek pusztán kőtömbökbe dombornyomott körök és négyzetek. Folytatod utadat a lejtős folyosón, ami hamarosan egy nagyméretű alagútban végződik, melynek padlóján ameddig csak ellátsz, két, meglehetősen mély keréknyomot fedezel föl – feltételezed, hogy éveken át szekerek használták ezt az utat. Ha balra indulsz el az alagútban, lapozz a 211-re. Ha inkább jobb kéz felé mész tovább, lapozz a 135-re.

51.

Miután belépsz rajta, az ajtó mintegy varázserőnek engedelmeskedve bevágódik mögötted, melyből arra következtetsz, hogy Orghuz Tornyában az ajtók könnyen nyílnak, ám vissza már nem engednek oda, ahonnan jöttél. A helyiségben körbenézve az az érzésed, hogy egy afféle vadászterembe érkeztél: a falakon kardok, dárdák, páncélruhák, valamint különös, egy- vagy többszarvú fenevadak kitömött trófeái díszelegnek. Az egyik sarokban több íjpuskát fedezel fel, majd legnagyobb döbbenetedre ezzel egy időben azt is hallod, hogy az íjak húrjai megfeszülnek, és számos nyílvesszőt egyenesen feléd lőnek ki. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, egy halálos méreggel átitatott nyílvessző eltalál, és pillanatok alatt végez veled. Ha szerencséd van, valamennyi nyílvessző elkerül, és a három kijárat egyikén elhagyhatod ezt a termet. Melyiken át távozol?

Az északin?	Lapozz a 40-re.
A nyugatin?	Lapozz a 224-re.
A keletin?	Lapozz a 292-re.

52.

Az Érzékharcosok védekező alakzatba rendeződnek, és hamarosan az Ork erők tábori konyháját kezdik fenyegetni. Kisvártatva hatalmas hangzavar közepette a gaddoni főerők megrohamozzák az ostromlók állásait. Az Orkok nagy része holtan terül el a csatamezőn, míg a túlélők rezignáltan menekülőre fogják. Az ütközet az alsóüregi Érzékharcosok győzelmével ért véget. A csata elültével megjelenik Khazarra, akinek testén vágások és sebesülések árulkodnak a harc hevességéről. Tisztában van vele, hogy nem vesztegetheted tovább idődet, ezért köszönetet mond segítségedért, majd elvezet a barlang végéig, ahol egy alagút bejáratát mutatja meg. Belépsz rajta, majd hosszan haladsz benne előre, mígnem egy kisebb barlang bejáratához érkezel. Úgy döntesz, hogy a főalagúton haladsz tovább. Egy kis idő múlva Tabasha kiugrik a zsebedből, és szimatolgatva, kaparászva kúszik előre, majd egy halom kőtörmelék előtt megtorpan: az alagút beomlott! Lapozz a 178-ra.

53.

Miután a Troglodíták felhajigálták a szekérre a szerszámaikat, felülnek a bakra, te pedig a raktérben foglalsz helyet. Menet közben remekül szórakozol Vágottnyelvű dalain, melyek különféle élőlények levágott combjairól szólnak. A mókának azonban egyelőre vége, a szekér hirtelen megáll, és a teremtmények a távolba meresztik szemüket. Te is így teszel, és egy csapat lovast pillantasz meg, akik egyenesen felétek ügetnek. Ha jobbnak látod kereket oldani, mielőtt a különítmény ideér, lapozz a **9**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **95**-re.

54.

Szilárd kőtömbre léptél. A továbbhaladáshoz melyik gázlókövet választod?

A bal oldalit?	Lapozz a **108**-ra.
A jobb oldalit?	Lapozz a **166**-ra.
A bal hátsót?	Lapozz a **396**-ra.

55.

Éppen visszaértsz a barakkodba, amikor az egyik Mocsári Goblin két lovag kíséretében beront a helyiségbe, és rád mutat. A katonák feléd rohannak, hogy elfogjanak. Kardot rántasz, hogy megvédd magad. Ellenfeleiddel egyesével kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lovag	8	8
Második Lovag	7	8

Ha te győztél, azonnal kirohansz a barakkból. Lapozz a **388**-ra.

56.

Ahogy a lépcsőkön iszkolsz fölfelé, vetsz egy pillantást a vulkán csúcsa felé, és látod, hogy a tűzhányó pereméről láva szivárog lefelé. Nem sok idődd van emészteni a látottakat, a következő pillanatban ugyanis egy Vámpírdenevér csap le rád. Dobj két kockával! Ha duplát dobsz, a bestia megsebesített, és a dobás értékének felével csökkentsd ÉLETERŐDET.

Üldözőid mindeközben lecövekeltek a tűzhányó lábánál, és azt lesik várakozásteljesen, hogy vajon mikor fordulsz vissza. Óvatosságuk érthető: a vulkánból váratlanul forró lávafolyam lövell ki. Dobj egy kockával – a kapott érték jelzi helyzetedet a hegy oldalában. Ezután dobj egy másik kockával, melynek eredménye a láva kifröccsenésének helyét mutatja meg. Ha a két érték megegyezik, a magma eltalál, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Végül felérsz a hegycsúcsra, ahol meglátod a vulkán óriási bejáratát, melyen a következő motívumokat fedezed föl:

```
□ □ □   □ . .          . . .   . . □
□ □ □   □ □ □    és    . . .   □ □ □
□ □ □   □ . .          . . .   . . □
```

Belépsz a tűzhányóba vezető átjárón. Lapozz a 356-ra.

57.

A kapu nyikorogva kitárul, és kisvártatva nehéz páncélokba öltözött gaddoni Érzékharcosok egy csoportja üdvözöl téged és kísérőidet. A lovagok sietve egy fedezék felé kezdenek terelni benneteket, azonban csak pár lépést tesztek meg, amikor hosszú, fekete nyílvesszők özöne zúdul felétek. Két harcost eltalálnak, a többiek pedig szétrebbennek. Merre menekülsz a nyílvesszők elől?

Egyenesen előre?	Lapozz a **109**-re.
Balra?	Lapozz a **234**-re.
Jobbra?	Lapozz a **335**-re.

58.

Leereszkedsz a kötélen, és megkönnyebbülten nyugtázod, hogy leértél a Kopár Sziklák aljára. Feszülten figyelsz, hogy üldözőid a nyomodban vannak-e, de egyetlen Ork sem tűnik föl. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Nekivágsz a végtelen sötétségnek, és találsz is egy félreeső meredélyt, ahol biztonságosan megpihenhetsz. Tabasha leugrik a válladról, és vadászni indul, majd egy nagyobb darab vörös pikkelyű hallal tér vissza. Elfogyasztod a zsákmányt, az általad meghagyott halszálkákat pedig a macska falja föl. (Az étkezésért kapsz 4 ÉLETERŐ pontot. Amennyiben a *Kalandlapodon* szerepelnek olyan tárgyak, amelyekkel képes vagy tüzet rakni, hogy megsüthesd a halat, további 2 ÉLETERŐ pontot nyersz. Ebben az esetben ne felejtsd el lehúzni *Kalandlapodról* az elhasznált Tüzelő-egységet.)

Amint a szemed hozzászokik a barlang különös, vöröses színű fényéhez, elindulsz, noha nem igazán vagy tisztában azzal, hogy merre is lenne érdemes tartanod. Hamarosan azonban egy kiépített utat keresztezel, melynek köveibe minden jel szerint lovas szekerek kerekei vájtak mély barázdákat. A nyílegyenes út végei a végtelen messzeségbe vesznek. Ha rátérsz erre az útra, lapozz **304**-re. Ha inkább balra indulsz el, lapozz **259**-re. Ha jobbra tartasz, lapozz a **136**-ra.

59.

A csetepaté zajaira egy Orkokból álló járőrcsapat figyelt föl, akik fenyegetően körbevesznek. Mindkettejükkel meg kell küzdened, ha ki akarsz törni a szorításukból. Ellenfeleiddel egyesével csapj össze.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	7	6

Ha legyőzted őket, megállapítod, hogy nincs más választásod, mint az Érzékharcosok állásai felé rohanni. Lapozz a **96**-ra.

60.

Egy hatalmas szikladarab éppen melletted zuhan a földre. A morajlás nem szűnik meg, és a lábad alatt a kavicsos föld vadul pulzálni kezd. A sziklák közül hirtelen egy hátborzongató külsejű Földmozgató tör ki, aki puszta érintésével is óriási sziklatömböket ver le a barlang falairól. A jókora és teljesen vak teremtmény eltorlaszolja előtted az alagutat. Ha megtámadod a szörnyeteget, lapozz a **395**-re. Ha inkább visszafutsz oda, ahonnan jöttél, lapozz a **191**-re.

61.

A csapóajtó bevágódik fölötted, és a koromsötétben lefelé kezdesz mászni. Ahogy egyre lejjebb ereszkedsz, úgy válik erősebbé egy különös melegség; mintha csak egy láthatatlan lánghoz kerülnél egyre közelebb. Felragyogó Kardod fényében kisvártatva egy hatalmas, kőből készült üstöt pillantasz meg, melyet négy mozdulatlan alak ül körbe. Valamennyien díszes páncélt viselnek, és egy-egy kardot tartanak a kezükben. Tisztában vagy vele, hogy a Lángok Magja előtt állsz, amelybe bele kell mártanod Kardodat. Az üsthöz lépsz, és fegyveredet beleereszted a tűzforró katlanba. Ekkor éles kiáltás csapja meg füledet, majd egy vonagló Sötét Árnyat pillantasz meg, és förtelmes bűz kezd terjengeni a barlangban. Az Árny ekkor a *bal térdéhez* kap. Kardodat ekkor kihúzod az üstből: fegyvered pengéje néhány pillanatig láthatatlannak tetszik, majd előtűnnek körvonalai, és soha nem látott módon kezd fényleni. Nyersz 2 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot! E változásokon túl *Kalandlapod* Képességek mezőjében tüntesd föl azt is, hogy Kardod pengéjét megedzetted a Lángok Magjában. És ne feledkezz meg azokról a titkokról sem, melyekre ittléted során derítettél fényt. Hamarosan a Lángok Magja Őreinek kántálását hallod meg, ezt követően minden eltűnik előled. Lapozz a 100-ra.

62.

Orghuz alakmása apró üvegszilánkokra törik szét, melyek közül több is beléd áll – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A gonosztevő és megmaradt illúzióalakja gúnyosan felkacag, és továbbra is azt harsogja, hogy támadd meg. Ha a bal oldali alaknak rontasz neki, lapozz a 35-re. Ha inkább a jobb oldalit veszed célba, lapozz a 386-ra.

63.

A robusztus termetű férfi körbeszimatol téged. – A Fentföld szagát érzem rajtad. Isten hozott! – Megveregeti a hátadat, ezzel egy időben a Kardod felragyog. – Gregóriusz vagyok, Baldwin, Edwin és Eleanor fia, Dermott, a Szabad Ember lánya, akinek unokatestvére, Ökölcsapás Kevin Tancreddel harcolt a Komorság Szakadékaiban. Az anyám rokonsága… – Gregóriusz int, hogy kövesd, és míg mögötte lépdelsz, kisvártatva a teljes családfáját bemutatja neked. Lapozz a 313-ra.

64.

Egy priccshez láncolva térsz magadhoz. Miután tudatod kitisztul, megállapítod, hogy egy hatalmas szikla tetején tartanak fogva, alattad egy óriási kiterjedésű barlang tátong. Meglepődve tapasztalod, hogy elrablóid nem vették el Kardodat, és Tabasha is a zsebedben lapul. Körbenézel, és mindenfelé harci öltözéket viselő Orkokat látsz sorakozni, páncéljaikon valamennyien a Támadó Ököl jelvényét viselik, mely az elit Xokusai Orkok csapatjelzése. Kapitányuk melléd lép, és minden jel szerint vár valakire. – Az az átkozott Khuddam sportot űz abból, hogy lemészárolja a katonáimat, aztán nem jön el a Hajtóvadászatra… – Az egyik mellette álló Ork hadnagy jelzi a kapitánynak, hogy a ceremóniának a Mukinahdun Jóslatában

meghatározott időben kell kezdődnie. E szavak hallatán a Xokusai Ork harcosok térdre ereszkednek, fegyvereiket pedig a földbe állítják. Ezt követően a kapitány elbődül: – A Hajtóvadászat ezennel kezdetét veszi. Eresszétek el a prédát, és riasszátok a Griffonokat! – Ezzel egy időben ritmikus dobszó harsan fel, és érzed, hogy eloldják kötelékeidet. Kisvártatva szárnycsapkodás, vicsorgás és éles csattogás zaja jelzi a Griffonok érkezését, melyek repülő, tűzokádó teremtmények. Testük az oroszlánokéval mutat hasonlóságot, míg szárnyaik a sárkányokéra emlékeztetnek.

A dobszó felerősödik, és érzed, hogy a szikla széléhez taszigálnak, mialatt az Orkok egy számodra érthetetlen nyelven kántálnak valamit eszelősen. Végül egy keskeny sziklapárkányra löknek, és csak annyit hallasz: – Fuss az életedért! – Lapozz a 138-ra.

65.

– Én soha nem próbálnék kézzel halászni, mint ők – jegyzi meg Aspra, miközben végigméri a Törpék által kiemelt, földre fektetett halat, aminek óriási szájából hatalmas tépőfogak állnak ki. Mindazonáltal kis sütés után a húsevő bestia igen ízletes falatnak bizonyul (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Később újabb Törpék csatlakoznak hozzátok, majd a tábortüzet körülülve a Hegy alatti régi szép időkről daloltok. Tabasha ezalatt az étkezésből megmaradt halszálkákra csap le, és miután végzett, alaposan megmosakszik, majd jóllakottan elnyúlik a földön.

Kis idő elteltével Aspra készülődni kezd. Portyára indul, és megkérdi, hogy a táborban maradsz-e, vagy inkább vele tartasz, hogy kifosszátok Orghuz egyik hadtápos szekerét. Ha nincs kedved a rablótámadáshoz, és a táborban pihensz tovább, lapozz a 265-re. Ha ki akarod venni a részed a rajtaütésből, lapozz a 3-ra.

66.

Becsapod az ajtót, ami rögvest bezárul mögötted. Furcsa hangokra leszel figyelmes – mintha fenevadak fújtatnának és bömbölnének a közelben. A hosszú és keskeny teremből két kijárat vezet tovább: egy észak és egy nyugat felé. Szemed azonban megakad a plafonról vékony zsinórokon baljósan alácsüngő kardok és tőrök tucatján. Váratlanul mély hangú, sátáni kacaj csattan föl, mire az egyik kard aláhullik a plafonról, és igen közel hozzád fúródik a földbe. Válaszd ki, hogy melyik kijáraton át menekülnél innen. Ha a nyugati ajtót választottad, dobj egy kockával, melynek értéke a helyzetedet mutatja meg a helyiségben. Most dobj ismét egy kockával, mely a plafonról lezuhanó fegyverek földet érésének helyét jelöli. Ha a két érték megegyezik, a kard vagy tőr eltalál, és halálosan megsebesít. Ismételd meg a műveletet háromszor, és ha túlélted, lapozz a 40-re. Ha az északi kijáratot választottad, a fentieket öt alkalommal ismételd meg, és ha sikerrel jársz, lapozz a 297-re.

67.

A sziklapárkány lényegesen szélesebb az eddigieknél, olyannyira, hogy akár a valódi harcnak is teret engedne, ezért úgy döntesz, megállsz kifújni magad, és itt várod be üldözőidet, hogy lekaszabold őket. Erre hamar lehetőséged adódik: hirtelen hat Ork jelenik meg mögüled. Egyikük mélyre hajolva a földet szaglászsza, minden jel szerint ő vezette társait a nyomodra. A teremtmények rád vetik magukat, de egy határozott csapással az elsőt azonnal a másvilágra küldöd. A többiek nem tudnak körbevenni, ezért valamennyien egyszerre próbálnak szemből ledöfni. Dobj két kockával! A kapott eredmény jelzi, hogy az Orkok hány kardcsapása talál el. Ezt követően dobj ismét két

kockával, és a kapott értékek összege azt mutatja meg, hogy hány csapást vagy képes elhárítani. Ha az Orkok sikeres döféseinek száma nagyobb, mint a kivédett találatok száma, minden egyes el nem hárított csapás után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Hirtelen egy Griffon jelenik meg a levegőben, és az Orkokat félresöpörve sietve beleveti magát a küzdelembe. Az Orkok magatokra hagynak. Meg kell küzdened a szárnyas bestiával.

Griffon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

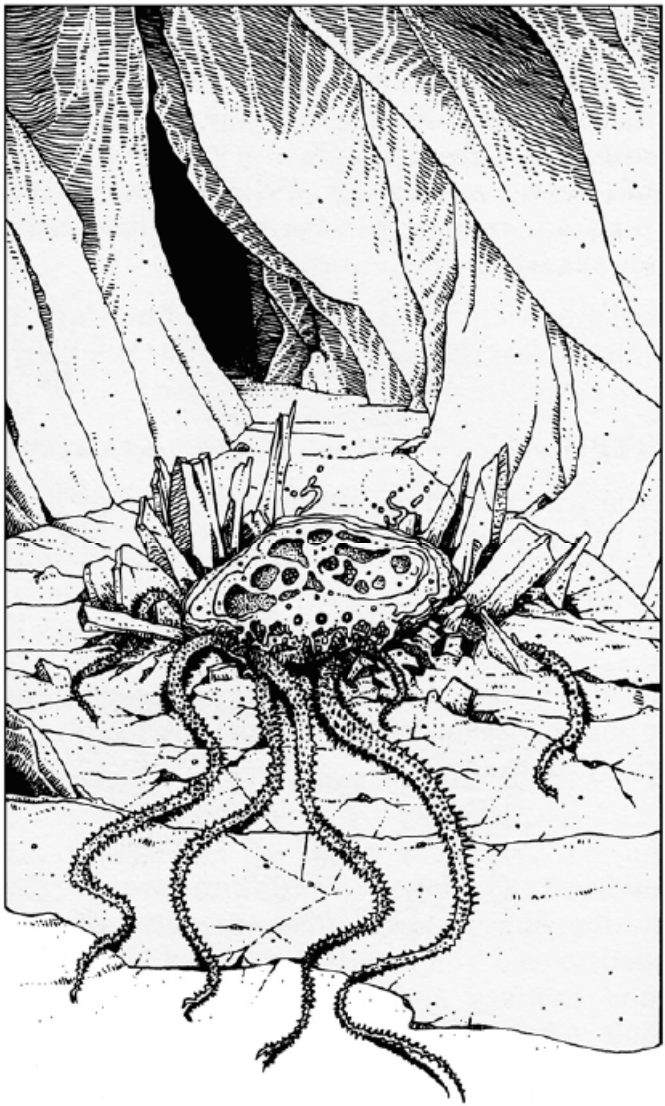
Ha te nyerted az összecsapást, kétfelé menekülhetsz tovább. Ha a bal kéz felől induló, enyhén lejtő sziklapárkányon indulsz el, lapozz a 220-ra. Ha a tőled jobbra lévő, meredek csapáson ereszkedsz le, lapozz a 117-re.

68.

Egy szobába lépsz be, amelyben a két, egymás mellett lévő, nyugat felé nyíló kijáraton kívül semmi egyéb sincs. Ha a bal oldali ajtón át távozol innen, lapozz a 219-re. Ha a jobb oldalin nyitsz be, lapozz a 120-ra.

69.

Egyik oldalsó kijáratán elhagyod a fogadót. Bosak pontos iránymutatásának megfelelően elindulsz felfelé a csiszolatlan kőből készült lépcsőkön. A hosszú és kimerítő mászást követően hamarosan cseppkőszerű sziklákon kezdesz lépdelni, és észreveszed, hogy a járat tetejét is hasonlók borítják – pillanatok alatt rájössz, hogy nagyon veszélyes terepre tévedtél. Egyszer csak hangos reccsenés hangja üti meg a füled. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 347-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 197-re.



70.

Az alagút egyre mélyebbre vezet lefelé, és csakhamar fázni kezdesz. Lábad megcsúszik, és hanyatt esel – egy befagyott föld alatti folyó jegére tévedtél. Kardod kiesik a kezedből, és több méterre elcsúszik. Ahogy feltápászkodsz, hallod, amint a jég recsegve megtörik, és néhány tüskés csáp kíséretében három szem bukkan fel a fagyos vízből. A Kardod felé rohansz, de az egyik csáp a bokád köré tekeredik. Vajon elég erős vagy-e ahhoz, hogy a bokádat szorító bestia ellenállását leküzdve elérd fegyveredet? Dobj két kockával – a kapott érték határozza meg azt az erőt, ami ahhoz szükséges, hogy eljuss a Kardig. Ha ez az összeg nagyobb ÉLETERŐ pontjaid számánál, a csáp erősebbnek bizonyul, és örökre magával ránt a fagyos mélységbe. Ha ugyanannyi vagy kisebb, megragadod a fegyveredet, elvágod a bokádra csavarodott csápot, és a folyó túloldalán nyíló alagútba rohansz. Lapozz a 103-ra.

71.

Ahogy belépsz a következő barlangba, a vulkán hatalmasat robajlik, és a föld megrázkódik alattad. A helyiségből két kijáraton át távozhatsz. Ha a bal oldali nyíláson át teszed ezt, lapozz a 177-re. Ha a jobb oldali mellett döntesz, lapozz a 327-re.

72.

Amikor felébredsz, egy pillanatra kinyitod a szemedet, majd ismét behunyod, de semmi különbséget nem tudsz tenni a két állapot között – még mindig teljes a sötétség. – Ó, remek, remélem jól aludtál – hallod Félelemszelő Alkis hangját, aki elmeséli, miként úszta meg a Khuddam elleni összecsapást, és hogyan hagyott hátra az ellenség megtévesztésére szolgáló hamis nyomokat. – A Gonosz erők még nem elég erősek ahhoz, hogy megtámadják Govanthiant, de hamarosan... Ezért is kell bevégezned küldetésedet. – A gaddoniak megtanítják neked a sötétben való küzdelem, az Érzékharc tudományát (a változást jelöld *Kalandlapod* Képességek mezőjében), valamint az Érzéktestvérek Titkos Kódjai megfejtésének tudományát. Lapozz a 399-re, ahol egy ábra is segítségedre lesz, majd lapozz vissza erre a fejezetpontra.

Miután mindezen ismeretekre szert tettél, a lovagok elkísérnek a Govanthiani Alagutakhoz, ahol elbúcsúzol a sötétség népétől, és belépsz a bejáraton. Kis idő múlva az alagút kettéválik. Ha a fölfelé vezetőn mész tovább, lapozz a 393-ra. Ha inkább azt választod, amelyik lefelé halad, lapozz a 33-ra.

73.

Elrohansz az őrhely előtt. A nagy sietségben nem veszed észre az úton keresztbe kifeszített zsineget, és ahogy megbotlasz benne, az egy riasztót hoz működésbe, ami nagy robajjal Törpe-koponyák tömegét zúdítja az alagútba. A hatalmas lármára hat Ork tűnik föl – valamennyien az elit Xokusai Harcosok egyenruháját viselik. Az általad eddig látott legtöbb harcos Ork-törzzsel ellentétben ezek a teremtmények nem egymással torzsalkodnak, hanem meglepő sebességgel utánad vetik magukat. Ha a tőled balra induló lépcsősoron rohansz fel előlük, lapozz a 182-re. Ha inkább egyenesen előre menekülsz, lapozz a 240-re.

74.

Továbbhaladsz lefelé az alagútban, és kisvártatva a távolban lobogó fáklyák fényére leszel figyelmes. Ahogy közelítesz feléjük, észleled, hogy az alagút egy barlangba torkollik, amelynek jobb oldalán egy kőkunyhót pillantasz meg. Bejáratát hat fáklya világítja meg, falán pedig apró, kör alakú ablakok sorakoznak. A fáklyák alatti cégér elárulja, hogy a híres Sárkánytűz Fogadó előtt állsz. Az épülettel szemben két, hatalmas szarvú Koyunlu-paripa ácsorog egy szekér elé fogva. Mialatt a környezetet veszed szemügyre, egy hatalmas termetű, fekete köpenyes alak támolyog ki az ivó elé, majd összecsuklik, és arccal előre elterül a földön. Ha felsegítenéd, lapozz a 157-re. Ha inkább jobbnak látod elrejtőzni, lapozz a 353-ra.

75.

Ahogy balra lépsz, egy csapóajtó nyílik ki alattad, és egy kiélezett fémkarókkal teli verembe zuhansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik karó felnyársal, és azonnal szörnyethalsz. Ha szerencsés vagy, aránylag olcsón úszod meg az esést, és csak zúzódásokat szenvedsz (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). A gödör aljában egy pókhálókkal beszőtt ajtót pillantasz meg, ami könnyedén kinyílik. Lapozz a 143-ra.

76.

Szeletelő hangok suhogására kapod fel a fejedet, és a köpenyedre pillantva egy vágást veszel észre. Megfordulsz, és egy homályos alak fénye tűnik elő a sötét párából. Fegyvert nem látsz nála, csak azt hallod, hogy nagy lendülettel hasít a levegőbe. Amennyiben *Kalandlapod* szerint birtokában vagy az Érzékharc Képességének, küzdj meg vele a szokott módon. Máskülönben e harc idejére vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot.

Felfénylő	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted a küzdelmet, lapozz a 298-ra.

77.

Ahogy az alagútban botorkálsz előre, kétségeid támadnak küldetésed sikerével kapcsolatban. Elhajítod Kardodat, leülsz egy sziklatömbre, és arcodat a kezedbe temeted. Sötét hangulatodban teljesen kilátástalannak ítéled meg helyzetedet. Tabasha megpróbál felvidítani, és akár egy kiscica, a farkát kezdi kergetni, azonban te túlságosan nyomorultnak érzed magad ahhoz, hogy képes legyen életet verni beléd.

Hirtelen azonban Kardod rendkívüli erővel fényleni kezd, és veled szemben a levegőbe emelkedik, majd egy ősi hang csendül fel. – Ne legyenek kétségeid, már nagyon közel jársz a Minosaddurr-barlangokhoz! Keresd meg a Lángok Magját, és mártsd bele Kardodat! Ez Orghuz gyenge pontja. De mindenekelőtt óvakodj a Három Kőkísértettől! Az egyik mindig igazat mond, a második folyton hazudik, a harmadik pedig állandóan az igazságot és a hazugságot váltogatja. – A hallottak reménnyel töltenek el (nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot), és elszántan folytatod utadat. Lapozz a 252-re.

78.

Ahogy bemászol a helyiségbe, szárnycsapkodás hangja, és egy velőtrázó sikoly jelzi, hogy a torony tetején őrködő egyik Vízköpő észrevett téged. Egy szempillantás alatt utánad veti magát, és beviharzik a terembe. Az Egy Csapás Harc szabályainak megfelelően ösztönösen lesújtasz rá Kardoddal. Ha eltaláltad, sikerült megsebezned a fenevadat, ami felüvölt fájdalmában, te pedig kihasználod az alkalmat, és a szomszédos terembe rohansz át. Ha a bestia talált el téged, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és ezt követően iszkolsz át a másik helyiségbe.

Hiába zárod be az ajtót magad mögött, tudod, hogy a teremtmény előbb-utóbb áttöri magát rajta, ezért a kijárat felé iramodsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, képes vagy kereket oldani a Vízköpő elől – lapozz a 110-re. Ha nincs szerencséd, a fenevad lecsap rád, és meg kell küzdened vele.

Vízköpő	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted a küzdelmet, lapozz a 110-re.

79.

Hamarosan sokkal jobban érzed magad, amin tovább erősít az öregasszony által készített ízletes húsleves is. Ezen kívül egy jó tanáccsal is ellát. – Feltétlenül fel kell keresned a Minosaddurr-barlangokat, ahol a gonosz Orghuz elpusztításának kulcsát őrzik. A barlangokat a Három Kőkísértet őrzi, akikről mítoszok regélnek. – Az anyó ezt követően egy kis versikét kezd mormolni:

Egy, ki mindig igazat,
Egy, ki mindig hazugat szól,
Egy, ki meg ha szólt igazat,
Utána hazugat, majd igazat szól.

– A Három Kőkísértet őrzi a Minosadurr-barlangokat, ahol a Lángok Magja ég, amelybe belemártva meg kell nemesítened Kardod pengéjét. Nem mérhetsz azonban végső csapást a gonosz Orghuzra, amíg Hét Khuddamjával nem végeztél… bizony. – Az asszony ekkor mozdulatlanná dermed, tekintete elhomályosul, és nem szól többet. Felkerekedsz hát, és elhagyod kunyhóját. Egy alagútba érsz, ahonnan két irányba indulhatsz tovább. Ha a bal oldali folyosót választod, lapozz a 144-re. Ha inkább a jobb oldalin indulsz el, lapozz a 252-re.

80.

Összeszeded magad, és ismét rohanni kezdesz – egyenesen a téged utolérő Orkok karjaiba! Esélyed sincs a menekülésre.

81.

Miközben kipihened eddigi erőfeszítéseidet, riadtan állapítod meg, hogy a többi faszobor is életre kel. Rohanni kezdesz, de balszerencsédre azonnal nekiütközöl valakinek, aki eddig a hátad mögött állt. Vet egy pillantást a faalakokra, halkan kiejt néhány szót, mire a szobrok ismét mozdulatlanságba dermednek. Végigméred a férfit: a hatalmas termetű, nagy szakállt viselő alak egy igen erős kétfejű baltát tart magánál. Lapozz a 63-ra.

82.

Nemsokára egy igen jó minőségű, kövezett útra érsz ki, ami túlságosan elbizakodottá tesz: az egyik sima felületű macskakőre lépsz, ami egy csapdát hoz működésbe. A kő beszakad alattad, és egy dárda fúródik a lábadba (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a 304-re.

83.

Az ajtó becsapódik mögötted. Sötét van, és előtted köd gomolyog, de ez épp elég ahhoz, hogy tisztában légy azzal, hogy a Torony egyik külső erkélyén tartózkodsz. Ha leugranál, egyenesen a mérgező iszappal teli vizesárokba esnél, így ezt a megoldást elveted. Mialatt a menekülésen morfondírozol, egy vörösen világító szempárt pillantasz meg, és szárnycsapkodás hangja üti meg füledet – az egyik Vízköpő fedezett föl téged, és a következő pillanatban acélkemény karmai a bordáid közé fúródnak. Kalandod itt véget ér.

84.

Egy óriási terembe lépsz be, melyből körös-körül kisebb fülkék nyílnak, egyik végében pedig hatalmas lánggal égő tűz lobog. A helyiségben tartózkodók közül többen is felfigyeltek érkezésedre. Orkok önelégült üvöltözését hallod, miközben a terem egyik sarkában egy nyomorúságos kinézetű, fémből készült nyakörvet viselő, összekuporodott Törpét pillantasz meg. – Gaddoni, hol a kajám?! – üvölti egy Troll, miközben kiüt a falból egy darabot. Ekkor egy világtalan gaddoni nő lép be a helyiségbe, aki vaksága ellenére is magabiztosan közlekedik az asztalok között. Egy kancsót és egy tányért rak le a Troll elé, majd feléd közelít, és a levegőbe szimatol. – Neked olyan szagod van, mint egy Fentföldinek. Ez egy igen veszélyes hely, mit keresel itt? – Ha megbízol benne, és beszámolsz neki küldetésedről, lapozz a 225-re. Ha inkább jobbnak látod elhagyni a fogadót, lapozz a 43-ra.

85.

Lapozz a 206-ra.

86.

A Sötét Elf döbbenetes gyorsasággal rántja elő rövid pengéjű kardját, majd mielőtt bármit is tehetnél, az oldaladba döfi. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Dulakodni kezdtek, mire ellenfeled elejti fegyverét, így kénytelen puszta kézzel rád rontani.

Sötét Elf	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha a küzdelem során egyikőtöknek dupla 1-est dobsz a Támadóerő megállapítására, az leesik a nyeregből, és a szekér kerekei agyontapossák. Ha te nyerted az összecsapást, megzabolázod a lovakat, és visszakanyarodsz a Törpékhez, akik annyi fegyvert és élelmet zsákmányoltak, amennyit csak magukkal képesek vinni. Ezután visszatértek a táborba. Lapozz a 124-re.

87.

Megfontolt lépésekkel egyenesen a holttest felé haladsz – a teremtmény nyilvánvalóan több csapdát is aktivált, amelyek már nem jelentenek veszélyt. Ahogy átlépsz a tetemen, a rothadó hús orrfacsaró bűzét érzed meg. A következő ajtó elég közel van a bestiától ahhoz, hogy egy ugrással elérhesd. Dobj két kockával! A kapott érték határozza meg a távolságot, amelyet át kell ugranod: ha a dobás összege nagyobb ÉLETERŐ pontjaid számánál, nem sikerül eléggé elrugaszkodnod, a terem padlóján érsz földet, és az érkezésedkor felpattanó dárdák felnyársalnak. Ha a távolság kisebb, vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid, sikerül átugranod – lapozz a 257-re.

88.

Ahogy a bakon ülő, fém nyakörvet viselő Törpe megrántja a gyeplőt, a szekér nyikorogva megindul, és gyorsan felkapaszkodsz rá. Amint a kordé begördül rajta, a kapu azonmód becsukódik mögötte, majd üvöltve kiadott parancsszavak hasítanak a levegőbe. – Mocskok, túrjátok át a rakományt! A főnök nem igazán komálja a betolakodókat! – Válaszként csak néhány fojtott hangon elmormolt káromkodást hallasz. Pillanatokon belül egy dárda hegye fúródik melletted a húscafatok közé. Dobj egy kockával! A kapott érték mutatja meg helyzetedet a bőrök és béldarabok között lapulva. Ezután dobj ismét egy kockával, melynek értéke a dárda következő befúródásának helyét jelzi. Ha a két érték megegyezik, a dárda hegye beléd áll, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ismételd meg mindezt három alkalommal, és ha túlélted, nagy üggyel-bajjal lekászálódsz a szekérről, és eltűnsz a sötétben. Lapozz a 159-re.

89.

Az ajtó egy jégverembe vezet, melynek mennyezetéről hatalmas jégcsapok lógnak alá. Ahogy körbebotorkálsz a barlangban, hirtelen több jégcsap is recsegve leszakad, és apró darabokra törik a földön. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik lezuhanó jégcsap felnyársal. Ha szerencsés vagy, egy sem talál el. Ezután fagyott ujjaid három ajtót tapogatnak ki a barlang falain. Melyiken haladsz tovább?

Az északnyugatin?	Lapozz a 168-ra.
Az északkeletin?	Lapozz a 45-re.
A délkeletin?	Lapozz a 16-ra.

90.

Az alagút, amelyben elindultál, emelkedni kezd, mígnem egy rendkívül meredek letöréshez érkezel. Lehetőségeidet számba véve megállsz, amikor szaglászás és vicsorgás hangjait hallod egyre közelebbről, ezért úgy döntesz, leugrasz a ködtakaróba burkolózott mélységbe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, rosszul érkezel, és mindkét lábad azonnal eltörik. A fájdalomtól elgyötörten, magatehetetlenül fekszel, míg egy rendkívül ügyetlen Troll utánad nem esik. A bestiának a nem várt lakoma gondolatára felcsillannak szemei, megnyalja szája szélét, és soha többé nem hall senki rólad ezen a földön. Ha szerencséd van, lapozz a 364-re.

91.

A lábnyomokat követve a déli kijáraton át egy porlepte folyosóra érkezel. Hirtelen kisméretű, szőrős teremtmények törnek elő odvaikból, melyek halovány nyomokat hagynak maguk után a porban. Tabasha nagy kedvvel veti magát a bestiák után, de végül anélkül hagyja fel a vadászatot, hogy akár csak egyet is elcsípne. Miután nagy nehezen átverekedted magad a rágcsálók özönén, felnézel, és látod, hogy ahol a lábnyomok véget érnek, valamiféle kupac fekszik a földön. Közelebb érve megállapítod, hogy egy halott Troglodita az, akinek egyik ujján egy fényes, ragyogó drágakővel ékesített gyűrűt veszel észre a félhomályban. Ha magadhoz veszed az ékszert, és felhúzod, lapozz a 153-ra. Ha ott hagyod, ahol van, és továbbmész, lapozz a 22-re.

92.

A ködben óvatosan botladozol előre, mígnem füttyszavak és éles rikoltozás hangjai szűrődnek feléd a távolból, melyeket az Ork harcosok vassal kivert cipőtalpai és Koyunlu-lovak patái által keltett dobogás hangjai tesznek egészen zűrzavarossá. Nem igazán tudod, hogy merre is kellene haladnod, de most megérzésedre hagyatkozva el kell döntened, hogy melyik irányba haladsz tovább. Melyiket választod?

Kissé balra tartva?	Lapozz a 320-ra.
Egyenesen előre?	Lapozz a 243-ra.
Kissé jobbra tartva?	Lapozz a 134-re.
Erősen balra tartva?	Lapozz a 18-ra.

93.

Megragadod a kötélhágcsót, és ereszkedni kezdesz. Legnagyobb döbbenetedre a kötél ragadós és elég meleg – rá kell jönnöd, hogy valamilyen teremtmény végtagját markolod! Megpróbálsz visszakapaszkodni, de az ismeretlen bestia csápja köréd tekeredik, és egy mély hasadékba ránt magával. Kalandod itt véget ér.

94.

Nekifutsz, hogy átugord a folyót, azonban a nyomodban lévő egyik lovas kiszúr téged, és pillanatok alatt ott terem, hogy lecsapjon rád.

Fekete Lovas ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha te nyerted a küzdelmet, sietve a folyóba gázolsz, mielőtt iménti ellenfeled társai feltűnnének. Lapozz a 263-ra.

95.

A lovasok pillanatok alatt körbeveszik a szekeret. A kövek közé kuporodva óvatosan kisandítasz, így megállapíthatod, hogy mintegy tucatnyian vannak, és egy fekete köpenyes Khuddamot is megpillantasz közöttük. Pattogó hangon gyors kérdéseket tesznek fel, de a lassú felfogású Troglodíták nemigen értik őket, így értelmes válaszok híján a lovasok bosszúsan elvágtatnak. Nyersz 2 SZERENCSE pontot! Ahogy a szekér ismét megindul az egyre lejjebb ereszkedő ködben, jobbnak látod, ha egyedül folytatod utadat, ezért leugrasz a kordéról. Lapozz a 320-ra.

96.

Sikeresen keresztülvágtatsz az Ork számszeríjászok vonalán, és minél előbb fedezéket kell keresned a rád zúduló lövedékek elől. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, dobj egy kockával: ennyi lövedék talál el, amelyek nem mérgezettek, és könnyen ki is tudod húzni őket magadból, de így is 1 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad egyenként. Ha szerencsés vagy,

sértetlenül éred el a védők állásait, és a Gaddoni Lovagok üdvözölnek téged. Mindössze harmincan maradtak életben, ráadásul valamennyien megsebesültek. A Lovagok – a gaddoni emberekhez hasonlóan – teljesen vakok. Hamarosan Félelemszelő Alkis, a Lovagok parancsnoka is feltűnik, és beszámolsz neki küldetésedről, miközben egy-egy kósza nyílvessző ér földet a közeletekben. Alkis elmeséli, hogy a gaddoniak az Érzékharc tudományának segítségével próbálják kiverni földjükről a birodalmukat ellepő Khuddamokat, és az őket követő söpredéket. A gaddoniak azonban nem hitték, hogy a Gonosz ilyen nagy számú teremtményével kell felvenniük a harcot. Miután Alkis befejezte mondandóját, felkiált: – Saliac, be kell vetnünk a Kristályt! – Erre egy magas, fekete szakállú harcos jelenik meg, aki aggodalmát fejezi ki vezetője tervével kapcsolatban, ám a nyakatokba zúduló heves nyílzápor eloszlatja kételyeit. Lapozz a 190-re.

97.

A csapóajtó kisvártatva betörik, és a kintről bekavargó kékes füsttel együtt ördögi varázspálcáikkal hadonászó Goblin harcosok is benyomulnak a barlangba. Képes vagy ellenállni gonosz bűbájuknak? Dobj két kockával! Ha az eredmény nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, a bestiák varázslata végez veled, és kalandod itt véget ér. Ha kisebb vagy ugyanannyi, megszédülsz kissé a pokoli mágiától (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de a többiekkel együtt kirohansz a barlangból. Lapozz a 375-re.

98.

A lehető legkisebbre összekuporodva bepréseled magad a falmélyedésbe. Egy kisebb csoport teremtmény érkezik, majd nagyjából veled egy vonalban megállnak, és egy éles női hang csattan föl. – Gyere ki onnan! – Kikémlelsz rejtekedből, és egy csuklyát viselő nőt pillantasz meg, aki felajzott számszeríját egyenesen feléd célozza. Körülötte egy Törpékből álló csapatot látsz, az egyikük által tartott fáklya fényében pedig megállapítod, hogy valamennyien fémből készült nyakörvet viselnek. Ha előbújsz, ahogy a nő parancsolta, lapozz a 49-re. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a 175-re.

99.

Kardod fénye híján csak nehézkesen tudsz körbenézni a barlangban, aminek túlsó végéből Tabasha nyávogására leszel figyelmes. Odabotladozol hozzá, és a macska egyenesen a fejedre szökken. Kinyújtott karral megérinted a barlang falát, amin a következő formákat tapintod ki:

```
. o .     □ □ □
o . o     □ □ □
. . .     □ □ □
```

Amennyiben felismered ezeket a szimbólumokat, ejtsd ki a Titkos Kód számát, és lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ebben az esetben egy kapu tárul ki előtted. Ha nem akarsz erre továbbmenni, vagy nem tudod megfejteni a kódot, egy sötét nyíláson át hagyhatod el ezt a barlangot. Lapozz a 317-re.

100.

Egy sötét veremben találod magadat. Ahogy a homályos helyiségben botorkálsz előre, egy földbe vájt kutat fedezel föl. Belekukkantva semmit sem látsz, csak az éjfekete sötétséget. Lehajítasz egy kődarabot, de nem hallod hangját annak, hogy földet érne. A kürtőben körbetapogatózva megállapítod, hogy egy, az akna szájánál rögzített kötélen le lehet ereszkedni a mélybe. Egy kisméretű bőrbugyelláris is a kezedbe akad, amiben egy ezüst érmét találsz. Ha beledobod az érmét az aknába, lapozz a 7-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább lemászol a kötélen, lapozz a 215-re.

101.

Ahogy partra lépsz a lávafolyó túlsó partján, látod, amint Aspra gyógykenőccsel keni be sebeit, majd feltápászkodik. Néhány kósza nyílvessző ér földet a közeletekben, ezért sietve folytatjátok a menekülést üldözőitek elől, akik fel-le ugrálnak, és egymással kezdenek marakodni. Menet közben beszámolsz Asprának a küldetésedről, aki szerint utad legkeményebb szakasza következik, hiszen hamarosan olyan területre lépsz be, amelyet Orghuz hordái szoros felügyelet alatt tartanak.

Miután leráztátok az Orkokat és Goblinokat, egy kisebb folyócska melletti, biztonságosnak látszó területen letáboroztok. Finomarcú Aspra elmeséli, hogy Fentföldiként született, de a gaddoni Érzéktestvérek között nőtt föl, majd a csavargó Törpék közé állt, s azóta máról holnapra él. A nő ekkor vet egy pillantást a Törpékre, akik egy sebes sodrású folyócskában halászni kezdtek, és csakhamar sikerrel is járnak: puszta kezükkel egy jókora, fénylően fehér pikkelyű halat emelnek ki a vízből. Úgy tűnik, különösebb erőfeszítés nélkül is gazdag zsákmányt lehet szerezni a patakból.

Ha úgy döntesz, hogy te is megpróbálkozol vele, lapozz a 184-re. Ha inkább a Törpékre hagyod a halászatot, lapozz a 65-re.

102.

Sikerült megtanulnod a kódokat, ezzel a gaddoniak szerint nagyon értékes tudásra tettél szert. Ahogy elhagyod a könyvtárat, egy nagy csoport harcost pillantasz meg. Khazara és a többi Érzékharcos a lassan egyre több áldozatot követelő ostromgyűrű áttörésének tervét vitatják meg éppen. Végül abban állapodnak meg, hogy egy nagy létszámú főerővel elterelésképpen nekirontanak az ostromló erőknek, és a szorosan mögöttük érkező kisebb harccsoport gyors csapást mér Orghuz Kegyetlen Seregének szárnyára. Az Érzékharcosok kétfelé oszlanak. Ha az elterelő célzattal támadó főerőkhöz csatlakozol, lapozz a 308-ra. Ha inkább a kisebb harccsoporttal tartasz, lapozz a 158-ra.

103.

Az alagút rendkívül alacsony, ezért csak összegörnyedve vagy képes haladni benne. Ahogy lehajolsz, néhány széndarabot pillantasz meg a földön. Ha akarod, eltehetsz néhányat tüzelő gyanánt (jelölj két egységet *Kalandlapod* Tüzelő rovatában, és húzz le 1 ÉLETERŐ pontot a nehéz munka miatt). Akár viszel magaddal szenet, akár nem, lapozz a 230-ra.

104.

Magadhoz veszed az aranyat. Az öregember felsóhajt, és elfordítja a tekintetét rólad. – Sok nehézséggel kell szembenézned küldetésed során, ha sikerre akarod vinni azt. Szívedet a kapzsiság vezérli, emiatt a mostani próbán is elbuktál – mondja az öregember, majd elfordul tőled. Ezt követően a szokatlanul hallgatag Gregóriusz elkísér a sziklás alagutakig, ahol egyetlen szó nélkül magadra hagy. Elindulsz a sziklába vájt alagúton, és hosszan gyalogolsz előre, mígnem az elviselhetetlenül át nem forrósodik. Lapozz a 112-re.

105.

Mozdulatlanul állsz, és a Kardod is fényesen felragyog, így az Orkok hamar észrevesznek. Egyikük elhajítja a fáklyáját, és kardot ránt. – Tűnj el innen, a Törpe a miénk! – sziszegi feléd. Nem szólsz egy szót sem, így a bestia kénytelen rájönni, hogy meg kell küzdenie veled.

Hullarabló Ork	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Harc közben a másik Ork megkaparintja az acél nyakörvet, és leleményességén röhögve eliszkol. Ha megnyerted az összecsapást, lapozz a 281-re.

106.

Miután felértél a lépcsősor tetejére, egy sötét teremben találod magad, melyet mindössze egy igen gyér fényű, az egyik falon futó lőrés világít meg. Hirtelen lánccsörgés és rohanás zaját hallod meg: a lépcsők irányából egy fogait csattogtató teremtmény inal feléd. Két kijáratot pillantasz meg a teremben. Ha a délin át távozol, lapozz a 132-re. Ha a keletit választod, lapozz a 180-ra.

107.

Egy következő barlangba lépsz be, ahol kékes fény villódzik. Frissen sült hús nagyszerű illata csapja meg orrodat, és a fel-felvillanó fényben az az érzésed, hogy igen ízletes lehet ez a pecsenye. Ekkor az egyik sarokban egy széles vigyorral ücsörgő, kezében egy kupa sört szorongató Törpét pillantasz meg. Kitűnően érzed magad, és egyre inkább az az érzésed, hogy a világ minden kincséért sem kellene innen továbbállnod. Dobj két kockával! A kapott érték jelenti az idill vonzerejét. Ha ez az összeg nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, képtelen vagy továbbmenni, és küldetésedbe belebuktál. Ha kisebb vagy ugyanannyi, ellenállsz a kísértésnek, és a négy kijárat egyikén elhagyod a barlangot. Melyiken át távozol?

A délnyugatin?	Lapozz a 264-re.
A délkeletin?	Lapozz a 334-re.
Az északnyugatin?	Lapozz a 222-re.
Az északkeletin?	Lapozz a 21-re.

108.

Helyesen választottál – biztonságosan átjutottál a lávafolyón. Visszanézel, és a láva izzásának vörös fényében egy Orkokból álló hordát pillantasz meg. A bestiák nyílzáport zúdítanak rád, ezért a barlang egyik falától a másikig cikázva rohanni kezdesz. A teljes kimerülésig futsz, majd egy nagyobb sziklatömb mögé bújva kifújod magad (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ekkor egy kisebb barlang bejáratát fedezed föl, ami éppen akkora, hogy átkússz rajta, és elrejtőzz üldözőid elől. Ha ott keresel menedéket, lapozz a 141-re. Ha inkább futva menekülsz tovább, lapozz a 80-ra.

109.

Sikerül beugranod egy fedezékbe, így egyetlen nyílvessző sem talál el. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Tőled nem messze az egyik megsebesült Érzékharcos varázsszavakat mormogva támolyog körbe-körbe. A testéből kiálló egyik nyílvessző ekkor lángolni kezd, majd eltűnik, végül a harcosnő összeesik, és meghal. Egy másik sebesült lovagnak sikerül kihúznia karjából a nyílvesszőt, és a fedezékbe menekül. Lapozz a 47-re.

110.

Az ajtó bevágódik mögötted, és egy fáklyákkal megvilágított teremben találod magad, ahol két apró termetű Orkot pillantasz meg, akik éppen egy, a falon éktelenkedő repedés kijavításán munkálkodnak. A teremtmények fegyvertelenek, és a meglepettségtől földbe gyökerezett lábbal nézik, hogy a helyiségből észak felé vezető egyetlen kijárathoz sétálsz, ahonnan egy újabb terembe érkezel, ahol a két továbbvezető kijáraton túl semmi egyéb sincs. Ha az észak felé nyíló ajtón át távozol innét, lapozz a 132-re. Ha a nyugat felé vezető kijáraton át hagyod el a helyiséget, lapozz a 20-ra.

111.

Ahogy a Nyílvesszővel jelzett falszakaszhoz érkezel, egy éles szemű Ork őrszem észrevesz, és hosszúíjával azonnal rád lő. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, a bestia eltalál, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, a nyílvessző célt téveszt. Belátod, hogy itt nem érdemes tovább próbálkozni, ezért visszatérsz a Tőr-falszakaszhoz. Lapozz a 154-re.

112.

Ahogy haladsz előre, a forróság egyre kínzóbbá hevül, és a korábban a távolban látott tompa fényű vörösség egyre élénkebbé válik. Végül egy sebes sodrású lávafolyóhoz érkezel, és érzed, ahogy a talaj megremeg alattad. Előretekintve látod, hogy a folyóban sorakozó gázlóköveken kívül más módon nem válthatsz partot, így egyik kőről a másikra ugorva elkezdesz átkelni a lávafolyamon. Még csak félúton jársz, de a lábbelid már teljesen átforrósodott, ám ennél sokkal komolyabb veszély leselkedik rád a túlpartról. Felpillantva ugyanis egy női alakot veszel észre, aki egy felajzott számszeríjjal egyenesen a szívedre céloz, és azt parancsolja, hogy hajítsd a lávába Kardodat. Mindössze három lépésre a nőtől megtorpansz. Ha engedelmeskedsz neki, lapozz a **365**-re. Ha inkább megkockáztatod, hogy a hátralévő gázlóköveken át a partra rohansz, lapozz a **202**-re.

113.

Berontasz az ajtón, majd bevágod magad mögött – ami legnagyobb rémületedre előbb egyre fakóbb színűvé válik, majd teljesen eltűnik! A helyiségben lévő néhány lépcsőfokon lerohanva a terem aljára érsz, de addigra a három farkas körbefog. Felkészülsz, hogy egyesével megküzdj a bestiákkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Boszorkány-Farkas	6	8
Második Boszorkány-Farkas	7	10
Harmadik Boszorkány-Farkas	6	8

Ha mindhárom fenevaddal végeztél, visszatérsz az iménti helyiségbe, ahonnan ezúttal az északi ajtón át távozol. Lapozz a **66**-ra.

114.

A szekrény ajtaja könnyedén kinyílik. Néhány pergament találsz benne, amelyeken közönséges rúnákkal írt szöveg meséli el a vár történetét. Megtudod, hogy az erődöt a gaddoniak emelték, de miután a gonosz erői megrohanták, lakói elhagyták a várat. A gaddoniak utolsó itt töltött napjaikat azzal töltötték, hogy a Végzet és a Kétségbeesés varázslatait olvasták az erődre, és egy hatalmas csapdává alakították át az egész építményt.

Egy másik pergamenen varázslatok betűinek foszlányait találod, de csak a következőket tudod kiolvasni:

Leszámolás a Feneketlen Verem teremtményeivel

Háromszor kanyarogj körbe, kétszer fel és kétszer le;
És mintázd meg a Félelem Hét Érzékének a jelét.

Feltételezed, hogy később még hasznát veheted, ezért úgy döntesz, hogy megjegyzed e varázslat sorait. Lapozz a 397-re.

115.

A térdig érő ingoványban elcuppogsz a sziklatömbig, és Kardodat a kezed ügyében tartva elrejtőzöl a közelítő teremtmények elől. Hamarosan azonban az életeddel fizetsz esztelenségedért, hogy letértél az ösvényről: két, hosszú karmokban véget érő kar emelkedik ki a mocsárból, és örökre a mélybe ránt. Kalandod itt véget ér.

116.

Menekülés közben egyenesen egy Xokusai Orkokból álló őrjáratba ütközöl bele, akik azonnal megcéloznak hajítódárdáikkal. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, több dárda is eltalál, és sebesülten tehetetlen vagy a bestiákkal szemben, akik egy fémből készült nyakörvet helyeznek rád. Orghuz végleg rád kényszerítette akaratát, és kalandod itt véget ér. Ha szerencséd van, az Orkok nem találnak el, és sietve felrohansz a vulkán oldalába vájt lépcsőkön. Lapozz az 56-ra.

117.

Ugyan egyetlen Orkot sem látsz a közeledben, az általuk hallatott fújtatásból és rikoltozásból mégis tudod, hogy szorosan a nyomodban vannak. Váratlanul egy hegyomlás kellős közepén találod magad: a fejed fölül temérdek kisebb-nagyobb szikladarab hullik alá. Dobj egy kockával! Ha hármat vagy kevesebbet dobtál, akkor a kőtörmelék nagyja elkerül (a dobás értékét vond le ÉLETERŐ pontjaid számából). Ezt követően visszafordulsz – lapozz a 220-ra. Ha 3-nál nagyobbat dobsz, a kőlavina maga alá temet, és kalandod itt véget ér.

118.

Amint átlépsz az ajtón, az becsapódik mögötted, és a következő pillanatban Orghuz Tornyán kívül, egy sziklapárkányon találod magad. Érkezésed zajára egy Ork íjász is felfigyelt, aki egy alattad lévő szirten állva előbb téged méreget, majd a fejed fölé, a Torony teteje irányába int várakozásteljesen. A következő dolog, amit észlelsz, az az, hogy felülről tűzforró láva ömlik rád, amit a Torony tetején álló két Ork zúdít rád. Esélyed sincs a menekülésre, és kalandod itt véget ér.

119.

A Sötét Elf vészjóslón méreget vörösen izzó szemeivel, miközben ujjai a kékes színben vibráló botot szorongatják. – Ki merészel átkelni az Éjjeli Szakadékon? – kiáltja, és a veszélyesen szűk hídra lép. – Tökéletes zászlóaljparancsnok-segéd lesz belőled, amint a nyakadra helyezzük a nyakörvet. Az uram elégedett lesz – dörgi fenyegetően, miközben egyre közelebb gyalogol feléd. Amint azonban megpillantja kezedben a Kardot, rájön, hogy kemény ellenfele leszel, és megtorpan.

Sötét Elf	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha a Csata során a Támadóerő megállapításakor valamelyikőtöknek dupla 1-est dobsz, az a harcoló fél leesik a hídról, és halálra zúzza magát a szakadék mélyén. Ha túlélted az összecsapást, átkelsz a hídon, és folytatod az utadat a túloldalon lévő ösvényen. Lapozz a 249-re.

120.

Egy párkányra lépsz ki, és az ajtó bevágódik mögötted. A következő pillanatban egy Tüskésfarkú Gyík csap le rád a levegőből, és mielőtt bármit is tehetnél, már beléd is mélyesztette hosszú karmait. A következő pillanatban elveszíted egyensúlyodat, és egyenesen az Orghuz Tornyának tövében hömpölygő mérgező iszappal teli vizesárokba zuhansz. Kalandod itt véget ér.

121.

Egyenesen a bányászok által frissen kiásott egyik árokba ugrasz, ami legnagyobb döbbenetedre beszakad alattad, és kalandod az alatta húzódó kürtő mélyén ér véget.

122.

Orghuz hadsereg-parancsnokainak hálóhelyiségébe érkezel: mindenfelé pokrócokba bugyolált testek fekszenek. A szobából egyetlen másik kijárat nyílik, kelet felé, amit a létező legóvatosabban lopakodva kezdesz megközelíteni. Dobj egy kockával! Ez az érték határozza meg, hogy mi az a legkisebb nesz, ami a legéberebben alvót felébreszti. Most dobj ismét egy kockával, melynek eredménye az általad keltett zaj erősségét mutatja meg. Ha utóbbi nagyobb vagy ugyanannyi, mint az első dobás eredménye, az egyik alvó alak megmozdul – lapozz a **36**-ra. Ha kisebb, sikerül észrevétlennek maradnod, és a keleti kijáraton át elhagyod a helyiséget – lapozz a **370**-re.

123.

Egy nyikorogva zötyögő szekéren térsz magadhoz, megkötözve, egy Törpe lábával az arcodban. Amennyire tudsz, körbenézel: a kordén még négy zsákot látsz. A bakon két, egymással vitatkozó Orkot pillantasz meg, akik hadonászás közben időnként megkarmolják egymást. A szekér mögött egy csapat kimerült Troll próbál lépést tartani. Kardodat egy, az Orkokhoz közel lévő hordóban veszed észre. Ahogy fegyveredre veted pillantásodat, az rögtön vibrálni kezd, majd a hordóból kirepülve feléd száll. Ha azonnal megkísérled vele kiszabadítani magadat, lapozz a **4**-re. Ha inkább vársz egy kicsit, hogy jobban felkészülj a menekülésre, lapozz a **280**-ra.

124.

Ahogy visszaértek a táborba, a Törpék kezelésbe veszik a rajtaütésben megsebesült társaikat. Finomarcú Aspra az összes megszerzett élelmiszert a földre terítteti, és megjelöli őket, majd a nem romlandó élelmet a szerényebb időkre gondolva elrejtik. A nő átnyújt neked 2 étkezésre elegendő élelmiszert (jelöld őket a *Kalandlapodon*), majd közli veled, hogy utad következő szakasza nagyon veszélyesnek ígérkezik, és szövetségesekre sem nagyon számíthatsz – a környéken élő gaddoni embereket ugyanis vagy megölték, vagy Orghuz rabszolgáivá lettek. Aspra elhallgat, és tekintete a messzi távolba réved. Megköszönöd a segítségüket, és búcsúzkodás közben a csavargók két útirányt javasolnak neked a Gyűlölet Földjére. Ha a Könnyhullató Forráson át akarsz odajutni, lapozz a 283-ra. Ha az erősen lejtő Meredek Barlangon át folytatnád utadat, lapozz a 357-re.

125.

Amint belépsz, az ajtó bevágódik mögötted. Egy teljesen sötét szobában találod magad. Legnagyobb döbbenetedre egy hatalmas sziklatömb zuhan rád a mennyezetről. Dobj három kockával, és add össze a dobások eredményét! Ha a kapott érték nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, a szikla eltalál, és megsebesít (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha kisebb vagy ugyanannyi, akkor erőd még éppen elegendő ahhoz, hogy elkapd a kőtömböt. Kipréseled magad az ajtón, és az alagútban folytatod utadat. Lapozz a 207-re.

126.

Nem szólsz egy szót sem, mire a nő fölkel, szemeit tágra nyitja, és észreveszed, hogy azok vörös színben úsznak. Kezeit magasba emeli, és csakhamar teljes átváltozáson megy keresztül: régi alakja lehámlik róla, és immár egy hosszú karmú teremtmény áll előtted, aki köp egyet, majd parancsszavakat vakkant, amire néhány Ork jelenik meg mögötte szolgálatkészen. – Tegyetek rá egy nyakörvet! Aztán végre kiderül, hogy ez az a Fentföldi-e, akit akar. – Pillanatok alatt ráébredsz arra, hogy Orghuz Hét Khuddamjának egyikébe botlottál. Ahogy felállsz, a nő belerúg egy sziklába, mire az darabokra törik!

Három Ork egy kőkunyhóba cipel, ahol egy patkolókovács dolgozik. Azonnal kiszúrod, hogy egy Fentföldi az, aki fémből készült nyakörvet visel, és egy mellette afféle munkafelügyelőként tornyosuló, kezében pálcát szorongató Goblin pillantásaitól kísérve éppen egy másikat munkál meg. A kovács egy pillanatra feléd fordul, és meglepetten ismered fel benne a rég nem látott Azleffet, a Szürke Rend egykori legkiválóbb lovagját, akit többször is kiszolgáltál már a Nagy Asztalnál. Míg ezen merengsz, Tabasha kiugrik a zsebedből, és felmászik a nyakadra, amin az Orkok remekül mulatnak. Azt azonban nem veszik észre, hogy a macska a válladon állva egyenesen Azleff szemeibe mélyeszti tekintetét – és a következő pillanatban a rabszolgává tett egykori lovag kalapácsával kiüti a Goblint, majd egy szempillantás alatt elvágja láncaidat – ekkor azonban a nyakán lévő fémpánthoz kapva a földre rogyik. Az Orkok döbbent meglepetését kihasználva kirohansz a kunyhóból. Ha balra iszkolsz el, lapozz a **167**-re. Ha jobbra menekülsz, lapozz a **268**-ra. Amennyiben inkább egyenesen futsz tovább, lapozz a **312**-re.

127.

Próbálsz észrevétlen maradni, de a kunyhóból egy Khuddam lép ki, és az orrát követve pillanatok alatt rád talál. Miközben előrántja handzsárját, megvetése jeléül a földre köp. Amennyiben rendelkezel az Érzékharcosok Gyűrűjével, most használhatod: ebben az esetben láthatatlan maradsz Orghuz pribékje előtt, akivel néhány jól irányzott csapással végzel. Máskülönben meg kell vívnod vele.

Griffkek Khuddam ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, *Kalandlapodon* jelöld, hogy egy újabb Khuddamot tettél ártalmatlanná. A harcot követően sietve kereket oldasz. Lapozz a 298-ra.

128.

Mélyen alszol, hamarosan azonban rémálmok kezdenek gyötörni: látomásodban egy hosszú agyarú Ghoul tornyosul föléd, és egy tőrt tart a fejed fölött. Amikor fölébredsz, és kinyitod a szemed, pontosan ezt a lázálmot látod megvalósulni! Egy förtelmes kinézetű, hosszú agyarú Ghoul egyenesen az orrod fölött lógatja a tőrét. Azonnal Tabasha segítségéért fohászkodsz. (*Kalandlapodon* jelöld, hogy igénybe vetted kíséröd oltalmát. Ha korábban már mind a kilenc lehetőségedet kihasználtad, a teremtmény leszúr, és kalandod itt véget ér.) A macska a Ghoul karjába mélyeszti karmait, és ez a lélegzetvételnyi idő elég ahhoz, hogy előkapd Kardodat.

Hosszú agyarú Ghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha győztél, továbbmész a folyosón. Lapozz a 179-re.

129.

Odalépsz a Törpéhez, és felsegíted. A Sötét Elf még mindig nem fedezett föl, és látod, amint behunyt szemmel megáll – mintha valamire nagyon erősen koncentrálna. Az Orkok és a Törpék is mozdulatlanul várnak. A különös látványból a hátadban érzett hirtelen fájdalom zökkent ki: a Törpe, akinek az imént segítséget nyújtottál, elvette a tőrödet, és beléd mélyeszti pengéjét. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Az üveges szemű teremtmény azt követően, hogy megsebzett, visszatér a többiekhez, akikkel csakhamar folytatják a menetelést az alagútban. Miután átkozódva bekötözöd sebedet, kivársz egy kicsit, majd elindulsz előre az alagútban. Lapozz a 203-ra.

130.

Anélkül, hogy bárkit vagy bármit is látnál, Kardodat szorosan markolva felkészülsz a küzdelemre. Pillanatokon belül egy hangot hallasz, amit egy balta suhintásának hiszel. Ha korábban elsajátítottad az Érzékharc tudományát, a szokott módon küzdj meg ellenfeleddel, ellenkező esetben e harc erejéig csökkentsd 2-vel ÜGYESSÉGEDET.

Sötét Baltás	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Amint a küzdelem során valamelyikőtök ÉLETERŐ pontja 4 alá csökken, az összecsapás véget ér. Mindketten kimerültetek már, és a férfinak is volt annyi ideje, hogy megérezze a szagodat. Lapozz a 63-ra.

131.

Megállsz a csapóajtó mellett, ami hamarosan megadja magát az ostromlók erőfeszítéseinek, és betörik. A tátongó nyíláson egy Sziklaharcos ront be, akinek nyomában nyilaikat el-ellődöző Orkok özönlik el a barlangot. Meg kell küzdened a kőből készült katonával!

Sziklaharcos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted a küzdelmet, Aspra hívására kirohansz a barlangból. Lapozz a 375-re.

132.

Ahogy belépsz az ajtón, szemed egyből megakad a szemközti falon elhelyezett pajzson, melyet különféle ékkövek díszítenek. Csapdák és ellenséges teremtmények után kutatva körüljárod a helyiséget, de mivel semmi gyanúsat nem találsz, két kézzel megragadod a pajzsot, hogy közelebbről is megnézd. Ahogy hozzáérsz, az ékkövek felrobbannak, és méreggel teli kristálydarabok tucatjai fúródnak a testedbe. Kalandod itt véget ér.

133.

Miután fölmásztál a csigalépcsőn, egy fába vájt terembe jutsz, melynek falai mentén fából készült szobrok sorakoznak. Kezükben valamennyien egy-egy kardot tartanak. Ahogy végignézel rajtuk, egyikük életre kel, és kardját fenyegetően lóbálva feléd tart. Dörgő és nyikorgó hangon elbődül: – Betolakodó, meghalsz!

Faember ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted a küzdelmet, a Faember összeesik, és ahogy ismét faszoborrá válik, a szemed előtt kezdenek begyógyulni a sebei. Lapozz a 81-re.

134.

Ha még nem jártál erre, egy rendkívül magas sziklafallal szemben találod magad, melynek tetején 200 méterenként őrtornyok sorakoznak. A ködnek köszönhetően védve érzed magad az őrszemek elől, és azon morfondírozol, hogy miként tudnál a fal túloldalára kerülni. Nemsokára egy fényesre csiszolt, lapos sziklához érkezel, amin fegyverek ábráit fedezed föl, melyek minden jel szerint a fal Xokusai Orkok által tartott védelmi zónák jelvényeiként szolgálnak. A szikla falán a következő feliratokat látod: NYÍLVESSZŐ, BALTA, TŐR, KARD. Az ábra szerint te a fal Baltával jelölt szakaszán tartózkodsz. Ha itt próbálsz felmászni a falon, lapozz a 315-re. Ha a Tőrrel jelzett fal-szelvénynél próbálkozol, lapozz a 154-re. Amennyiben inkább a Kard-szegmensnél kísérletezel, lapozz a 18-ra. Ha a Nyílvessző-szakaszt választod, lapozz a 111-re.

135.

Hosszú ideig haladsz előre az alagútban, majd hirtelen fémes csattanással belerúgsz valamibe. Kardod fényében megnézed, hogy mibe botlottál: egy rúnajelekkel ékesített fém nyakörv az. Ha felpróbálod, lapozz a 221-re. Ha előbb inkább szemügyre veszed, lapozz a 193-ra.

136.

Elindulsz a jobb kéz felé eső úton, és a szemed elé táruló, földbe vájt lyukak és sziklatörmelék-halmok nyilvánvalóvá teszik, hogy a közelben bányászat folyik. Az egyik gödörből hirtelen egy Goblin mászik elő, majd háttal neked megáll, miközben egy varázspálcának tűnő tárggyal hadonászik. Ha megtámadod a teremtményt, lapozz a **226**-ra. Ha inkább minél gyorsabban eltűnsz innen, két üregben kereshetsz menedéket. Ha a bal oldaliba ugrasz le, lapozz a **384**-re. Ha a jobb oldaliba veted magadat, lapozz a **121**-re.

137.

Nem mersz letérni az ösvényről, ezért Kardodat készenlétben tartva mozdulatlan maradsz. A két teremtmény hirtelen megáll előtted, és feléd szagolnak. Két Mocsári Goblinba botlottál, akiknek hatalmas méretű, széles lábfejeiken úszóhártyák nőttek. Miközben gyanakodva méregetnek, előrántják apró, görbe pengéjű tőrjeiket, és rád kiáltanak. – Fentfő'di! Mia' fenét keresel itten? A többiekkel kellett vóna maradnod! Na add csak ide szépen a kardodat! – Ha engedelmeskedsz nekik, lapozz a **26**-ra. Ha inkább megtámadod őket, lapozz a **183**-ra.

138.

Füleidben zakatoló dobolás és sátáni ének visszhangzik, ahogy a keskeny sziklapárkányon egyensúlyozva próbálsz távolodni üldözőidtől. Hamarosan észreveszed, hogy a szirt kétfelé ágazik. Ha a bal kéz felőli lejtős ösvényt választod, lapozz a **287**-re. Ha az ugyancsak lefelé tartó jobb oldali sziklapárkányt, lapozz a **346**-ra.

139.

Kimenekülsz a barakkból, és egy keskeny alagútba lerohanva próbálsz távol kerülni az Orkok táborától. Hamarosan egy kisebb lépcsősorhoz érkezel, amin felrohansz. Amikor hátrapillantasz, két téged üldöző bestiát veszel észre. Egyesével kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Xokusai Ork	7	8
Második Xokusai Ork	8	6

Ha te nyerted a küzdelmet, a tábort körbevevő magas kőfalon találod magad, mely alatt a korábban már látott sáncárok tátong. Úgy ítéled meg, hogy nem lehetetlen átugrani fölötte. Dobj két kockával! Az eredmény mutatja meg a távolságot, amelyet le kell küzdened. Ha ez az érték nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, elvéted az ugrást, és az árokban hömpölygő sötét uszadékba zuhansz, ahol a húsevő halak lakomája leszel. Ha az érték kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐD, lapozz a 301-re.

140.

Lapozz a 38-ra.

141.

Bekúszol a nyíláson, és egészen addig haladsz előre a sötét barlangban, amíg egy lefelé lejtő, szűk keresztmetszetű alagúthoz érkezel. Ekkor hirtelen megcsúszol, és fejjel előre belepottyansz egy vízzel elárasztott hasadékba. Azonnal elmerülsz a vízben, és pillanatok alatt rájössz, hogy csak akkor tudsz a barlangi tó szűk medencéjéből kijutni, ha bírod tüdővel. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, a tüdődben lévő levegő nem elegendő annyi ideig, hogy kivergődj a felszínre, és kalandod itt véget ér. Ha szerencséd van, a meder kiszélesedik, a víz szintje csökken, és te végre nagyot szippanthatsz a barlang nyirkos levegőjéből. A vízben minden Élelmiszered elázott (húzd le őket a *Kalandlapodról*), ugyanakkor megnyugodva állapítod meg, hogy Tabasha a köpenyed zsebében megragadt levegő révén úszta meg ép bőrrel a veszélyt. Lapozz a 296-ra.

142.

Visszakapaszkodsz a szélesebb sziklapárkányra, ahol két, kezükben dárdát szorongató Ork vár rád. Mivel az iménti megcsúszásnál Kardod kiesett a kezedből, ezért fegyvertelenül kell szembeszállnod velük (e harc idejére vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot). Ellenfeleiddel egyesével küzdj meg.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	7	6

Ha legyőzted őket, gyorsan magadhoz veszed fegyveredet, és a sziklapárkányon visszafordulsz arra, ahonnan érkeztél. Hamarosan zajra leszel figyelmes. Lapozz a 379-re.

143.

Egy elhanyagolt, porlepte, pókhálókkal gazdagon beszőtt terembe érkezel, amelynek sarkaiban egy-egy fáklyát pillantasz meg, ám egyik sem ég, így csak nagy nehezen veszed észre a földön heverő, málló félben lévő bőrpáncélok alkotta kupacot. A helyiségből négy kijárat nyílik, és az északitól a déli ajtóig tartó, kisméretű lábnyomokat veszel észre a porban. Melyik kijáraton hagyod el a termet?

Az északin?	Lapozz a **239**-re.
A délin?	Lapozz a **91**-re.
A keletin?	Lapozz a **391**-re.
A nyugatin?	Lapozz a **273**-ra.

144.

Az alagút finoman lejtve hosszan és nyílegyenesen vezet előre. A gyaloglás monotonitását azonban egy idő után távolról ideszűrődő sikolyok és kiáltások visszhangjai törik meg.

Ahogy egyre közelebb érsz a hangok forrásához, az alagút kettéágazik. Mindkét folyosó egy-egy ábrával van megjelölve. A bal oldali mellett az alábbit látod:

□ . . . . .
□ □ □ . . .
□ . . . . .

A jobb oldali folyosó melletti falra a lenti ábrát vésték:

. . □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
. . □ □ □ □

Ha a bal oldali folyosót választod, lapozz a 317-re. Ha a jobb oldalin indulsz el, lapozz a 201-re. Ha egyikkel sem törődsz, és inkább egy kisméretű, sötét barlangnyíláson bújsz be, lapozz a 99-re.

145.

Ahogy a folyó mentén haladsz, az ösvény egyre keskenyebbé válik, és hamarosan már a bokáig érő vízben vagy kénytelen előre gázolni, amitől lábaid teljesen elzsibbadnak. Kardod fényében a folyó túlpartján egy hasadékot fedezel föl a sziklafalban, amelyhez csak a folyón való átkeléssel tudsz eljutni. Belegyalogolsz a dermesztően hideg vízbe, mialatt Tabasha ijedtében a fejed tetejére ugrik. A túlpartot elérve megállapítod, hogy átázott ruházatodban csak nehézkesen tudod mozgatni lábaidat. Ha van nálad olyan eszköz vagy anyag, amellyel tüzet tudsz rakni, hogy megmelegedj, akkor megszárítkozol. (Ne feledj 1 egységet lehúzni *Kalandlapod* Tüzelő mezőjéből.) Máskülönben vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 253-ra.

146.

Óvatosan egyensúlyozva haladsz előre a keskeny sziklapárkányon. A hátad mögül hirtelen zajt hallasz: egy, kivont kardját feléd lengető Ork szegődött a nyomodba. A szűk párkányon nem bontakozhat ki igazi küzdelem közöttetek, ezért az Egy Csapás Harc szabályai szerint kell megvívnod ellenfeleddel.

Ha te kerekedtél felül, három irányba haladhatsz tovább. Ha a bal kéz felőli, lefelé vezető sziklapárkányon indulsz el, lapozz a 361-re. Ha a jobbra tartót választod, lapozz a 217-re. Amennyiben inkább az alattad lévő, valamivel szélesebb párkányra ugrasz le, és azon mész tovább, lapozz a 44-re.

147.

Közlöd vele, hogy neki se kezdjen kirakodni zsákja tartalmát, mire Pierskat felkiált: – Ezt megkeserülöd! – Mielőtt bármit is tehetnél, letépi oldaladról Kardodat, és pillanatok alatt eltűnik a szemed elől. Átkozódva üldözőbe veszed, ami nem esik nehezedre, lévén érzed a Kard vonzását. Váratlanul éles fájdalmat érzel a hátadban – az egyik szikla mögött elrejtőzött, és szerfölött bosszúszomjas kereskedő tőrével hátba szúrt. Sebesülésed nem komoly, de így is vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Míg fájdalmas arccal a hátadat tapogatod, Pierskat ismét elszelel. Hamarosan észreveszed, hogy nem üres kézzel távozott – hátiszákodból elcsente összes Élelmiszeredet és Tüzelődet. (Húzd le őket *Kalandlapodról*!) Szerencsére időközben legalább a Kardod megkerül: a mágikus fegyver a kezedbe repül. Lapozz a **369**-re.

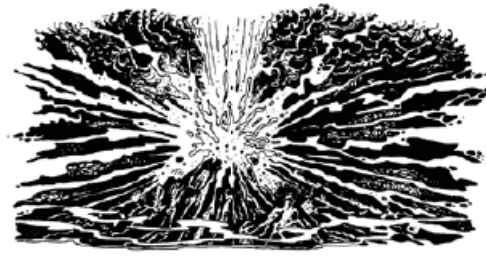
148.

Lapozz a **206**-ra.

149.

Egy porlepte alagútban gyalogolsz hosszan előre, míg végül egy felfelé vezető lépcsősorhoz érkezel. Ahogy elindulnál rajta fölfelé, egy apró, szőrös állat rohan keresztül előtted – majd hirtelen egy rejtett csapda vágódik ki a lépcsőből, és agyonüti a szerencsétlen párát. Alaposabban szemügyre veszed a feljárót. Tudod, hogy a lépcsők bármelyikét – sőt, akár mindegyikét is! – védheti csapda. Körbekémlelve, egy koszos edényt látsz, melyben 4 kőgolyó lapul. Ezeket a golyókat elhajítva ártalmatlaníthatod az előtted lévő lépcsőbe rejtett csapdákat.

Összesen 24 lépcsőfok van. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hol ér földet az első golyóbis. Ezután dobj két kockával annak megállapítására, hogy a második kőgolyót hová sikerül eldobnod. Ezt követően dobj előbb három, majd négy kockával, melyek eredménye a harmadik, ill. negyedik golyó földet érését mutatja meg. Egyszerre maximum hat lépcsőfokot tudsz átlépni. Nézd meg, hogy fel tudsz-e jutni a lépcsősor tetejére úgy, hogy csak a golyók által hatástalanított fokokra lépnél. Minden olyan alkalommal, amikor kénytelen vagy egy plusz lépést beiktatni, a kicsapódó csapda 2 ÉLETERŐ pontos sebet ejt rajtad. Ha feljutsz a lépcsősor tetejéhez, belépsz egy ajtón, ami bevágódik mögötted, majd eltűnik a falban. Lapozz a 100-ra.



150.

Megnyugtatod a két teremtményt, hogy téged csak az innen kivezető út érdekel, és egy percig sem fáj a fogad a ládájukra. Végül előbb Wart, majd Jowl is előbújik, de mindketten kezük ügyében tartják rövid késeiket. Körbeszaglásznak, majd szemük a zsebedből fejét kidugó Tabashán akad meg. Végül egy alacsony, de igen széles alagútba húzzátok be a ládát. Wart előremegy, és hallod, amint valamit elvág. Jowl-lal a nyomodban utána mászol. Miközben az alacsony plafon miatt meggörnyedve botorkálsz előre, látod, amint a két Troglodita a ládát cipelve előresiet. Visszanézel, hogy megállapítsd, hány métert haladtál előre, de ekkor nevetés hangjait hallod, és amikor ismét előrefordulsz, a teremtményeknek már nyomát sem látod. A sötét alagútból négy kijáraton keresztül mehetsz tovább. Melyiket választod?

Balról az elsőt?	Lapozz a 33-ra.
A másodikat?	Lapozz a 393-ra.
A harmadikat?	Lapozz a 77-re.
A negyediket?	Lapozz a 230-ra.

151.

Továbbhaladsz a folyó mentén. Kisvártatva azonban Tabasha leugrik válladról, és eltűnik a sötétben. A macska két kisméretű fehér rákkal a szájában tér viszsza: az egyiket maga falja föl, a másikat te fogyasztod el. A rák igen ízletes (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Miután továbbhaladsz, az ösvény egy kisebb alagútban végződik, ahol egy hatalmas harangot pillantasz meg, amin különös, számodra értelmezhetetlen szimbólumokat fedezel föl. Tisztában vagy vele, hogy a harang nem véletlenül lóg itt. Ha megkongatod, lapozz a 350-re. Ha nem nyúlsz hozzá, és elindulsz az alagútban, lapozz a 249-re.

152.

Észrevétlenül leválsz a többiektől, és a kőkunyhók mögé rohansz. Körbenézve megállapítod, hogy a tábor igen magas fallal van körbevéve, és komoly őrség vigyázza a körletet. Veled szemben a sötétből egy közeledő alak körvonala bontakozik ki. Ha a balra lévő ajtónyíláson rohansz be előle, lapozz a 274-re. Ha maradsz, hogy megtudd, ki közelít feléd, lapozz a 366-ra.

153.

Amint ujjadra húzod a gyűrűt, szédülés fog el, és úgy érzed, mintha szellemedet kiszakítanák testedből, elmédben pedig egy dübörgő hang kezd visszhangzani: – Dagdili, Dagdili!... – Lelki szemeid előtt ezzel párhuzamosan a legborzalmasabb víziók képei peregnek le. Meg kell szabadulnod a gyűrűtől! Dobj két kockával, hogy megtudd, mekkora erő szükséges ahhoz, hogy eltávolítsd ujjadról az ékszert. Ha a kapott érték nagyobb, mint ÉLETERŐD, öntudatodat vesztve rogysz össze a padlón, hogy egy újabb szerencsétlen flótás bukkanjon majd rád a poros alagútban, és kalandod itt véget ér. Ha kisebb vagy ugyanannyi, sikerül lerángatnod ujjadról az elátkozott gyűrűt, elhajítod, és gyorsan eliszkolsz innen. Lapozz a 22-re.

154.

Egy nagyobb repedést fedezel föl a falon, amelyet két Kőstrázsa őriz. Azonban alaposabban szemügyre véve őket látod, hogy az egyiket valami megrepesztette a közepénél, és kisebb darabjai már hiányoznak is. A másik recsegve mozgásba lendül, és erős csőrével neked támad.

Kőstrázsa	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a bestiát, besétálsz a repedésen. Lapozz a **90**-re.

155.

Kardodat szorosan markolva továbbmész. Végül a Vas-barlangok bejáratához érkezel, de az útmutatástól eltérően két ajtóval állsz szemben. Melyiket választod? Ha a bal oldalit, lapozz a **199**-re; ha inkább a jobb oldalit, lapozz a **214**-re.

156.

A sziklapárkány egy szurdokhoz vezet. Nincs más választásod, meg kell próbálnod átugrani fölötte. Dobj három kockával! A kapott érték jelzi a szakadék szélességét. Ha ez az érték kisebb ÉLETERŐ pontjaid számánál, sikerül átugranod a szakadékon. Ha nagyobb vagy ugyanannyi, a szurdokban leled halálodat.

Átkelve a szurdokvölgy fölött hamarosan újabb elágazáshoz érkezel. Ha a jobbra lévő, lefelé lejtő sziklapárkányon mész tovább, lapozz a **379**-re. Ha inkább leugrasz az alattad húzódó, valamivel szélesebb sziklaösvényre, lapozz a **291**-re.

157.

Segítesz az alaknak feltápászkodni. Kölcsönösen megbámuljátok egymást, és megállapítod, hogy egy erősen kapatos Trollnak nyújtottál segítő kezet. A teremtmény rád rivall. – Hogy merészelsz hozzám érni, te paraszt? Tĕrdelj elém, had vágom le a fejed! – kiáltja, majd előrántja görbe ívű szablyáját, és neked támad.

Részeg Troll	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha te nyerted az összecsapást, elrejted a holttestet, majd belépsz a fogadóba. Lapozz a 381-re.

158.

Végignézed, amint az Érzékharcosok támadóinak első hulláma kilovagol, és mögöttük lecsapódnak az erőd kapui. A falon túlról sikolyok és kiáltozás hangjai szűrődnek be. Mialatt azok a harcosok készülődnek a támadásra, akikkel te is készülsz kitörni, időnként nyílvesszők özöne zúdul be az erőd falai fölött átrepülve, ilyenkor társaiddal együtt azonnal fedezékbe húzódtok. Végül Khazara parancsot ad a támadásra: kinyittatja a kapukat, és rohamra indultok – egyenesen az ostromlók szárnyának rontotok neki. Te négy Orkba ütközöl, akikkel egyesével kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	5	4
Második Ork	6	6
Harmadik Ork	7	6
Negyedik Ork	4	5

Ha túlélted az összecsapást, elégedetten szemléled, amint harcostársaid is végeznek ellenfeleikkel, az életben maradt Orkok pedig rezignáltan megfutamodnak.

Az ütközetet az Érzékharcosok nyerték. Khazara megköszöni segítségedet, de tisztában van vele, hogy nem vesztegetheted tovább az idődet, és folytatnod kell küldetésedet. Elkísérnek a barlang végéig, ahonnan egy alagút nyílik. Miután elbúcsúztok, erre indulsz tovább. Órákon át egyenesen haladsz előre, és ügyet sem vetsz egy tőled balra nyíló kisebb járatra, végül azonban egy nagyobb halom kőtörmelék megállásra kényszerít: az alagút beomlott. Lapozz a 178-ra.

159.

Egy kapualj árnyékába húzódsz, és orrodat azonnal megcsapja egy, a közelben lévő Ork-konyha semmi mással össze nem téveszthető förtelmes bűze. Az ajtón át bekémlelve egy fából tákolt emelvényen álló apró termetű Orkot pillantasz meg, amint egy hatalmas üstben rotyogó, undorító zöld kotyvalékot kavargat. Időnként felkap egy-egy rothadó húsdarabot a mocsokban úszó padlóról, és az üstbe hajítja őket. Alaposan körbenézel, és megállapítod, hogy két irány nyílik a továbbhaladásra. Ha beosonsz a konyhába, hogy az ott található másik kijáraton át oldj kereket, lapozz a 324-re. Ha a kapualjból nyíló ablakon mászol be, lapozz a 143-ra.

160.

Nem az áruló lovagot leplezted le! Egy mindenre elszánt és becsvágyó hitszegő harcos terveit hiúsítottad meg küldetéseddel, aki bármi áron bosszút akar állni hamvába holt terveiért. Mielőtt bárkinek is esélye nyílna közbeavatkozni, az igazi áruló mögéd pattan, és egy tőrt döf a lapockáid közé. Visszaszerezted ugyan Gorak Igaz Pajzsát, de ezért az életeddel fizettél.

161.

Kirohansz a kunyhóból, átugrasz az árok felett, és a sziklák felé kezdesz rohanni. Körülötted mindenütt nyílvesszők hullanak a földre. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik nyílvessző eltalál, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencsés vagy, sértetlenül úszod meg a rád zúdított nyílzáport.

Az Orghuz oldalára átállt gaddoniak üldözőbe vettek – méghozzá a rájuk jellemző rendkívül gyors és nesztelen módon. Nyilvánvaló, hogy hamarabb fáradsz el, minthogy lerázd őket, ezért kezdesz kétségbe esni. Futás közben Tabasha kiugrik a zsebedből, és egy kisebb sziklatömb melletti mélyedésbe kúszik. Először arra gondolsz, hogy a macska a saját irháját akarja menteni, de aztán látod, hogy a sziklatömböt képes vagy megemelni. Sietve így is teszel, és mögötte egy nagyobb üregben találod magad. Fedezéked mögül látod, amint üldözőid elviharzanak a szikla előtt. Hosszú ideig várasz, és amikor már biztonságosnak ítéled meg, előbújsz rejtekedből, és a zsebedbe visszabújt Tabashával elindulsz az előtted induló ösvényen. Lapozz a 369-re.

162.

Ahogy belépsz az ajtón, két Sötét Elf közrefog, majd egy lovag egy fémből készült nyakörvet helyez rád. Orghuz vérfagyasztó nevetése kezd visszhangzani füleidben, és hamarosan egy vörösen izzó szempárt pillantasz meg. Öntudatodat elveszítve engedelmeskedsz Orghuz parancsának, és térdre ereszkedsz pribékjei előtt. Ezután az egyik Sötét Elf kardja lesújt rád, és kalandod itt véget ér.

163.

Sikerül épségben áthaladnotok az Ördög Fogai hegyes sziklái között robajló zúgókon. A vad ereszkedés közben azonban a kormánylapát darabokra törött, és csónakotok most egy hatalmas barlangi tó áramlatain sodródik. A Törpék miután abbahagyták a perlekedést, előadják történetüket. Foglyul ejtésüket követően a Khuddamok bányáiba vetették őket rabszolgamunkásnak. Elmondásuk szerint Orghuznak azért van szüksége a kényszermunkával kibányászott fémekre, hogy elkészíthesse belőle azokat a nyakörveket, amelyek segítségével a Törpéket és a gaddoni embereket az uralma alá hajthatja.

A csónak váratlanul megfeneklik. Felállsz és körülnézel, de csak annyit vagy képes megállapítani, hogy a part koromsötétségbe burkolózik. Miután kiszálltok a ladikból, és a sekély vízben a part felé kezdtek botladozni, Kardod hirtelen felragyogó fényében egy hatalmas termetű harcos alakját pillantod meg magad előtt. Acélsisakja egész arcát elrejti, még a szemei számára sem látsz kivágást. Ha kardot rántasz, és megtámadod, lapozz a 305-re. Ha inkább vársz, hogy jobban megnézd, kivel is állsz szemben, lapozz a 285-re.

164.

Kalandlapodon jelöld, hogy igénybe vetted Tabasha segítségét! A macska leugrik válladról, és dorombolva a csónakot a folyó közepe felé kormányzó kalóz elé szökken. A haramia a tenyerébe veszi a kis állatot, és simogatni kezdi. Látod, amint a macska szemei tágra nyílnak, és hosszan bűvölni kezdi a fickót, mire az mozdulatlanná dermed. Végül megtántorodik és összeesik. A Törpék előbb üdvrivalgásban törnek ki, azonban csakhamar vitázni kezdenek, hogy melyikük hibája is volt, hogy elkapták őket. A ladik végébe mászol, ahol egy kormánykart találsz, mellyel jobbra vagy balra lehet irányítani a csónakot. Felnézel, és megállapítod, hogy a folyó hamarosan kettéágazik: el kell döntened, hogy melyik irányba kormányzod a lélekvesztőt. Ha a bal oldali mellékfolyó irányába, lapozz a **261**-re. Ha inkább a jobb oldalit választod, lapozz a **345**-re.

165.

Ahogy felhelyezed a nyakörvet, látásod elhomályosodik, és pillanatokon belül nem látsz semmi mást, csak egy vörösen izzó szempárt. Agyadban féktelen dobolás taktusai lüktetnek, melyek lassan a következő szavakká állnak össze: – Tancred vére, hát itt vagy végre… már nagyon vártalak. Gyere ide hozzám, és üdvözöld mesteredet. – Többé nem vagy képes ellenállni a nyakörv erejének, és kalandod itt véget ér.

166.

Lapozz a **206**-ra.

167.

Egy szakasz számszeríjjal felszerelt Orkba botlasz, akik azonnal lőni kezdenek rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik nyílvessző egyenesen torkon talál, és azonnal meghalsz. Ha szerencsés vagy, a lövések célt tévesztenek, te pedig visszarohansz abba az irányba, ahonnan jöttél. Ha egyenesen futsz tovább, lapozz a **268**-ra. Ha balra menekülsz, lapozz a **312**-re.

168.

Az átjáró egy félhomályos hasadékba vezet, ahol térdmagasságban sűrű köd gomolyog. Amint elkezdesz átgyalogolni rajta, különös, áttetsző kezek bukkannak elő, amelyek karmos ujjaikkal megkarcolják a lábadat. Hirtelen két Kísértet bukkan elő a ködfátyol mögül, és előtted kezdenek lebegni. Mielőtt előránthatnád Kardodat, csontos ujjaik végén meredező karmaikkal szurkálni kezdenek – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A teremtmények elől két kijáraton menekülhetsz el. Ha a délkeletit választod, lapozz a 89-re. Ha a keletin távozol, lapozz a 45-re.

169.

Tabasha gyorsan belakmározza zsákmányát. Az éhség miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A macska elégedetten megnyalja bajuszát, majd visszaugrik a válladra. Lapozz a 247-re.

170.

Belépsz az ajtón, és az bevágódik mögötted. Mivel az innenső oldalán nem találsz kilincset, ezért képtelen vagy kinyitni, azonban nem ez a legnagyobb problémád. A terem közepén ugyanis egy hatalmas lánggal égő tűzrostélyt látsz, mely szikraesőt lövell feléd. A lángok még nagyobbra lobbannak, és az egész helyiséget elemésztik – veled együtt. Kalandod itt véget ér.

171.

Egy bűzös üregbe érkezel, aminek bejárata azonnal bezárul mögötted. Kardod fényénél hatalmas agyarakat látsz körös-körül, és rémülettel állapítod meg, hogy egy hatalmas fenevad szájába sétáltál be! Néhány pillanat múlva a Vulkánban tanyázó Óriás Hidra fogai apróra őrölnek, és kalandod a szörnyeteg gyomrában ér véget.

172.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, az egyik Ork őrszem kiszúr, és számszeríjával azonnal rád lő – és mivel pontosan céloz, nem vét el, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, sikerül észrevétlennek maradnod. Lapozz a 159-re.

173.

Amint áthaladtál rajta, az ajtó nagy dörejjel bevágódik mögötted. A sötét helyiség csendjét hirtelen sejtelmes hang töri meg. – Bátor kalandor, a Lángok Magját keresed! *Légy óvatos!* Sokan léptek már be a Minosaddurr-barlangokba, de kevesen hagyták el élve eddig. – Ekkor egy zöldes füstgomolyag ereszkedik eléd, ami vezetni kezd. – Keresd a Lángot, amit ember nem láthat. Hatolj keresztül a megszámlálhatatlan barlangokon, és térképezd fel valamennyit! – A jó tanácsért 2 SZERENCSE pontot kapsz. Ekkor a füst eloszlik, és ismét a teljes sötétben találod magad, ahol ezúttal Kardod sem nyújt fényt. Tabasha mozdulatlanul bújik meg zsebedben, te pedig kinyújtott karral elindulsz előre a sötétségben. Lapozz a 2-re.

174.

Egy viszonylag kiterjedt kürtőbe zuhansz be, ahol teljes sötétség honol, és ezúttal Kardod sem szolgáltat fényt. Kisvártatva susogásra leszel figyelmes, amit szimatolás hangja követ, és… mintha valakinek a szájában a nyál futott volna össze! Hirtelen egy teremtmény ugrik neked. Ha elsajátítottad az Érzékharc Képességét, ellenfeleddel a szokott módon küzdj meg. Ha nem, e csata idejére vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot.

Sötét Szörnyeteg	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a 378-ra.

175.

A barlang falai között cikázva olyan gyorsan futsz, ahogy csak erődből telik, ám egy nyílvessző a combodba fúródik, és magatehetetlenül elvágódsz a földön. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 352-re.

176.

Egy nagyobb kődarabbal célba veszed a hozzád közelebb álló Goblint. Pont a fején találod el, mire a lény összeesik. A másik teremtmény is észrevesz, de az egyik gaddoni még azelőtt lefogja a karját, hogy használni tudná a varázspálcáját. A fogoly az életével fizet az akcióért: szabadon maradt kezében lévő kardjával a Goblin ledöfi, és már éppen a mágikus pálcája után nyúlna, amikor odarohansz hozzá, és megtámadod.

Bányász Goblin ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha te nyerted az összecsapást, eloldozod a foglyok béklyóit. Egyikük közli veled, hogy korábban látott egy olyan szakaszt Orghuz erődjének falán, amit nem védenek, de azt már nem tudja megmondani, hogy ezt pontosan merre találod. Elköszönsz a gaddoniaktól, és folytatod utadat azon az ösvényen, amin idáig jöttél. Hamarosan egy elágazáshoz érsz. Ha jobbra kanyarodsz, lapozz a 82-re. Ha inkább egyenesen mész előre az ösvényen, lapozz a 25-re.

177.

Lapozz a 171-re.

178.

A kőomlás fölött egy nagyobb lyuk tátong. Ha a kőtörmeléken felmászva megnézed, hogy mi van mögötte, lapozz a 331-re. Ha inkább visszatérnél a korábban látott kisebb járathoz, és azon mennél tovább, lapozz a 232-re.

179.

Végigmész a folyosón, végül belépsz egy helyiségbe, ami alighanem a vár főterme lehet. A jól megvilágított és rendben tartott csarnok padlójának közepén egy csillogó gyémántot pillantasz meg, túlsó végében pedig egy hosszúkás, ételekkel teli asztalt látsz. Odalépsz a gyémánthoz és magadhoz veszed – ám az mihelyst felemeled, porrá változik a kezedben. Ezzel egy időben a terem is ocsmány, koszos és rendetlen helyiséggé válik. Az asztalnál ezúttal Ghoulok tucatjait látod: egyik borzalmasabban néz ki, mint a másik. A szörnyetegek feléd kezdenek tolongani. Túl sokan vannak ahhoz, hogy megküzdj velük. Ha ismered azt a varázsigét, melynek segítségével meg lehet szabadulni a Feneketlen Verem teremtményeitől, add össze a varázslatban szereplő számokat, és lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nem ismered ezt a varázsigét, az egyetlen esélyed a menekülésre, ha teljes erődből futva megpróbálod elérni a szemközti folyosót anélkül, hogy egyetlen Ghoul is megérintene. *Tedd próbára a* SZERENCSÉD *két alkalommal!* Ha mindkétszer szerencsés vagy, sikerül eljutnod a folyosóig, és a Ghoulok eltűnnek – lapozz a 207-re. Máskülönben a teremtmények megérintenek, és azonnal meghalsz. Kalandod itt véget ér.

180.

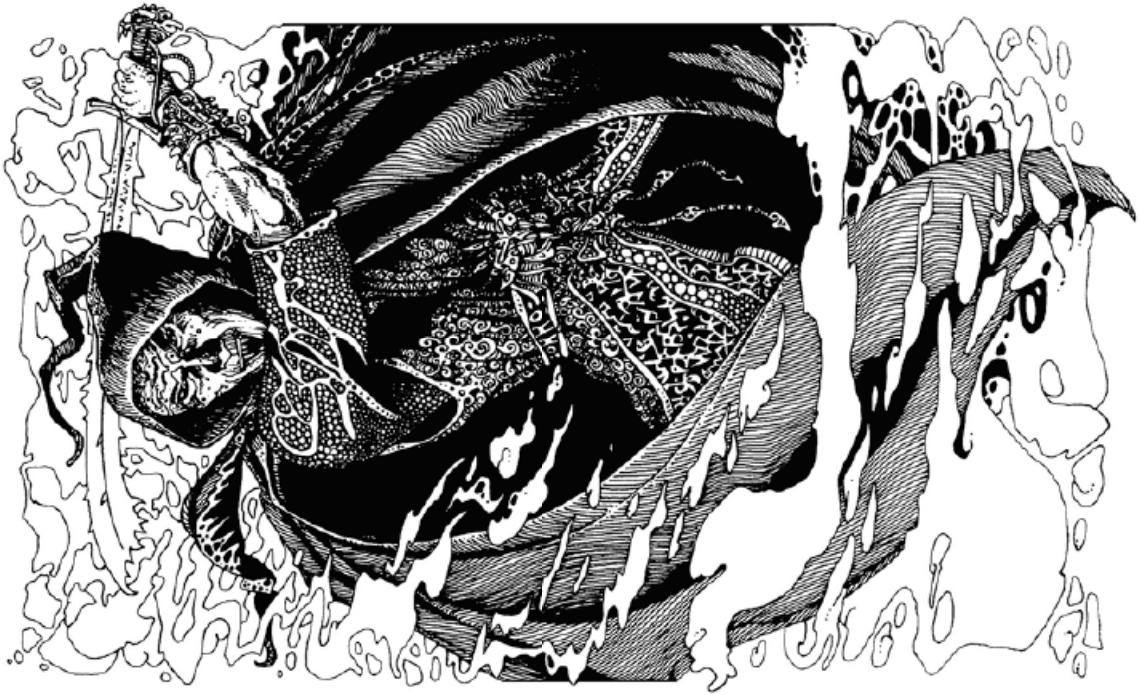
Egy újabb terembe érkezel, melynek egyik sarkában egy fekete köpenyt viselő alakot pillantasz meg. A legrosszabbtól tartva szorosan megragadod Kardod markolatát, és a mozdulatlanul álló alak felé kezdesz lopakodni. A közelébe érve megállapítod, hogy valamilyen porhanyós anyagból készült, ám az a szemed láttára néhány pillanat alatt egy Khuddam-szerű teremtménnyé változik át. Tisztában vagy vele, hogy a Pajzs ereje egyre fogyóban van, ugyanakkor Orghuz Hét Kegyetlen Szolgája sokszorozódni kezd, ezért nincs vesztegetnivaló idődd. A helyiségből két kijárat nyílik. Ha a déli irányba vezető ajtón át hagyod el a termet, lapozz a 314-re. Ha inkább a nyugat felé vezető átjárón mész tovább, lapozz a 325-re.

181.

Átadod neki a kesztyűidet, Pierskat pedig gyors mozdulattal kezedbe nyomja a gyűrűt, majd összepakolja a portékáit, és egy ismerős dalt dudorászva folytatja útját. Közelebbről is szemügyre veszed új szerzeményedet, melynek belső karimáján egy kis lapocskát fedezel föl, amin a következő ábra szerepel:

o o o
. o o
. . .

Ha birtokában vagy a Titkos Kódok megfejtése Képességnek, úgy lapozz az ábrának megfelelő fejezetpontra. Ha nem, akkor zsebre vágod a gyűrűt (*Kalandlapod* Képességek mezőjében jelöld a változást). Lapozz a **369**-re.



182.

A lépcsők egy fémből készült ajtóhoz vezetnek, és miután átrohansz rajta, az bevágódik mögötted. A sötét helyiségben nehéz a légzés, majd egy sziszegő férfi hangját hallod meg. – Tancred vére, ssszzzz … – Azonnal rájössz, hogy egy Khuddammal állsz szemben! – Barkek vagyok. A Mester már nagyon vár téged … ssszzzz … – lép hozzád közelebb a harcos, és megpillantod, amint vékony fogairól friss vér csorog alá. Fekete köpenyét oldalt veti, és előrántja tűhegyes kampókkal kivert fűrészfogú kardját.

Barkek Khuddam	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted ellenfeledet, a Khuddam teteme eltűnik, csak fekete köpenye marad hátra. Ahogy lihegve állsz a köpenyt bámulva, az Orkok csapata beront a helyiségbe, és egyikük erősen fejbe vág. Lapozz a **64**-re.

183.

A Goblinok szándékodat látva előrántják hosszú, ívelt pengéjű szablyájukat, megnyalják bibircsókos szájuk szélét, és neked rontanak. Egyesével küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mocsári Goblin	6	7
Második Mocsári Goblin	6	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **298**-ra.

184.

Messze nincs akkora jártasságod a puszta kézzel történő halászatban, mint amivel a Törpék rendelkeznek, ennek dacára még azelőtt sietve a patakba nyúlsz, hogy Aspra figyelmeztetne a benne rejlő veszélyekre – a vízben ugyanis csak úgy nyüzsögnek a húsevő halak! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, hüvelykujjadba éles fájdalom hasít – vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, csak a kisujjad sérül meg, és 1 ÜGYESSÉG pontot veszítesz. Fájdalmadban felkiáltasz, majd a földre telepszel, és hagyod, hogy Aspra ellássa sebeidet. Lapozz a 65-re.

185.

Az iszap íze minden képzeletet felülmúlóan undorító – azonnal rosszul leszel tőle, és vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. A helyiség egyik sarkában lekuporodsz, hogy megpróbálj kicsit magadhoz térni. Lapozz a 354-re.

186.

Sietve felöltöd a páncélruhát, és kirohansz a konyhó elé. Az Ork parancsnok trágár szitkokat zúdít rád lassúságodért, majd dühödten átkozni kezdi az illetőt, aki elrendelte, hogy a Fentföldieket is beosszanak a Xokusai-ezred katonái közé. A parancsnok utasít, hogy állj be a kocsi mögött haladókhoz, így hamarosan már te is a szekér mögött szeded a lábad a többiekkel együtt. A haladás igen fárasztó, melynek monotonitását csak az töri meg időnként, amikor az Ork parancsnok hátrafordul, és valakit szidalmazni kezd. Végül megérkeztek egy Ork katonai táborhoz, ahol hamarosan egy magas fal tetején sorakoztatnak fel benneteket. Az alattatok húzódó sáncárokban a közelgő lakoma reményében felajzott,

egymással torzsalkodó, állkapcsaikat csattogtató halak gyülekeznek a mocsoktól szennyes vízben. Dobj egy vagy két kockával, hogy meghatározd a sorban elfoglalt pozíciódat (ami tehát 1 és 12 közé esik).

– A Xokusai-ezred katonáit a fegyelem teszi elit harcosokká! Legyetek büszkék rá, hogy itt hallhattok meg, ti mocskok! – üvölti az Orkok parancsnoka, ahogy végighalad a fal tetején, és az árokba löki a harmadik, a hatodik, a kilencedik és a tizenkettedik sorban állót. Ha ezen pozíciók közül valamelyik megegyezik a tiéddel, kalandod méltatlan véget ér. Ha sikerül megúsznod, hogy a húsevő halak eledelévé válj, lapozz a 28-ra.

187.

Ahogy haladsz előre, észreveszed, hogy az alagút mindkét oldalán fémrudak alkotta ketrecek sorakoznak, melyek felismerhetetlen teremtményeket tartanak fogva. Egyikük hirtelen kitör a rácsokon, és egy szakadt köpenyt viselő alakkal találod magad szemben. Csuklyája alól visszataszítóan eltorzult arc tekint rád, aki valaha egy Törpe lehetett, de most rettenetesen sovány, és nyakán egy acél nyakörvet visel. A ketrecekben hamarosan újabb Törpék jelennek meg, akik a rácsokon kinyúlva próbálnak megsebesíteni. Fegyvertelenek ugyan, de hosszú, hegyes karmaik komoly fenyegetést jelentenek. Végig kell rohannod a hadonászó és karmoló kezektől hemzsegő alagúton. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, a karmok komolyan megsebeznek, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, megúszod kisebb karcolásokkal. Magad mögött hagyod a sikoltozó és jajveszékelő szerencsétlen teremtményeket, és kisvártatva egy meredeken lejtő részéhez érsz az alagútnak. Lapozz a 302-re.

188.

Ismét egy barlangba érkezel, amelynek falaiból bűzős, ragacsos folyadék szivárog, és nem tudod kikerülni, hogy a kezedre is fröccsenjen belőle. Körbenézel, és a mennyezeten egy csapóajtót veszel észre, melyhez egy durva felületű kőlépcsősor vezet föl. Ha a csapóajtón keresztül mennél tovább, lapozz a 39-re. Ha inkább a négy kijárat egyike közül választanál, melyik lenne az?

A nyugati?	Lapozz a 21-re.
A délnyugati?	Lapozz a 200-ra.
A délkeleti?	Lapozz a 27-re.
A keleti?	Lapozz a 307-re.

189.

Egy kicsi és meglehetősen szűk barlangba lépsz be. Ahogy beljebb hatolsz, hirtelen fenyegető morgás csapja meg füledet. Körbekémlelsz, és egy pikkelyekkel borított kisméretű teremtményt veszel észre, aki a következő pillanatban már a lábadra ugrik, és érzed, amint a véredet szívja. Kardod hegyével próbálod eltávolítani magadról, de csekély mérete és kemény pikkelyei miatt igen nehezen tudsz megszabadulni tőle (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Végül a vérszívó bestia maga ugrik le rólad, és kicsiny labdaként egy keskeny sziklarepedésbe gurulva eltűnik. A kellemetlen találkozásból feleszmélve látod, hogy a barlangra enyhe köd ereszkedett le. Lapozz a 92-re.

190.

A gaddoniak elmesélik tervüket. – A Kristálynak hatalmas ereje van. Teljes sötétségbe borítja az egész vidéket, ami összezavarja az ellenséget, akik csak fény segítségével látnak bármit is a sötétben. Mivel mi a sötétben való harc mesterei vagyunk, ez nekünk a legkisebb problémát sem jelenti. De a varázslat ránk is veszélyt jelent: néhányunkat biztosan elpusztítja. – A lovagokkal együtt egy kört formáztok, az egyik harcos pedig közepére helyezi a Kristályt. A gaddoniak kántálni kezdenek, majd nemsokára villámok törnek elő a Kristályból, és az egyik belecsap a körben álló egyik lovagra, aki menten összeesik és eltűnik. A többiek ennek ellenére folytatják az éneklést.

Dobj egy kockával: ez határozza meg a körben elfoglalt pozíciódat. Ezután dobj újra egy kockával, ami a következő villámcsapás helyét jelöli. Ha a két érték megegyezik, a következő villám halálosan megsebesít, és kalandod itt véget ér.

Ha túlélted a varázslatot, hirtelen minden elfeketedik előtted – ennél nagyobb sötétséget még sohasem tapasztaltál. Az egyik lovag megragad, és gyorsan, de teljesen hangtalanul elvágtat veled. Hamarosan szaglászás és pisszegés hangjaira figyeltek fel, mire a lovag megáll. Mindketten egy harmadik alak hangját halljátok. – Azt hitted, hogy elmenekülhetsz előlem ezzel a nyomorult varázslattal? Legyen bármilyen sötét, én látlak téged! – Ekkor a téged idevezető lovag megszólal, a hangjából pedig rájössz, hogy Félelemszelő Alkis gardíroz téged. – Ez egy Khuddam! Meg foglak védeni tőle… Futás! – Ha engedelmeskedve Alkisnek kereket oldasz, lapozz a 377-re. Ha inkább a sötétség dacára megpróbálsz összecsapni a Khuddammal, lapozz a 208-ra.

191.

Bölcs választás volt kitérni egy elpusztíthatatlan Földmozgatóval való esélytelen csata elől. Lélekszakadva loholsz, majd amikor biztonságos távolságba kerültél a teremtményektől, megállsz és kifújod magad. Tabasha is leugrik válladról, hogy némi elemózsia után nézzen. Kisvártatva undorító kinézetű, zöld váladékban úszó, lilás színű meztelen csigákkal tér vissza. Az egyiket pillanatokon belül felfalja, a másikat pedig várakozásteljesen a lábad elé teszi. Ha legyőzöd undorodat, és megeszed a visszataszító puhatestűt, lapozz a 6-ra. Ha inkább kihagynád ezt a lakomát, lapozz a 272-re.

192.

Miközben Aspra végzetes csapást mér a sebesült Sötét Elfre, a Törpék pedig az Orkokra vetik magukat, felugrasz a kocsira. A lovak megbokrosodnak, és vad vágtába kezdenek, a másik Elf pedig feléd lendíti kétfejű baltáját. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, a fejsze szétzúzza koponyádat, és kalandod itt véget ér. Ha szerencséd, van, az Elf célt téveszt, és a szekér egyik döccenésétől lezuhan, és saját baltája veri fejbe. Megfékezed a lovakat, és a kocsival visszakanyarodsz a Törpékhez, akik annyi fegyvert és élelmet zsákmányolnak, amennyit csak elbírnak. Ezután visszatérsz velük a táborba. Lapozz a 124-re.

193.

Miközben a nyakörvet vizsgálod, hirtelen üvöltözés és káromkodás hangjai csapják meg füledet. Néhány pillanat múlva fáklyák fényét pillantod meg az alagút végében. Három Ork vett észre, akik előrántják gonosz, ívelt szablyáikat, és habozás nélkül neked támadnak. Az alagút egyik bemélyedésében megveted lábadat, így egyszerre csak egy ellenfél tud megtámadni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	7	6

Ha te nyerted az összecsapást, a harmadik Ork megragadja a nyakörvet, és elmenekül vele. Ezután te is folytatod utadat. Lapozz a 249-re.

194.

Újfent egy barlangba érkezel, ahol körbetapogatózva egy hideg tapintású, a kezében kardot tartó, jókora kőszobrot találsz. A helyiségből három átjáró vezet tovább. Melyiket választod?

A délnyugatit?	Lapozz a 359-re.
Az északnyugatit?	Lapozz a 334-re.
Az északkeletit?	Lapozz a 246-ra.

195.

Egy, a korábbiaknál kissé szélesebb sziklapárkányra érkezel, ám csalódottan látod, hogy zsákutcába jutottál, az ugyanis nem vezet tovább lefelé semelyik irányba sem. Egy Ork észrevesz, akivel az Egy Csapás Harc szabályai szerint kell megküzdened. Ha legyőzted a bestiát, három, a sziklaoromra felfüggesztett kötélhágcsót pillantasz meg, melyek végei a mélységbe vesznek. Időközben egy újabb Ork bukkan elő, akivel ismét az Egy Csapás Harc szabályai szerint kell birokra kelned. Ha te kerekedtél felül, választanod kell a három kötélhágcsó közül. Ha a bal oldali kötelet választod, lapozz a 231-re. Ha a jobb oldalit, lapozz az 58-ra. Ha inkább a középsőn ereszkedsz lefelé, lapozz a 93-ra.

196.

Egy koromsötét terembe érkezel, ahol a teljes feketeségben hamarosan tükrök csillogását kezded felfedezni, mígnem hamarosan az egész helyiséget el nem önti a világosság. A terem körös-körül tükrökkel van tele, melyek közül az egyik hirtelen darabokra törik, és maga Orghuz, a Sötét Fejedelem áll előtted gyémántokkal díszített üvegvértjében. Szemeiből különös fénynyaláb lövell ki, és a következő pillanatban a gonosztevőből három is előtted sorakozik! Mindhárom alak önelégült nevetést hallat, és arra szólít fel, hogy Kardoddal támadj rá. Melyik alakra támadsz? Ha a bal oldalira sújtasz le, lapozz a 35-re. Ha a jobb oldalit veszed célba, lapozz a 386-ra. Amennyiben a középsőre csapsz le, lapozz a 62-re.

197.

Egy leszakadó sziklatömb talál el hátulról, és a roppant tömeg a lépcsőhöz présel. Képtelen vagy megmozdulni, és kalandod itt véget ér.

198.

Hosszan gyalogolsz előre a fáklyákkal megvilágított folyosóban. Hamarosan egy fémből készült ajtó mellett haladsz el, amin a következő jelet veszed észre:

□ □ □
□ □ □
□ □ □

Ha benyitsz rajta, lapozz a 15-re. Ha inkább továbbhaladsz a folyosón, lapozz a 289-re.

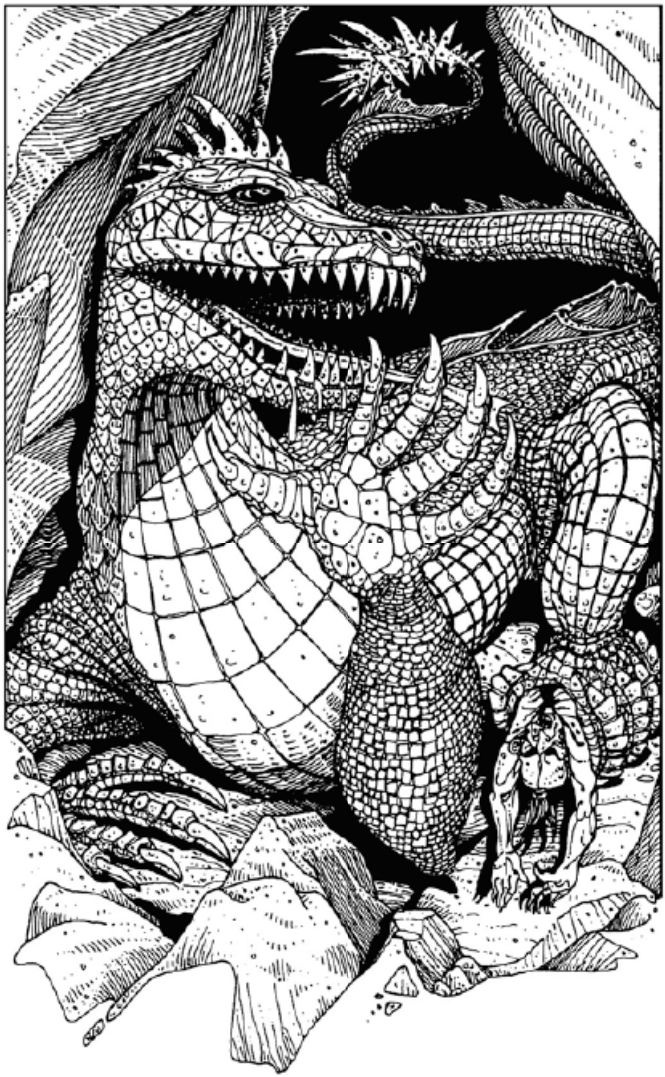
199.

Belépsz az ajtón, és egy óriási, vasrúddal megerősített barlangban találod magadat. Körbenézve mindenütt stószokba összehordott hatalmas könyveket látsz, és az egyik sarokban szénnel táplált tüze mellett ücsörögve egy gaddoni Öregembert pillantasz meg. Miközben mereven előre néz, térdein egy nyitott könyv fekszik, amelyet húsos, ám rendkívül érzékeny ujjbegyével tapogat. A férfi tudja, hogy itt vagy. – Fentföldi, kerülj beljebb! Áhh, hoztál magaddal egy kis hideg szellőt. Már igen régóta vártam rád – mondja, de e megérzéséről többet nem árul el. Tabasha azonnal a lábához ugrik, és dorombolni kezd. A szinte teljes csöndben érdekes módon az az érzésed támad, mintha az öreg is hasonlóképpen tenne. Hirtelen egy repülő tőrt látsz közelíteni feléd, de mielőtt bármit is tennél, Kardod felugrik a levegőbe, és hárítja a támadást. Lapozz a **294**-re.

200.

Egy teljesen üres barlangba jutsz, ahol lábaiddal egy fémből készült csapóajtót tapogatsz ki a földön. Ha bemászol rajta, lapozz a **61**-re. Ha inkább a helyiség másik négy kijáratán át távoznál, melyiket választod?

Az északnyugatit?	Lapozz a **21**-re.
Az északkeletit?	Lapozz a **188**-ra.
A délkeletit?	Lapozz a **246**-ra.
A délnyugatit?	Lapozz a **334**-re.



201.

Ahogy elindulsz a folyosón, sziszegő, fujtató hangokra leszel figyelmes, amit egy test tompa puffanásának zaja követ. Leguggolsz, és egy hatalmas, gyíkszerű teremtményt pillantasz meg, amint egy Ork élettelen tetemét vonszolja a földön. A szörnyeteg megpillant, elhajítja zsákmányát, és neked ront, miközben a hegyes tüskékkel benőtt farkával a barlang falait csapkodja.

Tüskésfarkú ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a bestiát, lapozz az 5-re.

202.

Villámgyorsan átszökellsz a három gázlókövön, mire a nő elsüti fegyverét. Szerencsédre a nyílvessző csak a válladat horzsolja föl, ám mivel hegyét méregbe mártották, a fájdalomtól összeesel. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A nő föléd hajol, és átkutatja a felszerelésedet. Zsákmányul ejti valamennyi élelmedet, és az összes nálad lévő gyűrűtől és aranytól is megszabadít. (Jelöld veszteségeidet a *Kalandlapodon*) Ezt követően oldalba rúg, majd eltűnik az egyik alagútban. Tabasha melléd telepszik, és nyalogatni kezdi sebesülésedet. Elveszíted eszméletedet, és csak egy pillanatra térsz magadhoz, pont mikor egy csapat Ork talál rád, és magukkal cipelnek. Lapozz a 64-re.

203.

Tisztában vagy vele, hogy küldetésed legveszélyesebb szakasza áll előtted, ezért hosszas gyaloglás után végül egy kényelmesnek látszó sziklán kifújod magad.

Vess egy pillantást *Kalandlapodra*, és ellenőrizd SZERENCSE, ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid számát, Élelmiszerkészletedet, valamint az eddigi utad során elsajátított Képességeidet.

Amikor Kardodat a földbe szúrod, markolata körül váratlanul kékes színű füstgomolyag kezd kavarogni, ami pillanatokon belül Csodálatos Tancred arcképévé áll össze. Az egykori Harcos Lovag rád néz, és beszélni kezd hozzád. – A leszármazottam vagy, és kiérdemelted, hogy Kardomat forgasd. Légy óvatos, mert immár nagyon közel jársz a gonosz Orghuzhoz. Megajándékozlak az Élet varázslatával, ami megmentheti az életedet. Csak egyszer hívhatod segítségül, ezért csak a legnagyobb szükség esetén használd! – Ezzel a Lovag arcképe szertefoszlik, és lábad elé egy kisméretű pergamenlap hullik alá. Magadhoz veszed a számodra értelmezhetetlen ősi rúnákkal teleírt pergament (jelöld a *Kalandlapodon*). A varázslatot csak egyszer veheted igénybe – abban az esetben, ha egy csata folyamán ÉLETERŐ pontjaid elfogynak. Ha így teszel, vedd úgy, hogy az adott ellenfeledet legyőzted, és 4 ÉLETERŐ ponttal folytathatod kalandod. Mivel ez egy nagyon erős varázslat, bölcsen kell használnod, ugyanis amint ezt megteszed, 1 ÜGYESSÉG pontot veszítesz. Lapozz a 310-re.

204.

Biztonságosan földet érsz a párkányon, ám az nem bírja el a súlyodat, és beszakad alattad. Szerencsédre nem a szakadékba zuhansz, hanem egy lentebb húzódó sziklaösvényre huppansz. Az eséstől csak zúzódásokat szenvedsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a 217-re.

205.

Amint belépsz rajta, az ajtó bezárul mögötted. Egy barlangba érkezel, melynek közepén lilás fénnyel ragyogó Kristályokat fedezel föl. A drágakövek alatt egy közönséges rúnákból álló feliratra leszel figyelmes. „Ha életben akarsz maradni, számold meg a Kristályokat!" Így teszel, és összesen 33 ékkövet találsz. Nyersz 2 SZERENCSE pontot! A helyiséget három kijáraton át hagyhatod el. Melyiket választod?

A délkeletit?	Lapozz a 277-re.
Az északnyugatit?	Lapozz a 16-ra.
Az északkeletit?	Lapozz a 264-re.

206.

Rálépsz a gázlókőre, ami megbillen alattad, és egyenesen a halálos forróságú lávafolyamba zuhansz. Esélyed sincs a túlélésre.

207.

Az enyhén lejtő alagút hamarosan egy fordulóhoz ér. Amint bekanyarodsz rajta, két apró termetű Trogloditát pillantasz meg, akik éppen egy nehéz ládát próbálnak egy, a falba nemrégiben vájt mélyedésbe rejteni. A két teremtmény képtelen a kellő magasságba emelni a ládát, és csakhamar ingerülten perlekedni kezdenek egymással. – Wart, te idióta, nyomjad magasabbra! – hallod az egyiket, mire társa morogva a következőket veti oda. – Jowl, ha rendesen dolgoznál, már rég végeztünk volna! – Ekkor hirtelen észrevesznek, leejtik terhüket, és néhány oszlop mögé rejtőznek el. Ha kinyitod a ládát, lapozz a 333-ra. Ha segítenél a Trogloditáknak elrejteni kincsüket, lapozz a 150-re. Amennyiben inkább magadhoz veszed a ládát, és továbbmész az alagúton, lapozz a 275-re.

208.

Hallod, amint Alkis elkiáltja magát. – Látlak, te nyomorult betolakodó… – Ekkor szúró fájdalmat érzel az egyik karodon (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), majd a lovag finoman arrébb tessékel, és úgy döntesz, hogy jobb lesz kitérni a küzdelem elől. Lapozz a 377-re.

209.

Teljes erődből iszkolsz egy sziklaösvény mentén. A szemed sarkából látod, hogy egy kőkunyhó bejárata mellett rohansz el, ahonnan egy alak lép ki, ezért jobbnak látod elrejtőzni egy oszlop mögött. – Ha az, akire én gondolok, akit korábban már kiszúrtam, akkor a behatolóval azonnal végezni kell – hallod búvóhelyed mögül, amire csak egy pisszegés a válasz. – Elkapjuk az ivadékot… ssszzzz! Ne aggódj, a hozzád hasonló Fentföldiek szagát könnyű kiszúrni – csíped el a fojtott hangú párbeszéd folytatását, amit élénk szimatolás hangja követ. Ha elfutsz a bejárat előtt, lapozz a 269-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a 127-re.

210.

Egészen egy kastélyszerű építmény falából nyíló bejáratig gyalogolsz fölfelé. Az ajtó hirtelen kivágódik, és egy nyers női hang csattan fel. – Hát itt van, akire vártunk! – A következő pillanatban előlép maga a hang tulajdonosa is: egy fekete köpenyt viselő, kezében egy kétfejű fejszét szorongató Khuddam, majd egy szempillantás alatt egy egész horda Ork, Troll, Goblin és más visszataszító szörnyeteg ront rád, akikkel szemben esélyed sincs a menekülésre. Kalandod itt véget ér.

211.

Miközben a keréknyomokat követve lépdelsz előre, Tabasha a válladra szökken, onnan pedig egy, a falon húzódó repedésbe ugrik bele. Megállsz, és a lyuk felől kaparászás hangjait hallod. Végül a macska egy szőrös, kövérkés gilisztával a szájában bukkan elő a fal mögül. Zsákmányát a lábad elé teszi – nyilvánvalóan neked szánta eledel gyanánt. Elég éhes vagy. Ha úgy döntesz, hogy elfogyasztod, lapozz a **37**-re. Ha inkább jobbnak látod kihagyni ezt a lakomát, lapozz a **169**-re.

212.

Átsétálsz a kitárt ajtón. Lapozz a 326-ra.

213.

Pierskat hamar kiteríti valamennyi különleges portékáját, amelyek között szinte minden megtalálható, még goraki szarvasgombát is látsz. A sok csecsebecse között egy apró, megfakult gyűrűt fedezel föl, amelyről kérdésedre a kereskedő elmondja, hogy az egy gaddoni ékszer, melyen egy furcsa felirat látható. A gyűrűről szóló gazdagon színezett magyarázatot követően közli veled, hogy a kesztyűidért odaadja neked. Ha elfogadod az ajánlatot, lapozz a 181-re. Ha nem érdekel az üzlet, lapozz a 358-ra.

214.

Az ajtó könnyedén kinyílik, majd miután belépsz rajta, hatalmas robajjal bevágódik mögötted. Egy négyszögletű teremben állsz, veled szemben egy másik ajtót pillantasz meg. Odalépsz hozzá, de amint megérinted a kilincset, a magasból egy hatalmas vastábla zuhan le, és azonnal agyonnyom. Kalandod itt véget ér.

215.

Megmarkolod a kötélhágcsót, és ereszkedni kezdesz. Azonban alig haladsz valamennyit, és karjaid máris rettenetesen elfáradnak. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ahogy lejjebb ersz, hirtelen huzatot érzel – az akna bal és jobb oldalában egy-egy járatot veszel észre. Úgy ítéled meg, hogy a kötéllel mindkettőhöz oda tudsz lendülni. Ha a bal oldali kürtőt választod, lapozz a 174-re. Ha a jobb oldalit célzod meg, lapozz a 373-ra.

216.

Ahogy gyalogolsz előre, az alagútban hirtelen kutyák csaholásának zaja kezd visszhangzani, amelyet Trollok goromba parancsszavai kísérnek. Menekülési lehetőség után riadtan körbekémlelve egy vékony repedést fedezel fel a folyosó falán. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül átpréselned magad a szűk nyíláson még azelőtt, hogy az őrjárat rajtad ütne, és egy másik alagútban találod magad. Ha nincs szerencséd, egy pillanatra beszorulsz a résbe, ami az egyik Pokolkutyának elég ahhoz, hogy beléd harapjon (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a 393-ra.

217.

Ereszkedés közben igyekszel nem lepillantani a feneketlen mélységbe, ám hirtelen egészen más jellegű problémáid támadnak. Vicsorgás és szárnycsapkodás hangjára leszel figyelmes: egy Griffon jelenik meg fölötted, és fenyegető karmaival neked támad.

Griffon ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a bestiát, a szűk párkányon egy Ork jelenik meg, akivel az Egy Csapás Harc szabályai szerint kell megküzdened. Ha ellenfeled győzedelmeskedik, lezuhansz a szikláról, és kalandod itt véget ér. Ha te kerekedtél felül, három sziklapárkányon haladhatsz tovább. Ha a bal oldalit választod, lapozz a 340-re. Ha a jobb kézre lévőt követed, lapozz a 156-ra. Ha a középsőn ereszkedsz tovább, lapozz a 242-re.

218.

Egy, a rothadó hús gyomorforgató bűzét árasztó barlangba érkezel, ahonnan két másik hasadék nyílik. Ha a bal oldalin lépsz be, lapozz a 343-ra. Ha a jobb oldalival próbálkozol, lapozz a 71-re.

219.

Orghuz tornyának egyik külső párkányán találod magad. Váratlanul furcsa hangot hallasz, amire felkapod a fejed, és egy Tüskésfarkú fenevadat pillantasz meg a fölötted magasodó fal tetején, ami meglengeti veszedelmes farkát. Meg kell küzdened a bestiával.

Tüskésfarkú	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, óvatosan végigegyensúlyozol a párkányon, és egy szellőzőaknán keresztül bemászol a Torony egyik termébe. Lapozz a 78-ra.

220.

A sziklapárkány nyugat felé kanyarodik. Ahogy haladsz előre, egyre erősödik a hajtóvadászat lázától megszállott Orkok keltette lárma. Váratlanul megcsúszol, és kis híján a mélybe zuhansz, de szerencsére sikerül megkapaszkodnod a párkány szélében, Kardod azonban kiesik kezedből. Tetézi a bajt, hogy az alattad lévő szirten egy Ork tűnik föl, aki tőrét villámgyorsan az egyik lábadba döfi. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ha visszahúzódzkodsz a párkányra, amelyről lecsúsztál, lapozz a 142-re. Ha inkább leugrasz az alattad lévő sziklaösvényre, lapozz a 293-ra.

221.

Amint a nyakörv pántjait összezárod a nyakadon, lelki szemeid előtt egy vörös szempár jelenik meg. Kardodat elejted, és Tabasha leugrik a válladról. Valószerűtlen hang üti meg füledet: – Miféle szerzet vagy? Nem gaddoni, nem Törpe... Aha, egy Fentföldi! A Pajzsot akarod? Tancred vére, gyere és szerezd meg! Látni akarlak... Maradj, ahol vagy, a szolgáim érted mennek, hogy elém kísérjenek. – Mozdulni sem bírsz, pedig pontosan tudod, hogy muszáj lesz. Orghuz mágikus ereje itt még nem olyan erős, hogy ne lehetne megtörni varázslatát. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, igyekezetedet siker koronázza, és sikerül szétfeszítened a nyakörvet – lapozz a 193-ra. Ha nincs szerencséd, négy Ork bukkan rád. Egyikük azonnal fejbe vág. Ezt követően éles szóváltásba keverednek, hogy melyikük kaparintsa meg a nyakörvet, és az érte kitűzött jutalmat. Lapozz a 123-ra.

222.

Ezúttal egy borzalmas, elviselhetetlen hangú sikolyoktól zengő barlangba érkezel. A félelmetes hangok miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Sietve körbetapogatod a helyiséget, és négy kijáratot fedezel föl. Melyiken át hagyod el a barlangot?

A délnyugatin?	Lapozz a 355-re.
A nyugatin?	Lapozz a 45-re.
A délkeletin?	Lapozz a 107-re.
A keletin?	Lapozz a 21-re.

223.

Elindulsz a folyó mentén. Kis idő múlva néhány különös kinézetű, szélsebesen cikázó halat fedezel föl a vízben, amint más halakra vadásznak éppen. A folyó morajlásának hangja félelemmel tölt el, és szorosan megmarkolod Kardodat. Hirtelen egy hatalmas, zöld színű, úszóhártyával benőtt kéz ragadja meg az egyik lábadat. Előrántod Kardodat, és lecsapod a rád támadó végtagot. Ekkor egy újabb kéz jelenik meg, ami a másik lábadat fogja körül. Erre is lesújtasz, és csakhamar két újabb undorító mancs jelenik meg, majd pillanatokon belül a végtagok gazdájával nézel farkasszemet: a vízből egy nyolckezű teremtmény emelkedik ki. Bőrét pikkelyek borítják, halántéka helyén egyágú, igen hosszú szarv meredezik. A bestia neked támad.

Kutrigur	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a 151-re.

224.

Egy igen tágas konyhába érkezel, ahol két Orkot pillantasz meg, akik egymást lökdösve hajigálnak förtelmes kinézetű húsdarabokat egy óriási fekete kondérba. Egy harmadik Ork is előkerül, aki egyik kezében tőrét pörgetve a visszataszító pörköltbe kóstol. Jöttödet egy darabig észre sem veszik, ám amikor megpillantanak, egyszerre rántják elő hosszú, ívelt pengéjű késeiket, és neked támadnak. Az egyik Ork futás közben megcsúszik egy rothadó húsdarab eresztette tócsán, és ájultan terül el a földön. A másik kettővel egyesével kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Ork konyhafőnök	6	6
Ork konyhai segéd	5	4

Ha te nyerted a küzdelmet, és átkutatod az ájultan fekvő Orkot, lapozz a 19-re. Ha elhagyod a helyiséget az északi kijáraton át, lapozz a 337-re.

225.

Amint kiejted Orghuz nevét, a nő megborzong, majd kéri, hogy kövesd felfelé a lépcsőkön. Egy gyéren megvilágított szobába vezet, ahol egy másik gaddoni ücsörög. Bemutat apjának, akit Bosaknak hívnak, és elmeséli neki, hogy az Igaz Pajzs visszaállításáért folytatod küldetésedet. A férfi egy ideig csendesen ül, és világtalan szemeit a padlónak szögezi. – Nagy veszélyben vagy. Orghuz, a Sötét Fejedelem ereje napról napra növekszik. Khuddamjai szabadon kóborolnak szülőföldünk minden egyes szegletében. Vasbányáinkban ismét az ő rabszolgái robotolnak. A gaddoni nép segítségére van szükséged: keresd meg az Öregembert a Vas-barlangokban! – Bosak elmagyarázza,

merre kell menned, lánya pedig finom ételt szervíroz neked. – Ne azt a moslékot edd, amivel azokat etetjük odalent. – Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 69-re.

226.

Ahogy a Goblin felé törtetsz, a bestia meghall téged, és feléd fordul. Meglengeti varázspálcáját, amelyből egy kékes színű mágikus gyűrű csap elő, ami szorosan a szád köré tekeredik, hogy megfullasszon. Tehetetlen vagy a mágia ellen, és ösztönösen Tabasha varázserejét hívod segítségül. (*Kalandlapodon* jelöld a változást!) Ha korábban már igénybe vetted a macskaistennő mind a kilenc segítségét, úgy kalandod itt véget ér. Ha még nem, macskád egy szökkenéssel a teremtményhez ugrik, és megragadja a varázspálcát. A bűbáj megtörik, így előránthatod Kardodat, hogy megküzdj a Goblin mágussal.

Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6

Ha te nyerted az összecsapást, körbenézel, de az egyik bányakürtőben robotoló, csontsoványra fogyott gaddoniakon kívül semmi egyebet nem látsz. Lapozz a 259-re.

227.

Lapozz a 39-re.

228.

– Akkor hát lássunk egy-két feladatot – vakkantja Menzik, és néhány példát dug az orrod alá.

```
  . o o                  . . o
a . . .  az 3          a . . .  az 257
  . . .                  o . .
```

Ezt követően a tudós egy sötét ajtó elé állít, amin a következő jelet tapogatod ki:

```
o o .
o . .
. . o
```

– 102 – ejted ki suttogva az ábrának megfelelő számot, mire az ajtó kinyílik. Lapozz a 102-re.

229.

Felrohansz a lépcsőkön, és egyenesen egy terembe érkezel, ahol két Troll éppen egy Ork ujjait töri el nagy élvezettel. Jöttödre a két alkalmi kínzómester futni hagyja az Orkot, és a jobb szórakozás reményében neked támadnak. Egyesével kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Gerinctörő Troll	7	10
Második Gerinctörő Troll	7	8

Ha legyőzted a két bestiát, visszatérsz a folyosóra, és továbbmész egyenesen. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 22-re.

230.

Az alagút, amin elindultál, egyre tágasabbá válik, míg végül már képes vagy benne felegyenesedni. Hirtelen mélyről jövő morajlás hangja üti meg füledet, és a föld megrázkódik alattad. Az alagút faláról szikladarabok zuhannak le. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 60-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 241-re.

231.

Kardodat a hüvelyébe dugod, megragadod a kötelet, és ereszkedni kezdesz lefelé. Az alattad tátongó mélységből a sötétség miatt semmit sem látsz, mindössze a sziklafal repedéseibe kúszó, általad sosem látott apró termetű teremtményeket pillantasz meg. Kisvártatva arra leszel figyelmes, hogy a kötélhágcsó megrázkódik, amelynek magyarázatára fölpillantva azonnal rájössz. Egy Ork esett neki fejszéjével a kötélnek, ami nem sokáig áll ellen a csapásainak, elszakad, és te a szakadékba zuhansz. Nem a legszerencsésebben érsz földet, és nagyon megütöd magadat – vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, 3 SZERENCSE pontot kapsz, amiért ha nem is zökkenőmentesen, de lejutottál a Kopár Sziklákról. Körülnézel, és egy régi szekérutat fedezel föl, amelybe temérdek kocsi kerekei vájhattak mély barázdákat. Lapozz a 304-re.

232.

Megtalálod az alagút bejáratát, és bemész rajta. Egy kilincs nélküli, fémből készült ajtóhoz érkezel. Az ajtón ülő porrétegen át ujjaiddal a következő ábrát tapogatod ki:

. . o
o . .
. . .

Ha meg tudod fejteni a Titkos Számkódot, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra, és az ajtó kinyílik. Ha nem, úgy kénytelen vagy visszatérni a főalagútban lévő kőomlás fölötti hasadékhoz. Lapozz a 331-re.

233.

Ahogy közelebb érsz hozzájuk, megállapítod, hogy két kistermetű Trogloditába botlottál. A teremtmények egy kőfejtőből kibányászott hatalmas kőtömböket rakodnak nagy igyekezettel szekerükre, amelyek elé Koyunlu-lovakat fogtak be. Amikor odaérsz hozzájuk, Kardodat hüvelyébe dugod, és felajánlod nekik segítségedet. A két bestia először megriad, és fedezéket keresve szétrebbennek, de miután látják, hogy a szikladarabokat a szekerükre rakod, rájönnek, hogy félelmük alaptalan volt. Elmondod nekik, hogy Fentföldi szövetségeseinek üzenetét viszed Orghuz számára, de eltévedtél a Szakadék barlangjainak útvesztőjében. Az igen együgyű teremtmények minden további nélkül elhiszik a mesédet, és egyikük, miután Vágottnyelvűként mutatkozik be, közli veled, hogy az Orghuz erődjének külső falán keletkezett rés kijavításán munkálkodnak, és szívesen elvisznek magukkal. Miközben a szerszámaikat szedik össze, a szekérben egy összetekert pergamenre leszel figyelmes. Ha megnézed, mi szerepel benne, lapozz a 270-re. Ha nem vagy kíváncsi rá, lapozz az 53-ra.

234.

Egy mérgezett nyílvessző fúródik a hátadba, majd füstpamaccsá válva eltűnik. A méreg hamarosan szétárad testedben – vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Végül a fájdalomtól tántorogva eléred a legközelebbi kőkunyhót. Lapozz a 47-re.

235.

Az alagútban kúszva csakhamar egy másik csapóajtóhoz érsz, melyen keresztül egy terembe érkezel, ahonnan egy lépcső vezet felfelé. A feljárót követve egy átjáróhoz érkezel, ahonnan kelet és dél felé nyílik egy-egy ajtó. Ha a kelet felé vezetőn lépsz be, lapozz a 162-re. Ha a déli irányba vezetőt választod, lapozz a 344-re.

236.

Az izgalmakat követően az árnyékba húzódva kifújod magad. Elcsodálkozol az őrök hiányán, majd minden különösebb probléma nélkül átugrasz a tábor kerítésén. Visszatérsz az izzó lávafolyamhoz, és ahogy megpróbálsz vele párhuzamosan haladni, felfedezed, hogy az valójában egy sáncárok, és az egyetlen kijárat a láván keresztül vezet. Az áthaladásban a benne elhelyezkedő gázlókövek segítenek, amelyek közül egy három kőből álló sor közvetlenül előtted mered ki a lávafolyamból. Eszedbe jut, hogy korábbi fogvatartóid mekkora körültekintéssel választották ki a megfelelő gázlókövet. Vajon fel tudod-e idézni, hogy merre tudsz épségben áthaladni a lávafolyón? Ha a bal oldali kőre ugrasz, lapozz a 206-ra. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a 319-re. Ha a középsőt célzod meg, lapozz a 85-re.

237.

Nehezen verekeded át magad a sűrű gyökerek között, és ahogy haladsz előre, úgy jössz rá, hogy csak egyre szorosabban gabalyodsz bele a gyökérzetbe, és már arra sincs esélyed, hogy visszafordulj. Tabasha előtted haladva gyömöszöli át magát a gyökereken, és megpróbál téged kivezetni a sűrűből. Hirtelen rikoltozást hallasz, majd veled szemben egy szőrős, apró szemű, vastag karmú szörnyeteg jelenik meg. Macskád is kiereszti karmait, feltárja agyarait, és a hátborzongató külsejű bestiára veti magát. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, macskád alulmarad a küzdelemben, és te a gyökerek közé szorulva, teljesen kiszolgáltatva kell, hogy elszenvedd, hogy a gusztustalan bestia kioltja életedet. Kalandod itt véget ér.

Ha szerencséd van, Tabasha végez a szőrös fenevaddal, és élettelen tetemét a gyökerek közé vonszolja. Ezután nagy nehezen továbbküzdöd magad, mígnem a gyökérzet kissé szellősebbé válik, és egy hatalmas, fából készült üreges tárna alá érkezel. A tárna oldalában egy csigalépcső fut végig. Ha felmászol rajta, lapozz a 133-ra. Ha inkább a ritkásabbá váló gyökérzeten verekeded magad tovább, lapozz a 306-ra.

238.

Mintha csak álmodnál, képzeleted végigszáguld azokon a helyeken, ahol az Igaz Pajzs visszaszerzéséért folytatott föld alatti küldetésed során csak megfordultál. Magad sem tudod, hogy mennyi idő telt el, de a Pajzsot szorongatva hirtelen Gorak Vártornyában találod magad, azzal a hasadékkal szemben, amelyen keresztül kalandod kezdetén alászálltál a Gyűlölet Szakadékába. Tabasha a zsebedből előbb a földre szökken, majd az egyik sarokban fel-alá járkáló Astragalhoz ugrik. Előtted öt lovag sorakozott föl, akik a visszatérésedet várták.

Vedd szemügyre alaposan az öt harcost! Vajon felfedezed-e közöttük az árulót? Egyetlen lehetőséged van a leleplezésre, és ha az öt lovag közül rosszul választasz, az igazi áruló egy pillanat alatt megbosszulja, hogy gonosz terveit bevégezted. Az öt lovag közül balról jobbra haladva melyikük az áruló?

Az első?	Lapozz a **160**-ra.
A második?	Lapozz a **341**-re.
A harmadik?	Lapozz a **48**-ra.
A negyedik?	Lapozz a **367**-re.
Az ötödik?	Lapozz a **349**-re.

239.

Egy igen bűzös alagútban haladsz előre, majd hirtelen reszelős röhögés harsan fel a távolban. Hamarosan egy kisebb lépcsősorhoz érkezel, ahonnan egy teremre látsz rá, melyben vagy féltucat Orkot látsz. Egyikük fekete kámzsát visel, kezében pedig vörösen izzó piszkavasat tart. Vele szemben egy félig alélt Törpe fekszik a földön. Ha a segítségére sietsz, lapozz a 328-ra. Ha nem törődsz vele, és továbbmész az alagútban, lapozz a 22-re.

240.

Megpördülsz, és a távolban pislákoló homályos fények felé kezdesz rohanni. A Xokusai Orkok azonban kiváló íjászok, és pillanatokon belül egy nyílvessző fúródik a combodba (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). A fájdalomtól elájulsz. Lapozz a 64-re.

241.

Egy roppant méretű sziklatömb zuhan a lábadra (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot), és csapdába ejt. Dobj három kockával, hogy meghatározd a szikladarab súlyát! Ha a három dobás eredményéül kapott összeg nagyobb ÉLETERŐ pontjaid számánál, képtelen vagy kiszabadítani magad, és kalandod itt véget ér. Ha kisebb vagy ugyanannyi, nagy nehezen elmozdítod a sziklát, és odébb botorkálsz, amikor ismét hallod, hogy a föld megremeg. Lapozz a 60-ra.

242.

Miközben a keskeny párkányon botorkálsz előre, füledet az üldözőid keltette lárma csapja meg. Hirtelen a szikla teteje felől egy nyílvesszőt lőnek rád, amit hamarosan továbbiak követnek. Dobj egy kockával! A kapott érték határozza meg helyzetedet az ösvényen. Ezután dobj ismét egy kockával, melynek eredménye a nyílvessző becsapódását jelöli. Ha a két érték megegyezik, a nyílvessző eltalál, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ismételd meg kétszer ezt az eljárást, és ha túlélted a nyílzáport, egy sötét barlangban keresel menedéket az Ork íjászok elől. Csakhamar rájössz azonban, hogy nem vagy egyedül: a koromsötétben egy ismeretlen szörnyeteg körvonalai rajzolódnak ki. A bestia kitátott pofájában megvillannak hegyes agyarai, miközben tűéles karmaival feléd csap.

Hosszúagyarú Medve ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted a küzdelmet, kirohansz a barlangból, és folytatod a menekülést a sziklafal oldalában. Lapozz a **156**-ra.

243.

Az egyre sűrűsödő ködben Koyunlu-lovakon masírozó Ork-sereg hangját hallod, akiket egy folyamatosan a levegőbe szimatoló, vicsorgó Khuddam vezet. Nemsokára különös, apró, labdaszerű teremtmények röppennek feléd, de néhány jól irányzott rúgással leszereled őket. Végül egy hatalmas fal tövébe érkezel, amelynek tetején 200 méterenként őrtornyokat veszel észre. Ha megpróbálsz felmászni rá, lapozz a 315-re. Ha inkább a fal mentén haladsz tovább, lapozz a 134-re.

244.

Először csak vészjósló sziszegését és fogainak csattogását hallod, majd a gomolygó ködből egy Khuddam fekete köpenyes alakja rajzolódik ki. Megvetően néz le rád, majd fölényesen elvigyorodik. Előrántja görbe élű handzsárját, és rád veti magát.

Kahhrac Khuddam ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted a haramiát, *Kalandlapodon* jelöld, hogy Orghuz újabb pribékjével végeztél. A csata végeztével látod, hogy a köd oszladozni kezdett, és örömmel fedezed föl, hogy egy kisebb ugrással máris a fal túloldalára szökkenhetsz. Lapozz a 364-re.

245.

Ahogy a Törpe érzékeli, hogy figyelmen kívül hagyod könyörgéseit, egy pillanatra megmerevedik, majd megfordul, és visszatér a többiekhez, akikkel csakhamar továbbindulnak. Hagyod, hogy eltűnjenek a sötétben, majd te is folytatod utadat az alagútban. Lapozz a 203-ra.

246.

Az átjáró egy újabb barlangba vezet, ahol hatalmas kupacokban ősrégi Törpe-páncélok hevernek szerteszét. A nehéz vértek között utat törve magadnak három kijáratot fedezel föl. Melyiken át távozol?

Az északnyugatin?	Lapozz a 200-ra.
A délnyugatin?	Lapozz a 194-re.
Az északkeletin?	Lapozz a 27-re.

247.

Az alagút enyhén lejteni kezd. A sziklafalakba vájva emelvényeket és lépcsőket veszel észre, és az a benyomásod támad, hogy ezt az utat hajdanán egy igen fejlett civilizáció építhette ki. Álmélkodásodat hirtelen támadt lárma szakítja meg, mellyel egy időben Kardod fénye is kialszik, így a teljes sötétségbe burkolózva hallgatózol. Inkább érzed, mint látod, hogy nem sokkal előtted valaki vagy valami a földre roskad. Meszszebb két fáklya fényére leszel figyelmes, ugyanonnan továbbá visításba torkolló üvöltözést is hallasz – ezek a hangok csak Orkoktól származhatnak. Kardod ekkor egy pillanatra felragyog, melynek fényében megállapítod, hogy a lábaid előtt heverő teremtmény egy sebesült Törpe, aki egy acélból készült nyakörvet szorongat. Az Orkok egyre közelebb érnek. Ha segítesz a Törpének, lapozz a 105-re. Ha inkább elrejtőzöl, és kivárod, hogy mi történik, lapozz a 303-ra.

248.

Kardoddal a vörös fények felé suhintasz, de csapásod célt téveszt. Hirtelen az egyik pont tőled balra, a másik jobbra villan fel, és szemlátomást Tabasha is élénk érdeklődést mutat irántuk: kiugrik zsebedből, és az egyikre azonmód ráveti magát. Rájössz, hogy néhány különös kinézetű légybe botlottál. A macska elfogyasztja zsákmányát, és hamar levadássza a másikat is – ezúttal azonban nem osztozik veled szerzeményén. Kijáratok után fürkészve két lehetséges kiutat találsz. Ha a fölfelé vezető szélesebb alagúton indulsz el, lapozz a 203-ra. Ha az alacsonyan nyíló szűk vájaton furakszol keresztül, lapozz a 393-ra.

249.

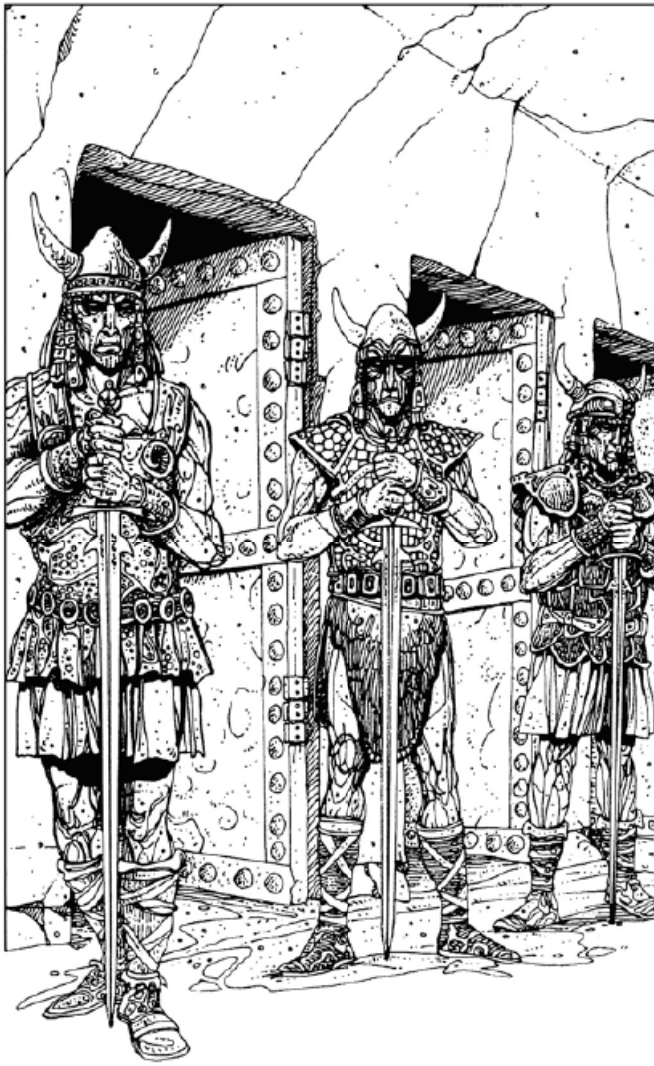
Az ösvény rendkívül sziklás, és időnként kényelmetlenül összeszűkül. Órákon keresztül haladsz rajta előre, mígnem teljesen kifáradsz. Igencsak meg is éheztél, ezért leülsz egy kicsit pihenni. Ha van nálad legalább egy étkezésre elegendő hús, elfogyasztod (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha van tüzelőd is, hogy sültet készíts belőle, további 2 ÉLETERŐ pontot nyersz. Ha nincs nálad élelem, az éhségtől vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 10-re.

250.

Kis idő elteltével a sziklaösvény fölfelé kezd haladni, amit követve hat Xokusai Orkba ütközöl. Az Egy Csapás Harc szabályai szerint küzdj meg mindegyikükkel. Ha legyőzted őket, lapozz a 291-re.

251.

Miközben a legyőzött Khuddam elárvult köpenyét bámulod, egy gaddoni nő érkezik a helyiségbe, és beleszippant a levegőbe. Rémültnek tűnik, alighanem a köpenyből áradó gonosz szagát érezte meg. – Ki vagy, és mit keresel itt? – kérdezi. Ha bizalmadba avatod, lapozz a 225-re. Ha inkább azonnal elhagyod a kocsmát, lapozz a 43-ra.



252.

Sokáig gyalogolsz az alagútban, amikor Tabasha hirtelen leugrik a válladról, és a barlang egyik falát kezdi kaparászni. Odahajolsz, és egy szűk nyílást pillantasz meg. Kardod hegyével kiszélesíted, hogy átférj rajta, és egy kisebb barlangban találod magad. Szemben veled három kőalakot pillantasz meg, amint egy-egy nyitott ajtó mellett szobroznak. Tanácstalannak érzed magad, ezért megkérdezed a teremtményeket, hogy melyikük ajtaja vezet a Minosaddurr-barlangokhoz. Az első szobor azt válaszolja, hogy a harmadik alak ajtaja vezet úti célodhoz, a második szerint pedig az elsőé. A harmadik szobor egy szót sem szól.

Ha korábban kaptál már iránymutatást a Három Kőkísértet viselkedéséről, annak most nagy hasznát veheted. Melyik ajtón lépsz be?

Az elsőn?	Lapozz a 212-re.
A másodikon?	Lapozz a 326-ra.
A harmadikon?	Lapozz a 173-ra.

253.

Átpréseled magad a szűk nyíláson, és egy barlangban találod magad, melynek egyik sarkában öreg, kiszáradt fagyökerek állnak katonás rendben felstószolva. Jobban körülnézve egy kisebb fémcsapdát is észreveszel, amelynek egy nyúl esett áldozatául. Magaddal viszed a tetemet, és elteszel némi fát is (*Kalandlapodon* jelöld, hogy 2 Tüzelő-egységet és 2 adag élelmet szereztél).

A barlangban ezeken kívül hegyes szerszámokat, és a földön szétszórva prémeket találsz. Úgy döntesz, hogy elhagyod a helyiséget az egyetlen kivezető folyosón keresztül. Ahogy azonban néhány száz lépést teszel előre, sikoltozást hallasz, majd pedig üldözésről árulkodó hangfoszlányok csapják meg füledet. Futni kezdesz, azonban egy mély szakadék az utadat állja. Egy keskeny híd vezet át rajta – túloldalán azonban egy gonosz kinézetű, kezében egy hatalmas botot tartó Sötét Elf méreget fenyegetően. Ha keresztülfutsz a hídon, hogy szembeszállj vele, lapozz a 119-re. Ha inkább maradsz, ahol vagy, és megvárod üldöződet, lapozz a 398-ra.

254.

Óvatosan haladsz előre a sziklaösvényen, ahol kis idő elteltével egy fekete szőrrel benőtt csápot pillantasz meg, amint éppen a lábaid felé kígyózik. Villámgyorsan megfordulsz, ám döbbenetedre a hátad mögül is egy ugyanilyen tapogató-kar tekergőzik feléd. A következő pillanatban két újabb csáp bukkan elő, és pillanatokon belül a bokádra tekerednek. Hiába vágod le Kardoddal magadról őket, egyre több és több tapogató-kar tűnik elő helyettük. Miközben viaskodsz velük, átvillan az agyadon, hogy alighanem túl közel merészkedtél a rémtörténetekből ismert bestia, a Kopár Sziklák Fenevadjának barlangjához. Dobj két kockával! A kapott érték mutatja meg, hogy összesen hány csáppal támad rád a szörnyeteg. Ezután ismét dobj két kockával, melynek eredménye azt jelzi, hogy a tapogató-karok közül hányat vagy képes lekaszabolni. Ha az utóbbi dobás értéke nagyobb az előbbinél, sikerül kiszabadulnod a fenevad karmai közül (az okozott sérülések miatt így is veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot) – lapozz a **195**-re. Ha nem, a csápok behálóznak, és anélkül, hogy bármit is tehetnél, egyenesen a bestia szájába emelnek…

255.

Gyökerek újabb tucatjain verekeded át magadat, míg végül egyre könnyebbé válik a haladás, és hamarosan egy fából készült kürtőhöz érkezel, ahol már kiegyenesedve is képes vagy járni. Körbenézel, és egy fekete palástba öltözött, kezében kétfejű baltát tartó alakot pillantasz meg. Kardod fénye elhalványul, és az alagút sötétbe borul. – Tedd el a kardodat – parancsolja az ismeretlen. Ha engedelmeskedsz neki, lapozz a **63**-ra. Ha inkább harcra készen megtagadod kérését, lapozz a **130**-ra.

256.

Követed az Érzékharcosok lovasságát, akik teljes erőből vágtatva jobbra kanyarodnak. A katonák kihúzott dárdáikat és kardjaikat kezükben tartva készülnek lecsapni az ostromlókra, és Kardod – mintha csak varázserő hatására – a kezedbe emelkedik. Pillanatokon belül Troll katonák falanxát pillantod meg magatok előtt, és az Érzékharcosok egyenesen feléjük száguldanak. Néhány Troll harcos lóháton ül, és nektek ront. Egyikükkel neked kell megküzdened.

Lovas Troll	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha megnyerted az összecsapást, észreveszed, amint a gaddoni lovasok két csoportba rendeződve próbálják leszerelni az Ork-seregek támadását. Ha az Érzékharcosok bal oldali csoportjához csatlakozol, lapozz a 374-re. Ha a tőled jobbra formálódó alakzattal tartasz, lapozz az 52-re.

257.

A következő helyiség falaiból tucatnyi kisebb szellőzőakna nyílik, a terem végében pedig egy hatalmas, lefelé vezető lépcsősort pillantasz meg. Óvatosan megvizsgálod a lépcsőket, amikor hirtelen valami neszt hallasz, és a következő pillanatban egy furcsa, zöld színű, kezeiben egy-egy handzsárt tartó teremtmény ugrik neked. Testén egy Orkokra méretezett páncélt visel, ami igencsak kicsinek tűnik számára. – Remek! Még több kaja! – kiáltja, és neked támad.

Nyálkabestia ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted az összecsapást, leszaladsz a lépcsőkön. Lapozz a 376-ra.

258.

Az ajtó könnyedén nyílik, és egy fényesen megvilágított terembe érkezel, melynek valamennyi falán több fáklya is ég. Váratlanul – mintha szellő járná át a helyiséget – valamennyi lángja meglobban, majd egy reszelős hang mennydörgése töri meg a csendet. – Tancred fattya, hát itt vagy… Isten hozott! A Pajzsért jöttél, mi? Ahhoz előbb meg kell találnod engem! – Ahogy elhallgat, a fáklyák egytől-egyig kialusznak, és pillanatokon belül teljes sötétségben találod magad, és csak annyit érzel, hogy apró karmok másznak végig a tarkódon. Kardod ezúttal nem lesz a segítségedre, sőt amellett, hogy teljesen sötét marad, sokkal nehezebbnek érzed, mint utad során valaha is. Mivel semmit sem látsz, ezért csak az emlékezetedre hagyatkozva tudsz továbbmenni: amikor beléptél, a teremből két kijáratot láttál; egyet észak, egyet pedig nyugat felé. Ahogy körbebotorkálsz a sötétben, a nyugat felé vezető ajtón a következő ábrát fedezed föl:

A másik ajtón semmiféle jelölést nem érzel. Ha az északi ajtót választod, lapozz az 51-re. Ha a nyugatin lépsz be, lapozz a 170-re.

259.

Egy göröngyös ösvényen haladsz előre egy óriási kiterjedésű barlangban, melynek falai a messzeségbe vesznek. Több órányi gyaloglást követően a távolban sűrű füstre leszel figyelmes. Megállsz, hogy kissé kifújd magad, amikor hirtelen köhögést hallasz a hátad mögül. Sarkon fordulsz, és egy csecsebecsékkel megrakott zsákot cipelő, különös kinézetű, hosszú szakállt viselő embert pillantasz meg. A férfi tekintete egy pillanatra megakad Kardodon és Tabashán, majd bemutatkozik: ő Pierskat, a Kereskedő, aki gyorsan fel is ajánlja, hogy tekintsd meg a portékáit. Ha végignézed a kínálatát, lapozz a **213**-ra. Ha nem áll szándékodban vásárolni tőle, lapozz a **147**-re.

260.

Belépsz az apró kőkunyhóba, és körbenézel. Az épület minden bizonnyal Orghuz teremtményeinek egyik őrhelye lehet, amire az is utal, hogy egy, az Orkok által hordotthoz hasonló, bőrből készült páncélruhát találsz, melyhez egy, az arcot teljesen eltakaró sisak is tartozik. A méretét elnézve tulajdonosa egy igen nagydarab teremtmény lehetett, és a belsejében található vérfoltok arra engednek következtetni, hogy korábbi viselőjét már a halálba küldték. Kikémlelve látod, hogy a szekér egyre közelebb ér, amely előtt egy Ork-különítmény menetel, a kocsi mögött pedig egy magasabb alakok alkotta csoport iparkodik. Messziről embereknek tűnnek, ami nem is lehetetlen, mivel már hallottál olyan nőkről és férfiakról, akik Orghuz szolgálatába állottak. Ekkor az Orkok parancsnokának hangja harsan fel, amint az őrségnek kiált. Ha belebújsz az egyenruhába, és kilépsz a kunyhóból, lapozz a **186**-ra. Ha maradsz a saját ruházatodban, és eliszkolsz a bestiák elől, lapozz a **161**-re.

261.

A csónak egyenesen egy vízesés felé halad. Miután a mélybe zuhantok, egy rendkívül erős sodrású folyón találjátok magatokat. A Törpék egymást püfölik, és fel sem fogják, hogy a folyó pillanatokon belül zuhatagok sorozatává válik. Rájössz, hogy képtelen vagy lelassítani a lélekvesztőt, ezért megragadod a kormánykart, hogy megpróbáld keresztülvezetni az előttetek álló zúgókon. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, elveszted az irányítást a csónak fölött, és az Ördög Fogai sziklái között leled halálodat. Ha szerencsés vagy, lapozz a **163**-ra.

262.

Köpenyed mögé rejted Kardodat, és egy füstös helyiségbe lépsz be, melynek közepén tűz lobog. Leülsz a körülötte sorakozó székek egyikére, és körülnézel. A lángok elmosódott fényénél megállapítod, hogy az ivóban tartózkodók valamennyien sört vedelő, és kapkodva zabáló Orkok, akik a Támadó Ököl jelét viselik egyenruhául szolgáló bőrmellényükön. Egy vaksága ellenére igen magabiztosan mozgó, kezében serpenyőt tartó férfi lép mögéjük, és az egyik teremtmény azonnal üvöltözni kezd vele. – Gyere ide, te gaddoni! Hozzál még több égetett sört, de gyorsan, vagy a beleidből fogunk reggelizni! – Ha fölállsz, és átsétálsz a másik helyiségbe, lapozz a **84**-re. Ha inkább itt maradsz és várszs, lapozz a **284**-re.

263.

A folyócska vize meglepő módon meleg, és miután megküzdöttél az áramlással, a túlsó parton lévő sziklák mögé rejtőzöl el. Búvóhelyed mögül kilesve látod, amint a lovasok megállnak a folyó partján, ahol a Koyunlu-hátasok letérdelnek, és a földet szimatolva keresik nyomodat. Kis idő múlva felhagynak a kereséssel, és távoznak, amerről jöttek. Lapozz a 25-re.

264.

Az átjáró egy barlangba vezet, ahol két csuklyás előtt állsz meg. Egyikükben Astragalt ismered föl, a másik Tancredként mutatkozik be. – Orghuzt megölték, küldetésed befejeződött. Busásan meg leszel jutalmazva! – közli veled utóbbi. Ezután gúnyos nevetés hangját hallod a hátad mögül. Sarkon fordulsz, de nem látsz senkit, és a két csuklyás alaknak is nyoma veszett – az illúziók vermébe érkeztél. Éppen egy újabb varázslat ölt testet előtted, de nem törődsz vele, és sietve távozol. Melyik kijáraton át hagyod el a helyiséget?

Az északnyugatin?	Lapozz a 355-re.
A délnyugatin?	Lapozz a 205-re.
A délkeletin?	Lapozz a 382-re.
Az északkeletin?	Lapozz a 107-re.

265.

Leülsz, és pihensz egy keveset, majd beszédbe elegyedsz egy Törpével, aki Mithlirként mutatkozik be, és elmondja, hogy azt követően tudtak megszökni Orghuz rabszolgái közül, hogy hatástalanították a nyakörv varázserejét, és már csak az álcázás kedvéért viselik a mágiától megfosztott nyakékeket. Egy pillanatra elhallgat, majd feszülten figyelni kezd, végül elkiáltja magát. – Batishk, Batishk! – A földre veti magát, kezét védekezőn arca elé tartja. Mielőtt bármit is tehetnél, egy hatalmas Vámpírdenevér csap le rád. Dobj egy kockával, és a kapott értéket vond le az ÉLETERŐDBŐL! Mithlir előkap egy apró sípot, és egy fülsértő dallamot kezd fújni, mire a denevér békén hagy, és tovarepül.

Aspra és a többiek hamarosan zsákmánnyal megrakva térnek vissza: a Fentföldiek által készített, és az Orghuz asztalára szánt élelmiszereket prédáltak el a gonosztevő pribékjeitől. Lapozz a 124-re.

266.

Lapozz a 38-ra.

267.

Megállsz az ajtó mellett, aminek üvöltő kapitányuk vezényszavaitól ösztökélve hamarosan nekirontanak az Orkok. – Döntsétek be az ajtót, patkányok! Zúzzátok szét, különben lecsapatom a fejeteket! – A faajtó nem sokáig áll ellen az ostromnak, és hamarosan egy faltörő kos szakítja át a gerendákat. Harcra készen az ajtón támadt résen át beözönlő Orkok útjába állsz, akikkel egyesével kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	6
Második Ork	6	5
Ork parancsnok	7	8

Ha a küzdelem során bármikor dupla 1-est dobsz valamelyikőtök Támadóerejének megállapításakor, azzal egy arra tévedő mérgezett hegyű nyílvessző végez. Ha ez az egyik ellenfeled, vele már nem kell tovább harcolnod. Ha te vagy, kalandod itt véget ér. Ha legyőzted a bestiákat, Asprával és a Törpékkel együtt kirohantok a barlangból. Lapozz a 375-re.

268.

Egy újabb kőkunyhó elé érkezel, ami azonban az eddig látottaknál sokkal nagyobb. Benyitsz a tőled jobbra nyíló ajtón, és egy fegyverraktárban találod magad, ahol egy Ork éppen egy lándzsát tisztít. Hirtelen megpillantod Kardodat, ami az egyik sarokban lévő fegyverhalomból emelkedik föl, majd egyenesen a kezedbe repül. Erre a teremtmény feléd hajítja lándzsáját. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a fegyver eltalál, és megsebesít (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha szerencsés vagy, a lándzsa célt téveszt. Ezt követően sietve eliszkolsz – ám azonnal egy Troll őrbe botlasz. Ha megküzdesz vele, lapozz a 23-ra. Ha inkább kimenekülsz a kunyhóból, lapozz a 312-re.

269.

A lehető leggyorsabban rohansz, de így is érzékeled, hogy ismerős fekete köpenyében egy Khuddam vett üldözőbe, aki félelmetes üvöltéseket hallatva veti magát utánad. Végigrohansz a barakkok mögötti sikátoron, fölrohansz egy lépcsősoron, és máris a katonai tábort körülvevő kőfal tetején találod magad, ahonnan tétovázás nélkül leugrasz. Dobj két kockával! Ha két 1-est dobsz, a földet érésnél az egyik bokád eltörik, és a Khuddam azonnal végez veled. Minden más esetben biztonsággal hajtod végre az ugrást, és üldözőid lármájának csörömpölésével a füledben lélekszakadva inalsz tovább. Hátranézve éppen elcsíped azt a pillanatot, ahogy földet érésed helyét elözönlik az árnyékokba burkolózott alakok, akik rátalálnak a szagodra, és követni kezdenek. Menekülés közben egy magas vulkánt pillantasz meg magad előtt, amelynek oldalában felfelé vezető lépcsőket veszel észre. Ha felrohansz a tűzhányóra, hogy ott keress menedéket, lapozz az 56-ra. Ha a vulkán lábát megkerülve futsz tovább, lapozz a 116-ra.

270.

A térkép Orghuz erődje külső falának megerősítési munkálatait ábrázolja, és a kőfejtő helyét is jelöli, melyből meg tudod állapítani, hogy hol is vagy. A fal egyik szakaszát egy tőr szimbólumával jelzik, és mivel tintával meg is van jelölve, arra gondolsz, hogy itt lehet a teremtmények által említett rés is. A látottakon töprengve óvatosan összetekered a pergament, és visszateszed a helyére. Lapozz az 53-ra.

271.

Egyre mélyebbre gázolsz a posványban, és lassan már a térdeidet is alig bírod kiemelni a bűzös iszapból. Kisvártatva a mocsárban gázolás cuppogós hangjai ütik meg füledet, és két, feléd közelítő alak körvonalait pillantod meg. Ha menedéket keresve letérsz a süppedős ösvényről, hogy egy nagyobb szikla mögött rejtőzz el, lapozz a 115-re. Ha megveted a lábadat, és maradsz, ahol vagy, lapozz a 137-re.

272.

Végignézed, ahogy Tabasha a lakmározás után végignyalogatva magát megmosakszik. Nem sokkal később azonban bizonytalanul támolyogni kezd, és néhány pillanaton belül összeesik, majd mély álomba merül. Óvatosan a zsebedbe helyezed, majd egy sötét barlangon keresztül folytatod utadat. Lapozz a 149-re.

273.

Belépsz az átjárón, és a túloldalán lévő folyosó hamarosan lejteni kezd – ezzel párhuzamosan a falak nyirkossá válnak, és a kőpadlón is csak csúszkálva tudsz előrehaladni. Váratlanul keserves jajveszékelés hangzik fel, ami egy bajba került lény segélykiáltása lehet. A hang egy elreteszelt, fémből készült, súlyos ajtó mögül szűrődik az alagútba. Ha belépsz rajta, lapozz a 387-re. Ha inkább egyenesen továbbmész, lapozz a 22-re.

274.

Egy rothadó szeméttel teli helyiségbe rontasz be. A plafonon egy nagy kürtő nyílása tátong, melyen át időnként egy csontdarab esik le. Hirtelen nevetés hangja csapja meg füledet, majd egy párbeszédre leszel figyelmes. – Mit gondolsz, elég hús maradt ezen ahhoz, hogy megerősítse a Xokusai Elit katonákat? – hallod, majd a következő pillanatban válladon egy csontdarab landol, melyről húscafatok foszladoznak. – Felbukkant már a kotnyeles Varázsló küldötte? – figyelsz fel egy másik hangra, amiből rájössz, hogy egyikük az áruló lehet, akire Astragal figyelmeztetett. Meg akarod nézni, hogy ki lehet az, ezért úgy döntesz, hogy felugrasz a kürtőbe. Dobj két kockával! A kapott összeg mutatja, hogy az ugrással mekkora távolságot kell legyűrnöd. Most ismét dobj egy kockával, mely a próbálkozásodat jelöli. Ha utóbbi nagyobb vagy ugyanannyi, sikerül az ugrás – lapozz a **390**-re. Ha kisebb, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de újrapróbálkozhatsz. Ha nem akarsz vesződni vele tovább, ki is rohanhatsz a helyiségből – lapozz a **139**-re.

275.

A Troglodíták durva átkokat szórnak utánad fedezékükből. Egy kisebb üregbe emeled a nehéz ládát, majd utánamászol. Egy új járatban találod magad, ahol felkapod a ládát, és elindulsz. Véletlenül azonban belerúgsz egy kifeszített kötélbe, ami egy mérgezett nyílvesszőt hoz működésbe, amely egyenesen a gyomrodba fúródik. Összeesel, és életed utolsó látványaként az tárul a szemed elé, amint a két Troglodita diadalittasan ugrál fel-alá a barlang bejáratában.

276.

A Kardod után nyúlsz, mire a nő azonnal rád lő. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, a lövés pontos, és azelőtt halott vagy, hogy élettelen tested elterül a földön. Ha szerencséd van, az útonálló célt téveszt, megkaparintod fegyveredet, melynek markolata átforrósodott a lávától, és megégeti a tenyeredet (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Eközben a nő is előrántja kardját.

Hirkhana	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a 203-ra.

277.

Egy újabb barlangba érkezel, amit négy ajtón át hagyhatsz el. Közülük három fémből készült, melyeken egy-egy égtáj rúnajelét pillantod meg. A negyedik, fából eszkábált ajtón semmilyen jelet sem veszel észre. Melyiken lépsz be?

A faajtón?	Lapozz a 39-re.
Az északnyugat jelével ékesített ajtón?	Lapozz a 205-re.
Az északkelet-rúnával megjelölt ajtón?	Lapozz a 382-re.
A délkelet-jelét viselő ajtón?	Lapozz a 2-re.

278.

– Bölcsen választottál. A Szakadék összes aranya sem ér semmit, ha a Gonosz a felszínre szivárog, és kiszívja az Örökéletű Fa erejét. (*Kalandlapodon* jelöld új szerzeményedet, melynek segítségével minden alkalommal, amikor erre lehetőséged lesz, megsütheted eledeledet.) Az öregember ezután mozdulatlanná dermed, és észreveszed, hogy bőrén a fatörzsek erezetéhez hasonló minták jelennek meg. Gregóriusz ezt követően elkísér a fából készült alagutak végéig, kezet ráztok, majd visszafordul. Az értékes találkozás miatt kapsz 2 SZERENCSE pontot. Hamarosan ismét egy szikláiba vájt alagútban haladsz előre, miközben a Gregóriusz kezéből a tenyeredbe fúródott szálkáktól próbálsz megszabadulni. Hamarosan az alagút elviselhetetlenül felforrósodik. Lapozz a 112-re.

279.

Berohansz a szűk barlangba, melynek közepén egy gaddoni ifjút látsz egy furcsa háló fogságában. Körbenézel az üregben: azon kívül, amelyiken bejöttél, egyetlen más kijárata sincsen. Éppen elkezded szétvágni a ragadós köteleket, amikor hirtelen egy óriási Agyaras Pók ugrik rád a barlang tetejéről. Nagy nehezen kimászol alóla, majd Kardoddal rátámadsz.

Agyaras Pók	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted ellenfeledet, kiszabadítod a fiút, aki elvezet téged a Vas-barlangokhoz. Hamarosan két ajtóhoz érkeztek, és kísérőd azt tanácsolja, hogy a bal oldalit válaszd. Nyersz 2 SZERENCSE pontot! Lapozz a 199-re.

280.

Kis idő elteltével a nyugodtnak mondható sötétséget élénkvörös színek váltják az alagútban, és a levegő is igencsak felforrósodik. Miközben recsegés és sistergés hangja csapja meg a füledet, a szekér megáll. Kirángatnak a kocsiból, és egy lávafolyamot pillantasz meg a lábad előtt, amelyből kocka formájú kőtömbök emelkednek ki. Három sornyi gázlókövet veszel észre a hömpölygő magmában: az első sorban egy kőtömb helyezkedik el középen, a másodikban és a harmadikban hármat-hármat látsz. A Trollok hosszasan méregetik a gázlókövek elhelyezkedését, majd egy versikét kezdenek kántálni, mintha csak goraki iskolás gyerekek lennének.

Kőtömb a jobb oldalon,
Egy balra,
Egy átlósan balra.

Mialatt a Trollok a vállukra kapnak, agyadba vésed a versikét arra az esetre, ha vissza kellene térned erre a helyszínre. Lapozz a 371-re.

281.

Miután egyedül maradtál a Törpével, végigméred a sebesült teremtményt. Oldalából egy nyílvessző áll ki, ami szinte azonnal füstté válik. – Túl késő, a méreg már szétáradt a véremben – magyarázza. Beszámolsz neki küldetésedről, és a Khuddamok említésére összszerezzen. – Keresd a gaddoniakat… menj a Sárkánytűz Fogadóba… ők talán segíteni tudnak neked… – hallod a Törpe utolsó szavait. Nem tudsz rajta segíteni, ezért elindulsz arra, amerről az Orkok érkeztek. Lapozz a 383-ra.

282.

Követed embertársaidat, és nemsokára egy hatalmas barakkba érkeztek, melyben kőből készült asztalok sorakoznak. A helyiség közepén egy Ork egy csontokkal és porcdarabokkal színültig lévő üstöt kavargat. A kondér tartalma visszataszító, de miután egy tányérral eléd tesznek belőle, úgy döntesz, elfogyasztod a szerfölött egyszerű ragut. Nem feledkezel meg négylábú útitársadról sem, ám a zsebedbe csúsztatott falatokat Tabasha undorodva kihajigálja onnan. A lakoma után egy másik Ork jelenik meg, és az asztalok között járkálva fémből készült nyakörveket osztogat szét, majd megparancsolja nektek, hogy vegyétek föl őket. Ha engedelmeskedsz neki, lapozz a 165-re. Ha kirohansz a teremből, lapozz a 139-re.

283.

Belépsz a lefelé lejtő alagútba, melynek közepén egy sekély vizű folyócska hömpölyög, amely mentén órákon át gyalogolsz előre, mígnem a vízfolyás egészen forróvá válik, és gyomorforgató bűz száll föl belőle. A patak hamarosan eltűnik a földben, te pedig kisvártatva egy kapuhoz érkezel, ami lezárja előtted az alagutat, és amelyről egy fém kampóra akasztott csontváz lóg alá. Kardod tompa fényében elkezdesz a kapu körül tapogatózni. Ha bal felé kezdenél kutakodni, lapozz a 75-re; ha jobbra, lapozz a 323-ra.

284.

A fogadós hatalmas fémkupákban viszi ki a sört az Orkok elé, majd hozzád lép oda. Elcsodálkozol, hogy miképpen érzékelte jelenlétedet, hiszen eddig semmivel sem hívtad fel magadra a figyelmét. Meleg ételt rendelsz tőle, majd miután távozik, a teremtmények hirtelen elhallgatnak. A gyertyák pislákoló fényénél a hideg fut végig a hátadon. Egy fekete köpenyes alak lép be a terembe, és egyetlen füttyjelére az Orkok futólépésben viharzanak ki az ivóból. Ezután beleszagol a levegőbe, majd feléd fordul. – Nocsak, egy Fentföldi… – sipítja, majd előrántja görbe szablyáját. Ha megküzdesz vele, lapozz a 299-re. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a 43-ra.

285.

Kardod fényénél látod, amint a harcos leveszi sisakját. A hosszú, sötét színű hajú nőben egy gaddoni harcost, egy világtalan Érzéktestvért ismersz fel. A harcosnő Khazaraként mutatkozik be, és közli veled, hogy kifinomult érzékei elárulják neki, hogy honnan jöttél. Beszámolsz neki küldetésed részleteiről, majd a nő elkalauzol titeket falujába, Alsóüregbe. Miközben haladtok előre, Khazara elmeséli, hogy a gaddoni erők egyik utolsó végvárának számító települést Orghuz erői ostromolják.

Hirtelen az egyik Törpe felüvölt, miután lábába egy nyílvessző fúródott. Egy négy Orkból álló járőrcsapat fedezett fel benneteket. Khazara azonnal rátámad két bestiára, a másik kettővel neked kell megküzdened egyesével.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	7	6

Amennyiben te kerekedtél felül a küzdelemben, lapozz a **360**-ra.

286.

Sietve az út mentén húzódó igen mély és sötét árokba kúszol. A szekér közeledésének zaját hamarosan bárdolatlan hangú üvöltözés nyomja el. – Őrség! Hová lett az a Fentföldiek fattya, az a naplopó szarházi? Behajíttatom az árokba a Gremlineknek! – Körbenézel, és riadtan látod, hogy rövid kardjaikat csattogtatva egy egész horda félelmetesen hosszú karmú teremtmény közelít feléd, akik pillanatokon belül miszlikre aprítanak téged. Kalandod itt véget ér.

287.

A dobok elhallgatnak, így még tisztábban hallod a vad sikolyokat a meredek ösvényen való ereszkedés közben. Kardodat kezedben tartod ugyan, de a szűk sziklapárkányon még meglengetni sem tudnád. Kis idő múlva egy újabb elágazáshoz érkezel. Ha balra, a meredek lejtőn mész tovább, lapozz a **361**-re. Ha inkább a jobbra tartó, enyhén lejtő sziklapárkányt követed, lapozz a **146**-ra.

288.

A varázslat hamarosan szertefoszlik, és néhány pillanattal később már nyoma sincs az iménti pusztításnak. Egy másik folyosón folytatod utadat, és kisvártatva egy tőled bal kéz felé nyíló ajtó mellett haladsz el, amin a következő ábrát látod:

Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **125**-re. Ha inkább továbbhaladsz a folyosón, lapozz a **207**-re.

289.

A folyosón egy lefelé vezető lépcsősorhoz érkezel. Lemész rajta, és egy hatalmas terembe érkezel. Körbenézve felborogatott bútorokat, szétszórt – alighanem emberi – csontokat és tűzrakóhelyet látsz. E nyomokból arra következtetsz, hogy a helyiséget nemrégiben használhatták. Az egyik sarokban két törött koponya hever, egy másikban egy szekrényt pillantasz meg. Ha odamész hozzá és kinyitod, lapozz a **114**-re. Ha inkább továbbmész a következő terembe, lapozz a **397**-re.

290.

Olyan kicsire húzod össze magad a hasadékban, amennyire csak bírod, miközben egyre közelebbről hallod az immár szaladó léptek hangját. Hirtelen a bal lábadat megragadva egy teremtmény a mélybe húz. Előrántod Kardodat, és lecsapsz vele a lábadat szorosan markoló kézre. Dobj két kockával! Ha dupla értéket dobtál, sikerül kiszabadítani magad az ismeretlen fenevad karmaiból. Ha nem, csökkentsd 2-vel ÉLETERŐDET, és próbálkozz újra. Addig ismételd mindezt, amíg dupla értéket nem dobsz, vagy ÉLETERŐD nullára nem csökken, mely esetben a bestia örökre magával ránt a mélybe, és kalandod itt véget ér. Ha sikerült kiszabadítanod magad a szörnyeteg szorításából, visszamászol a barlangba, ahol senkit sem találsz, majd a berohansz a legközelebbi alagútba. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 201-re.

291.

Egy Griffon fedez föl, és rád támad. Karmaival egy alaposan megperzselt Orkot szorongat, de ez nem akadályozza meg abban, hogy tüzet okádva lecsapjon rád. Kardoddal kell megküzdened a teremtménnyel.

Griffon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a bestiát, két lefelé vezető sziklapárkányon folytathatod a menekülést. Ha a bal oldalin indulsz el, lapozz a 311-re. Ha a jobb kéz felőlit választod, lapozz a 195-re.

292.

Egy rendkívül kisméretű helyiségbe érkezel, amely öreg üvegpalackokkal, kancsókkal, valamint kiszáradt denevér- és póktetemekkel van tele, mely tárgyak a goraki patikát juttatják eszedbe. Benyomásodat csak erősíti, hogy az egyik sarokban a pattogó tüzet három, egymással sutyorgó, és harsányan fel-felkacagó boszorkány üli körbe. Abban a pillanatban, hogy észrevesznek, hatalmas farkasokká kezdenek átváltozni. Ösztönösen előrántanád Kardodat, de azt ezúttal túl nehéznek érzed ahhoz, hogy megmozdítsd. Fölnézel, és immár három tökéletesen kifejlett farkassal állsz szemben, akik lassan elindulnak feléd, ezért jobbnak látod menekülőre fogni. Ha az északi kijáraton át oldasz kereket, lapozz a **66**-ra. Ha dél felé próbálkozol, lapozz a **113**-ra.

293.

Egyenesen az Orkra zuhansz, aki elveszti egyensúlyát, és leszédül a szakadékba. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Egy sziklatörmelékből álló kupacba fúródva megtalálod Kardodat, amit magadhoz veszel. Kisvártatva harsány rikoltozás egyre közeledő hangja jelzi, hogy üldözőid szorosan a nyomodban vannak. Lapozz a **379**-re.

294.

Az öregember egyre szaporábban veszi a levegőt, majd megszólal. – Igen, ez az a Kard. Sok évvel ezelőtt én is segítettem varázserővel felruházni a pengéjét – mondja, majd az egyik polchoz lép, és egy hatalmas lexikont emel le róla. – És most, Tancred vére, igyekeznünk kell. Rendkívül veszélyes kalandra vállalkoztál. A Khuddamok napról-napra egyre erősebbekké válnak, és a Szakadék összes gonosz erejét a saját szolgálatukba állítják. Ahogy a Pajzs széttörik, a Sötét Fejedelem még erősebb lesz. Nincs módom megtanítani neked az Érzékharc tudományát, ezt meghagyom másoknak, akikkel kalandod során találkozni fogsz. Ellenben tanulmányozd figyelmesen ezeket a szimbólumokat, amelyek az Érzéktestvérek aranykorából származnak, amikor ezek a föld alatti alagutak is épültek. Az ábrák a következőket jelölik: Bal, Jobb, Veszély, Biztonság, Lefelé, Fölfelé – sorolja az öregember a szemközti oldalon látható szimbólumok jelentését. Ezután egy másik lexikont vesz elő, mely a Titkos Kódok megfejtésének tanát tartalmazza. Az ehhez fűzött magyarázatát a 399-es fejezetpontra lapozva találod. (Jegyezd meg ennek a fejezetnek a számát, és miután elsajátítottad a kódfejtés képességét, lapozz vissza ide.)

Az öregember ennivalóval kínál (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot), majd elmondja, hogy meg kell találnod a Minosaddurr-barlangokat. – Csak akkor mérhetsz halálos csapást Orghuzra, ha Kardod pengéjét előtte megnemesítetted a barlangban égő Lángok Magjának tüzében – mondja, majd a kijárathoz kísér. Utadat két irányba folytathatod. Ha balra indulsz, lapozz a 144-re. Ha jobb kéz felé mész tovább, lapozz a 252-re.

295.

Udvariasan elhárítod az ajánlatot, mire a másik Mocsári Goblin, aki Hunyorgóként mutatkozik be, értetlenül néz rád, hogy egy ilyen remek lehetőséget veszni hagysz. Mindazonáltal megragadnak, a vállukra dobnak, és igen furcsa, zúgó hangot kibocsátva elindulnak veled visszafelé a mocsáron át. A teremtmények igen jó erőben lehetnek, mert egyszer sem állnak meg pihenni. Hamarosan egy katonai táborba érkeztek meg, ahol csak úgy cikáznak a levegőben a vezényszavak és a káromkodások, majd egy barakkba visznek kíséröid, és egy tál visszataszító, fekete színű iszapszerű masszát tesznek eléd ellátmány címén. Ha bekanalazod a tányér förtelmes tartalmát, lapozz a 185-re. Ha nem vagy hajlandó enni belőle, és kihajítod az ablakon, lapozz a 354-re.

296.

Amint kimászol a vízből, végignézel a kezeiden, és riadtan állapítod meg, hogy azok feketéllenek a ráakaszkodott piócáktól! Végigtapogatva magadat rájössz, hogy az arcodra is jutott a férgekből. Nagy nehezen lehajigálod magadról a vérszívókat, de a piócák mérgétől egyre gyengébbnek érzed magad. Tisztában vagy vele, hogy igen közel állsz az eszméletvesztéshez. (Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot.) Tabasha eközben befejezi a vizes kaland utáni mosakodást, majd várakozásteljesen megáll előtted. Ha segítségül hívod a macska varázserejét (*Kalandlapodon* jelöld, hogy elhasználtál egyet a lehetséges kilencből), lapozz a 336-ra. Ha inkább lepihensz, és megpróbálsz erőt gyűjteni, lapozz a 17-re.

297.

A helyiségben, ahová érkezel, egy mívesen kifaragott, különleges teremtmények rajzaival díszített kőlépcsősort pillantasz meg magad előtt. A félhomályban úgy látod, mintha egyik-másik odapingált kreatúra megmozdulna. A felfelé vezető lépcsőkön kívül mindössze egy másik ajtót fedezel föl, mely azonban zárva van. Egy fényesen csillogó kígyón átlépve elindulsz fölfelé a lépcsőkön. Lapozz a **106**-ra.

298.

A sok gyaloglás teljesen kifárasztott, és érzed, hogy meg kell állnod kifújni magad. Hamarosan egy nagyobb domb mellé érsz, melynek csúcsán egy kiterjedt méretű sziklatömb magasodik – könnyen védhető, ideális pihenőhelynek tűnik.

Aléltan rogysz össze a szikla tövében, és pillanatokon belül ájult álomba merülsz. Tabasha motoszkálására ébredsz fel, aki éppen a zsebedbe mászik vissza. Mivel teljes a sötétség, ezért előhúzód Kardodat, hogy annak fényénél nézz körbe, amikor rikoltozás, vicsorgás és fojtott hangú dörmögés hangjai csapják meg füledet. A következő pillanatban egy feléd rohanó, hosszú és éles karmokban végződő kezet pillantasz meg. Ha egy jól irányzott kardcsapással megpróbálod ártalmatlanná tenni, lapozz a **34**-re. Ha inkább elfutsz előle, lapozz a **316**-ra.

299.

Pillanatokon belül egy Khuddammal, Orghuz egyik pribékjével találod magad szemben. Előrántod Kardodat.

Geshrak Khuddam ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha te győztél, ellenfeled holtteste eltűnik, csak fekete köpenye, és nemes szövésű vértje marad utána. Jelöld be *Kalandlapodon*, hogy egy újabb Khuddammal végeztél. Lapozz a 251-re.

300.

Lélekszakadva rohansz lefelé a sikátorban, ám veled szemben egy Mocsári Goblin állja el az utat, akiben Zordot véled felismerni. A bestia meglengeti szablyáját, és neked ront.

Zord,
a Mocsári Goblin ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, aggodalommal állapítod meg, hogy küzdelmetek zajával felhívtad magadra a figyelmet. Lapozz a 269-re.

301.

Egy sziklaösvényt követsz hosszan, melynek két oldalán egészen friss tábortüzek nyomait látod. Nemsokára egy széles szakadékhoz érkezel, melybe lepillantva nem látod annak alját, csak a tátongó, fekete mélységbe bámulsz bele. A szakadék fölött egy kötélhíd ível át, a két hídfőnél pedig egy-egy kőből készült őrkunyhót fedezel föl. Hirtelen lovas katonák hangja csapja meg füledet, a távolban pedig Griffonok félelmetes körvonalai bontakoznak ki a sötétségből. Nincs más választásod, mihamarabb át kell rohannod a hídon! Ahogy a himbálódzó tákolmány közepéhez érsz, az őrkunyhókból két-két Ork őr viharzik elő – így négy bestia rohan feléd: ketten szemből vetik rád magukat, ketten pedig hátulról vettek űzőbe. A négy teremtménnyel az Egy Csapás Harc szabályai szerint kell megküzdened az imbolygó hídon. Ha végzel velük, miután átértél a túlpartra, elvágod a híd köteleit. Két irányba folytathatod utadat: ha a közelben látható barlangok felé indulsz el, lapozz a 189-re. Ha inkább az úton mész tovább, lapozz a 372-re.

302.

Megcsúszol a sziklás lejtőn, és nagy csobbanással egy pocsolyában érsz földet. Miközben feltápászkodsz a hideg vízből, egy folyót fedezel fel tőled jobbra, míg bal kéz felé egy ösvényt pillantasz meg. Ha a folyásirányt követve indulsz el rajta, lapozz a 223-ra. Ha inkább arra mennél, amerről a folyó vize érkezik, lapozz a 145-re.

303.

Felmászol egy alacsonyabb sziklapárkányra, és látod, amint az Orkokat szimatuk odavezeti a sebesült Törpéhez. – Á, itt van, a nyakörvvel együtt. Remek zsákmány! – Az egyik bestia elveszi a nyakörvet, és a zsákjába teszi, majd ezt követően ledöfi a Törpét. – Mennyit kapunk ezért a vasért? – faggatja társát, miatt ugrándozva elindulnak arra, ahonnan érkeztek. Két irányban folytathatod utadat. Ha azon az alagúton mész tovább, amelyen az Orkok távoztak, lapozz a 383-ra. Ha inkább visszamész arra, ahonnan jöttél, lapozz a 135-re.

304.

Hosszan gyalogolsz előre az úton, melynek végét továbbra sem látod a hatalmas barlangban uralkodó tompa vöröses fényben. Hamarosan egy szekér közeledésének hangjára leszel figyelmes. Néhány száz méterre előtted az út mentén egy kőkunyhót veszel észre. Úgy döntesz, hogy nem szeretnél találkozni a szekér utasaival, ezért fedezéket kell választanod. Ha a kőkunyhóba rohansz, hogy ott rejtőzz el, lapozz a 260-ra. Ha az út melletti árokban húzod meg magad, lapozz a 286-ra.

305.

Kardod fénye abban a pillanatban kialszik, hogy fölemeled, így szem elől téveszted a harcost – csak a nevetését hallod, és azt érzed, hogy fejbe vág. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Vaktában meglengeted Kardodat, de támadásodat a lovag könnyűszerrel hárítja. – Add fel! Nem győzhetsz le egy Érzékharcost a sötétben! – hallod a harcos tompa és elmosódott hangját. Úgy döntesz, nem küzdesz tovább: Kardodat leengeded, és az nyomban fényleni kezd. Lapozz a 285-re.

306.

Lapozz a 12-re.

307.

Egy újabb barlangba jutsz, amelynek közepén kékes fény ragyog, és egy rúnaírásos táblára leszel figyelmes. „Ha el akarod hagyni ezt a labirintust, ejtsd ki a Minosaddurr-barlangokban elrejtett Kristályok számát!" A barlangban egy 67 kristályból álló sort is felfedezel, de miután ezt a számot ejted ki, nem történik semmi. Ha tudod, hogy a Minosaddurr-barlangokban hány Kristály van, és szeretnél minél előbb kikeveredni a barlangok útvesztőjéből, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, két kijáraton át hagyhatod el a helyiséget. Ha a délnyugatit választod, lapozz a 27-re. Ha a nyugatit, lapozz a 188-ra.

308.

Csodálkozva nézel végig a sötét istállókból elővezetett Koyunlu-paripákon. A különös, szőrös, többszarvú ének fel vannak nyergelve ugyan, de nem látsz rajtuk kantárt – e hátasok a jelek szerint egyszerű lábmozdulatokkal ösztökélhetők, szabadon hagyva ezzel a harcosok kezeit. Felpattansz az egyik ló hátára, és próbaképpen ügetsz vele egy kört: megállapítod, hogy a biztos járású paripával még a sziklákra való ugratás sem jelenthet problémát. Egy kürt jelére a harcosok összegyűlnek, és felsorakoznak az erőd kijáratai előtt. A kapuk hirtelen kinyílnak, és az Érzékharcosok hatalmas csatakiáltással rohamra indulnak. Körös-körül tüzeket és fáklyákat pillantasz meg, és látod, amint a gaddoniak serege balra, az ostromlók felé támad, akik viszonzásképpen nyílzáport zúdítanak rátok. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egy nyílvessző eltalál és megsebesít (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha túlélted a kitörést, lapozz a 256-ra.

309.

Magával a Kegyetlen Fejedelemmel csapsz most össze. Annyiszor kell megküzdened vele, ahány élő Khuddamja szerepel a *Kalandlapodon*.

Orghuz	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Valahányszor megnyersz egy összecsapást, húzz le egy Khuddamot a *Kalandlapodról*.

Ha a Minosaddurr-barlangokban Kardod pengéjét megedzetted a Lángok Magjának tüzében, lapozz a 385-re. Amennyiben nem jártál a Minosaddurr-barlangokban, ismét meg kell küzdened Orghuzzal, méghozzá annyiszor, ahány Khuddamja még életben van.

Ha minden életben maradt csatlósát sikerült lehúznod a *Kalandlapodról*, lapozz a 385-re.

310.

A pihenő felfrissített, és kellő erőt érzel magadban, hogy folytasd küldetésed az Igaz Pajzsért. Hosszan gyalogolsz előre az alagútban, végül egy sziklába vájt őrhelyhez érkezel. Az alagút mindkét falán egy-egy szűk hasadékot veszel észre. Ha minél előbb átsietnél az alagút ezen szakaszán, lapozz a 73-ra. Ha négykézlábra ereszkedsz, és megpróbálsz a nyílások alatt elosonni, lapozz a 351-re.

311.

A sziklaösvény először enyhén lejteni kezd, majd hirtelen sokkal meredekebbé válik. Ami ennél is kellemetlenebb, az az, hogy ezzel párhuzamosan jeges nyálkához hasonlító iszap jelenik meg a lábad alatt, amin lábbelid minden tapadását elveszíti. Váratlanul artikulátlan üvöltés csapja meg füledet, és szemed sarkából látod, ahogy az egyik üldöző d a mélybe zuhan, ahol gyomorforgató reccsenéssel ér földet. A következő pillanatban te is megcsúszol, és kalandod a szakadék mélyén ér véget.

312.

Menekülés közben egyenesen a Fő Khuddamba, Orghuz hét kegyetlen szolgájának talán legerősebbikébe futsz bele. A harcosnő fegyver nélkül, pusztán fenyegetően hosszú, mérgező karmaival küzd meg veled. Ha pillanatnyilag nincs nálad a Kardod, ellenfeleddel a zárójelben lévő pontszámok alapján kell megvívnod. Ha mágikus fegyvered veled van, az eredeti pontok alapján kell összecsapnotok.

Friankara	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12
Khuddam	(12)	(16)

Ha te nyerted a küzdelmet, jelöld a megölt Khuddam nevét a *Kalandlapodon*. Ha Kardod nálad van, lapozz a 236-ra. Ha nincs, hirtelen érezni kezded a Kard varázserejét, ami magához húz – végül az üres fegyverraktár egyik sarkába támasztva találod meg fegyveredet. Magadhoz veszed, és sietve elhagyod ezt a helyet. Lapozz a 236-ra.

313.

Gregóriusz egy szövevényes gyökérerdőn vezet keresztül, majd egy fából készült lépcsősoron kísér föl. Ezután egy fából vájt folyosón haladtok tovább, végül egy mívesen kifaragott terembe érkeztek, melynek falai ugyancsak fából vannak. A helyiségben egy nagy műgonddal megmunkált ágyat pillantasz meg, melyen egy öregember fekszik. Meglepve fedezed föl, hogy úgy tűnik, mintha az öreg lábai a helyiségben található fák törzseiben végződnének. – Egy Fentföldi van itt. Őt jövendölte meg a prófécia? – vezet be téged Gregóriusz. Az öregember egészen izgalomba jön, és hangosan köszörülni kezdi a torkát. – A gonosz megmérgezte az Élet Fáját, ami hamarosan egészen kopár és élettelen lesz – mondja. – A prófécia arra kötelez, hogy két tárgy valamelyikét neked ajándékozzam – azzal egy zsák aranyra, és az Örökéletű Fa egy darabjára mutat. Melyiket választod? Ha az aranyra tartasz igényt, lapozz a 104-re. Ha inkább a fadarabot vinnéd magaddal, lapozz a 278-ra.

314.

Egy teremben találod magad, melyből egy ajtó nyílik kelet felé. A helyiség tőled jobbra lévő sarkában egy förtelmes szagú iszapkupac gőzölög. Ahogy közelebbről is szemügyre veszed, az üledék mintha fényleni kezdene, utána viszont nagyon is határozottan feléd közelít, miközben az iszaptömegből három tüskés csáp nyúlik ki. Az undorító massza mögött egy csapóajtót pillantasz meg, amit azonban csak az Iszapszörnyet legyőzve tudsz megközelíteni. Ha nem kívánsz harcba bocsátkozni a visszataszító teremtménnyel, és a keleti átjárón át eliszkolsz innen, lapozz a 132-re. Ha a csapóajtón át akarsz távozni, ahhoz le kell győznöd az ocsmány bestiát.

Iszapszörny ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha te nyerted az összecsapást, felemeled a csapóajtót, és egy délkeleti irányba vezető alagutat pillantasz meg. Lapozz a 235-re.

315.

Az építőkövek között kisebb-nagyobb réseket fedezel föl, amelyek segítségével felmászhatsz a fal tetejére – amennyiben *nagyon körültekintő* vagy. Dobj egy kockával 12 alkalommal! Amennyiben a tizenkét dobás közül legalább nyolcszor 4-est vagy ennél kisebb számot kapsz, sikeresen feljutsz a fal tetejére. Ha ennél többször dobsz nagyobb értéket, az egyik őrszem felfedez, íjpuskájával rád lő, és azelőtt meghalsz, hogy élettelen tested a mélybe zuhan. Ha épségben felmászol a falon, lapozz a 30-ra.

316.

Egyenesen a Húsevő Tüskés Kaktusz karmai közé rohansz, ahonnan nincs menekvés. A bestia minden bizonnyal hónapokig fog lakmározni tetemedből. Kalandod itt véget ér.

317.

Hosszan gyalogolsz előre a barlangban, és a kimerültség miatt meg kell állnod pihenni. Miután aludtál egy keveset, fölkelsz, és látod, amint Tabasha egy fénylő pikkelyű halat hoz eléd. Ha el kívánod fogyasztani, nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Ellenkező esetben írj fel egy adagot az Élelmiszerkészletedhez. Amennyiben rendelkezel a tűzrakáshoz szükséges eszközökkel, a megfőzött táplálék révén további 2 ÉLETERŐ pontot is nyersz.

Amikor fölkerekedsz, csoszogó hangokat hallasz meg a közelből. Rejtekhely után körbekémlelve egy kisebb bemélyedést pillantasz meg a barlang falában, és tőled jobbra egy mélyebb hasadékot is észreveszel a földön. Ha a falmélyedésben bújsz el, lapozz a 98-ra. Amennyiben a hasadékot választod, lapozz a 290-re.

318.

Hirtelen mennydörgésszerű robajlással patadobogás hangjai ütik meg füledet. Óvatosan körbenézel, és hat hosszú, fekete köpenyt viselő lovast pillantasz meg. Amint megpillantanak, hangos üvöltésben törnek ki, és dárdáikat készenlétbe helyezve üldözőbe vesznek. Ahogy egyre inkább megközelítenek, az egyik lovas célba vesz lándzsájával. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a lándzsa eltalál, és megsebesít (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha szerencsés vagy, az alak elvéti a dobást. Lélekszakadva eliszkolsz a lovasok szeme elől, és egy sötét vizű folyócska partján találod magadat. Ha megpróbálsz átugrani fölötte, lapozz a 94-re. Ha inkább a vízbe gázolva próbálsz partot váltani, lapozz a 263-ra.

319.

Szilárdan állsz a gázlókövön. A továbbhaladáshoz melyik kőtömbre ugrasz át?

A bal oldalira?	Lapozz a 13-ra.
A veled szemben lévőre?	Lapozz a 148-ra.
A bal oldalt átlósan elhelyezkedőre?	Lapozz az 54-re.

320.

Kardodat szorosan markolva haladsz előre a sziklás talajon, amikor hirtelen úgy érzed, van valami a hátad mögött. Sarkon fordulsz, és épp megpillantod, amint egy Ködlidérc megpróbál kettéhasítani hatalmas kardjával. Nyakadat behúzva elhajolsz a csapás elől, és támadóállást veszel föl.

Ködlidérc ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted ellenfeledet, egy nagyobb sziklát pillantasz meg veled szemben, melynek oldalában lépcsők vezetnek fölfelé. Ha elindulsz rajtuk, lapozz a 210-re. Ha inkább jobbról megkerülöd, lapozz a 243-ra.

321.

Egyenesen a vesztedbe gyalogolsz. Ahogy megfordulsz, egy kardjával hadonászó Orkot pillantasz meg, egy másik pedig éppen arra készül, hogy íjpuskájával célba vegyen. Mindössze annyi választásod marad, hogy eldöntheted, a mérgezett nyíl végezzen-e veled, vagy inkább megfosztod az Orkokat levadászásod örömétől, és a szakadékba veted magad.

322.

Miután kipihented magad, vendéglátóid Menzikhez, a tudóshoz kísérnek. Útközben az ostrom beszűrődő hangjait hallod, és új szövetségeseid elmondják, hogy Khazara ismét áttört az ostromgyűrűn, hogy élelmet hozzon az erőd védőinek. Végül egy hatalmas könyvtárhoz értek, ahol megpillantod a tudóst, aki egy, a Khulon igen ritka, és rendkívül hosszú életű fajhoz, a Gnómokhoz tartozik. Miután a vaskos kötetektől roskadozó polcok között helyet foglalsz, Menzik magyarázni kezdi a gaddoni vének tudását a Titkos Kódok rendszerének megfejtéséről. Jegyezd meg ezt a fejezetpontot, és lapozz a 399-re. Olvasd el figyelmesen, majd lapozz vissza erre a fejezetpontra.

A tudós próba elé állít: egy sötét szobában ültet le, ahol egy kőlapon az alábbi jeleket tapogatod le:

o o .
o . .
. . o

Ha tudod, hogy mely számot kell kiejtened, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, lapozz a 228-ra.

323.

Lesöpröd a bejárat felületéről a rárakódott port és az azt beborító pókhálókat, ezt követően az alábbi ábrát tapogatod ki rajta:

o o o
. . o
. o .

Amennyiben meg tudod fejteni a Titkos Kódot, kiejted az annak megfelelő számot – lapozz az így kapott fejezetpontra. Máskülönben vissza kell térned a korábbi elágazáshoz, és a Meredek Barlang felé vezető járaton kell elindulnod lefelé. Lapozz a 357-re.

324.

Belopózol a konyhába. Éhes vagy ugyan, de a világ minden kincséért sem lennél hajlandó megkóstolni az Orkok gyomorforgató szagú kotyvalékát. Ha *Kalandlapodon* szerepel legalább 1 étkezésre elegendő Élelem, úgy most ehetsz (a változást jelöld a *Kalandlapodon* – nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Máskülönben nyelsz egy nagyot, és éhes maradsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot).

Néhány pillanat múlva két Goblin ront be a helyiségbe – nyilvánvalóan azzal a szándékkal, hogy egy-egy újabb fejadagot lopjanak maguknak. Dühödt pillantásokat vetnek rád, majd előrántják kardjaikat, és neked támadnak. Egyesével küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	6	6
Második Goblin	5	6

Ha te nyerted az összecsapást, újabb teremtmények közeledtének lármáját hallod, ezért sietve beugrasz az imént látott ablaknyíláson. Egy pillanatra elfog a félelem, hogy a hirtelen mozdulattól kényeskedve nyivákoló Tabasha hátramarad, de aztán utánad iramodik. Lapozz a 143-ra.

325.

Ismét egy terembe érkezel, melyet a falakon elhelyezett fáklyákból felszálló fekete füst tölt meg. A füst egyre sűrűbbé válik, és pillanatokon belül már nem is vagy képes lélegezni. Elindulsz a helyiségből kivezető, dél felé vezető kijárat felé, de a lábaid igen nehezen engedelmeskednek akaratodnak. Dobj két kockával! A kapott összeg mutatja meg, hogy mekkora erőfeszítést kell tenned ahhoz, hogy elérd az ajtót. Ha ez az érték kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐD, sikeresen eljutsz a kijáratig – lapozz a **68**-ra. Ha nagyobb vagy ugyanannyi, tüdőd megtelik füsttel, és meghalsz.

326.

Az ajtó bevágódik mögötted, és egy aprócska helyiségben találod magad. A teljes sötétségben csak egy távoli hangot hallasz. – Sorsod Minosaddurr szörnyetegének, Shadrac kezében van! – Kisvártatva egy vörösen izzó szempárt fedezel föl, majd egy visszataszító kinézetű, szőrös bestia alakja rajzolódik ki előtted. A teremtménynek két feje van, mindkettőn egy-egy szem piroslik. Mind a hat kezében egy-egy véres szablyát szorongat. Meg kell küzdened a szörnyeteggel, aki igen veszélyes ellenfélnek ígérkezik.

Shadrac	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha te nyerted az összecsapást, egy nyitott ajtót fedezel föl a szemközti falon. Lapozz a **173**-ra.

327.

Sikeresen keresztülverekedted magad a Hidra vulkánján, és egy roppant kiterjedésű barlangban találod magad. Megkönnyebbülten állapítod meg, hogy üldözőid közül senki sem maradt a nyomodban. Megállsz pihenni, és közben rájössz, hogy teljesen elveszítetted tájékozódó-képességedet. Tabasha előugrik zsebedből, és vadászni indul, de üres kézzel, mi több, megtépázott szőrrel tér vissza, amitől igen letörtnek tűnik. Veled szemben két apró termetű alak jelenik meg, akik egy kőtömböt cipelnek. Ha elindulsz felé-jük, lapozz a 233-ra. Ha nem akarsz velük találkozni, lapozz a 301-re.

328.

Kardodat meglengetve lerohansz a lépcsőkön, mire az Orkok megrettennek egy pillanatra, és menekülni kezdenek. Örömöd csak egy pillanatig tart, ugyanis ahogy nekilátsz a Törpe kiszabadításának, a bestiák lassacskán felfogják, hogy ők hatan vannak, te pedig egymagad ékeztél. Ráébredve e felfedezésükre az Orkok visszatérnek, és azonnal elkezdenek kardjaikkal szurkálni. Dobj egy kockával – ez az érték jelöli a teremtmények döféseinek helyét. Most ismét dobj egy kockával, melynek eredménye a te válaszcsapásaid helyét mutatják meg. Ha a két érték megegyezik, sikerült kivédened az ütést, és lekaszabolod az egyik bestiát. Ha nem, ők sebeztek meg téged, és minden ilyen esetben 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Addig ismételd meg mindezt, amíg ÉLETERŐ pontjaid el nem fogynak, vagy amíg két Orkot meg nem ölsz – ebben az esetben a másik négy fejvesztve futásnak ered, és te kiszabadítod a Törpét. Lapozz a 41-re.

329.

A hasadék bejárata lényegesen szűkebb, mint amilyennek kívülről tűnt – a Törpék gond nélkül átfértek rajta, és eltűnnek a barlang sötétjében, te viszont beszorulsz a nyílásba. Amennyiben *Kalandlapod* szerint hátizsákodban 2-nél több Tüzelő-egységed van, úgy azok miatt képtelen vagy kiszabadítani magadat. Egy csapat Goblin talál rád, akik egy fémből készült nyakörvet helyeznek rád, és kalandod itt véget ér.

Ha zsákodban 2 vagy kevesebb Tüzelő-egység lapul, nagy nehezen átpréseled magad a járat száján (nyersz 3 SZERENCSE pontot), és Aspráék után loholsz. Lapozz a 29-re.

330.

Lapozz a 38-ra.

331.

Felkapaszkodsz a földre zuhant sziklatömbökön, és belépsz a nyíláson. Legnagyobb meglepetésedre a hasadék bezárul mögötted. Tabasha sietve visszaugrik köpenyed zsebébe. Kardod homályos fényénél egy magas, sötét alakot pillantasz meg, amint az egyik falnak támaszkodva szitkozódik. – Azok az istenverte Orkok megsebesítettek… azzal a méreggel… – Egy Khuddamba botlottál, akit saját seregének íjászai sebesítettek meg, de még így is *rendkívül* veszélyes ellenfélnek ígérkezik. Amint megpillant, Kardod fénye azonnal elhalványul, és a teljes sötétségben kell megküzdened Orghuz pribékjével. Ha korábban elsajátítottad az Érzékharc tudományát, küzdj meg vele a szokott módon. Ha nem, a csata idejére vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot.

Gurskut Khuddam ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a **99**-re.

332.

Előrántod Kardodat, és az Orkokra támadsz, akik valakinek a nevét üvöltve menekülni kezdenek. Pillanatokon belül egy Sziklaharcos alakja bontakozik ki a sötétből. Szemed sarkából látod, hogy a szekér elviharzik, a Törpék pedig utána vetik magukat, így egyedül állsz szemben a gólemmel, ami fegyvertelen ugyan, ám karjaival könnyedén összeroppanthatja a csontjaidat.

Sziklaharcos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted az összecsapást, a hosszú és kemény küzdelem után kifújod magad, és társaid keresésére indulsz, akiknek azonban nyomát sem találod. Úgy döntesz, hogy egyedül indulsz el az alagútban. Lapozz a **393**-ra.

333.

A láda fedele nyitva van. Ahogy felemeled, a Trogloditák hangos rikoltozásba átmenő üvöltözésbe kezdenek fedezékük mögül. Belenézel a ládába, amiben ékszereket, és aranyozott csecsebecséket pillantasz meg – és egy kötéllel kifeszített tőrt, melyet a fedél kinyitásával működésbe hoztál! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a tőr a homlokodba fúródik, és azonnal meghalsz. Ha szerencsés vagy, a fegyver elrepül a vállad fölött. Lapozz a **150**-re.

334.

Egy barlangba érkezel, amelyben hatalmas kupacokba stószolt kardokat találsz. Hogy a négy kijárat valamelyikén kijuss a helyiségből, kénytelen vagy keresztülverekedni magadat a fegyverhalmokon. Melyik ajtón át távozol?

Az északnyugatin?	Lapozz a 107-re.
Az északkeletin?	Lapozz a 200-ra.
A délkeletin?	Lapozz a 194-re.
A délnyugatin?	Lapozz a 382-re.

335.

Egy méreggel átitatott nyílvessző egyenesen arcon talál – megszédülsz, és vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Végül eléred a legközelebbi kőkunyhót. Lapozz a 47-re.

336.

Egy kemény ágyon fekve arra térsz magadhoz, hogy Tabasha a mellkasodon dorombol. Körbenézve olyan érzésed van, mintha egy Gyógyító szobájában lennél. Az egyik sarokban egy öregasszonyt pillantasz meg, aki egy rokka előtt ül, és olyan szemekkel pillant le rád, mintha valami terve lenne veled. Miközben a kereket pörgeti, inkább magának, semmint neked kezd beszélni. – Ó igen, aranyom. Világos, hogy a Kard az övé… Tancredé. És most egy újabb Fentföldi van itt, hogy végezzen a Gonosszal. – Az asszony ekkor rád néz. – Igen, kihúztalak a csávából, amikor ez a nagyszerű macska segítségül hívott. Én is úgy gondolom, hogy a Gonosznak el kell takarodnia… azt akarom, hogy Orghuzzal végezzenek, meg akarok szabadulni a Gyűlölettől, amit ő szabadított ránk. – Ekkor egy fiolát nyújt át neked, amiben a piócák elleni méreg ellenszere lötyög. Lapozz a 79-re.

337.

Egy teremben találod magad, melynek közepén egy hatalmas asztal foglal helyet. A körülötte lévő székek üresek, ellenben az asztal alatt sokan tartózkodnak: ivászatban megfáradt Trollok, Orkok, Sötét Elfek és Goblinok alszanak a padlóra borulva. Beosonsz a helyiségbe, ahonnan három kijáraton át távozhatsz. Melyiket választod?

Az északit?	Lapozz a 122-re.
A nyugatit?	Lapozz a 83-ra.
A keletit?	Lapozz a 40-re.

338.

A túlélőket személyesen az Ork parancsnok üdvözli, és mindenkit a táborban felállított konyhákhoz vezényel. Ha a többiekkel tartasz, és megnézed, hogy ezúttal mit főztek ki nektek, lapozz a **282**-re. Ha inkább az egyik sziklarepedésben elrejtőzöl a további megpróbáltatások elől, lapozz a **152**-re.

339.

Egy terembe érkezel, ahonnan két kijáraton át távozhatsz. Ha az észak felé vezetőt választod, lapozz a **196**-ra. Ha inkább a nyugati irányba nyílón mész tovább, lapozz a **162**-re.

340.

A sziklapárkány nemsokára véget ér, ahonnan nem tudsz továbbhaladni lefelé – zsákutcába jutottál! Ennél is nagyobb baj, hogy három Ork jelenik meg mögötted, akikkel az Egy Csapás Harc szabályai szerint kell megküzdened. Ha legyőzted őket, visszamész az elágazásig, és egy másik sziklapárkányt választasz. Ha a jobb oldalin haladsz tovább, lapozz a **156**-ra. Ha a középsőn indulsz lefelé, lapozz a **242**-re.

341.

Lapozz a **160**-ra.

342.

Lapozz a **38**-ra.

343.

Lapozz a **171**-re.

344.

Miután belépsz az ajtón, az bevágódik mögötted. Egy keskeny sziklaösvényt kezdesz követni, mely előbb dél felé, majd keletnek vezet. Az ösvény egyik oldalán kékes színű füstgomolyagokat pillantasz meg, melyekből a földről felemelkedve rémisztő testek formálódnak, és hirtelen egy harcos alakjává állnak össze előtted. A harcos feléd csap kardjával, és alig téveszt célt. Te is lesújtasz rá fegyvereddel, de Kardod pengéje áthatol szellemtestén. Jobbnak látod kereket oldani, és a hozzád legközelebb eső, kelet felé vezető átjárón rontasz be. Azonban hiába zárod be magad mögött az ajtót, a szellemalak minden további nélkül átlebeg rajta. Menekülni kezdesz, azonban az ösvény hamarosan egy átjáróhoz vezet, ahonnan két ajtó nyílik. Ha az észak felé vezetőn lépsz be, lapozz a **162**-re. Ha a keleti irányún át mész tovább, lapozz a **24**-re.

345.

A jobb oldali folyó felé irányítod a csónakot – egyenesen az Ördög Fogaiként nevezett sziklák közé. Dobj egy kockával! A kapott érték mutatja a ladik pozícióját. Most dobj még egyszer egy kockával – ez az érték határozza meg a sziklák elhelyezkedését. Ha a két dobás eredménye megegyezik, a csónak nekiütközik az egyik hatalmas kőtömbnek, és azonnal meghalsz. Ismételd meg kétszer a műveletet. Ha mind a három próbát sértetlenül úsztad meg, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **261**-re.

346.

Ereszkedés közben hallod, amint az ütemes dobszó megszűnik, és az Orkok kurjongatása hasít a levegőbe. A szirten vezető ösvény hamarosan egy elágazáshoz vezet, ahonnan három irányba folytathatod a menekülést. Melyiket választod?

A bal oldali sziklapárkányt?	Lapozz a **361**-re.
Az egyik alacsonyabban vezető párkányhoz vezető letörést?	Lapozz a **220**-ra.
A jobb kéz felőli lefelé lejtő sziklaösvényt?	Lapozz a **67**-re.

347.

Egy leszakadó sziklatömb nem sokkal melletted zúg el. Felkészülsz rá, hogy újabb sziklaomlás esetén Kardoddal védd meg magad. A lépcsők azonban hamarosan véget érnek, és Bosak leírásának megfelelően egy egyenes alagútban folytatod utadat. Hirtelen segélykiáltást hallasz egy tőled balra lévő repedésből. Ha bemászol rajta, hogy megnézd, ki van veszélyben, lapozz a **279**-re. Ha ügyet sem vetve rá továbbmész, lapozz a **155**-re.

348.

Óvatosan körbejárod a termet. Hirtelen azonban suhanás hangjaira kapod föl a fejedet: nyílvesszők tömege vett célba téged! Dobj egy kockával! A kapott érték fogja meghatározni pozíciódat a sötét csarnokban. Most dobj újból, hogy megtudd, hol suhannak el a nyílvesszők. Ha a két érték megegyezik, a vesszők eltalálnak, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ismételd meg kétszer a próbát, és ha túlélted, sietve visszafordulsz, és inkább a holttest felé mész tovább. Ha sértetlen maradtál, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **87**-re.

349.

Lapozz a 160-ra.

350.

Meghúzod a harangot. A hosszan visszhangzó kongástól eltekintve sokáig semmi sem történik. Már éppen továbbállnál, amikor hirtelen egy csónak tűnik föl a vízen. A folyón ereszkedő ladikot egy igen különös kinézetű alak irányítja – első pillantásra félig embernek, félig Orknak tűnik. A lélekvesztő végül éppen a harangnál áll meg. Kormányosa megkérdezi, hogy átvigyen-e a túlpartra. Miután jobban végigmér, közli veled, hogy ingyen veheted igénybe a komp-szolgálatot, majd hellyel kínál a ladikban. A csónak farában egy óriási, összekötözött csomagot látsz, elülső felében pedig szerszámok hevernek szerteszét. Amint leülsz, nyakad és csuklóid azonnal megmerevednek. Döbbenetedet látva a révész felröhög, majd előhúzza az összenyalábolt csomagot, amit kinyitva feltárul előtted annak tartalma: két ugyancsak megkötözött Törpe. Azonnal rájössz, hogy a révész egy Rabszolga-kereskedő Kalóz. Miközben ellenállhatatlan erőt érzel arra, hogy álomra hajtsd fejed, Tabasha melléd pattan. Ha igénybe akarod venni a segítségét, lapozz a 164-re. Ha inkább kivársz, lapozz a 123-ra.

351.

A földre hasalsz, és elrejtőzöl a szűk hasadékban. Hirtelen azonban a föld beszakad alattad, és egy iszappal teli verembe zuhansz, amelynek szélén kisvártatva hat diadalittas Xokusai Ork tűnik föl. Füledet megcsapja, amint egyikük azt kérdezi társaitól, hogy eljött-e végre a Rettegés Szikláinak ideje, majd egy orrfacsaró bűzt árasztó, apró, kerek teremtményt hajít le a verembe. Undorító gázaitól pillanatokon belül eszméletedet veszted. Lapozz a 64-re.

352.

Egy barlang belsejében térsz magadhoz, melynek bejáratát faajtó torlaszolja el, és falain két csapóajtót fedezel föl. Körülötted igen izgatottnak tűnő Törpék nyüzsögnek, akiken ezúttal már nem látod a korábban megfigyelt nyakörveket. A nő egy kis ennivalót hoz neked, majd beszélni kezd. – Sajnálom az iménti kellemetlen közjátékot, de az Orkok seregében akad néhány Fentföldiekből álló szakasz is. – A nő Finomarcú Aspraként mutatkozik be, és hamar felismeri, hogy személyedet élénk érdeklődés övezi a Szakadék urai között. – A Khuddamok már régóta vadásznak rád. – Ekkor egy Törpe ront be a helyiségbe, majd egy éleset füttyent, melynek nyomán a barlang bejáratát elreteszelik. Aspra visszaadja a Kardodat, és arra kér, hogy segíts nekik a rájuk törő ellenséggel vívandó harcban. A barlang mely pontján mész védőállásba? Ha a bejárati ajtót választod, lapozz a 267-re. Ha az első csapóajtó mellé állsz, lapozz a 131-re. Amennyiben inkább a második csapóajtó mellett teszed magad hasznossá, lapozz a 97-re.

353.

Egy szikla mögé rejtőzve ácsorogsz egy darabig, és látod, amint kisvártatva egy Troll jön ki a fogadóból. Megpróbálja lábra állítani a földön fekvő alakot, akiről pillanatokon belül kiderül, hogy ugyancsak egy Troll, és szemlátomást rendkívül be van rúgva. Az ittas teremtmény tiltakozik az ellen, hogy hozzáérjenek, előrántja szablyáját, és vagdalkozni kezd vele. Társa elhajol az ütések elől, majd hatalmas erővel képen törli. Miután elráncigálja magatehetetlen komáját, belépsz a fogadóba. Lapozz a 381-re.

354.

Kisvártatva Fentföldiek egy csoportja érkezik a helyiségbe, majd fáradtan elnyúlnak kemény priccseiken. Egyikük sem szólal meg, csak üveges szemmel bámulnak a plafonra vagy maguk elé. Néhányukon fém nyakörvet veszel észre. Hamar rájössz, hogy alkalmi szobatársaid Orghuz seregének frissen toborzott újoncai, akik közül többeket kényszerítéssel soroztak be, néhányan pedig önként álltak a gonosztevő szolgálatába. Úgy tűnik, a többiek azt hiszik, hogy te is egy új katonatársuk vagy, ezért ügyet sem vetnek rád. Váratlanul dobszó harsan föl, és te a többiekkel együtt felcsatolod Kardodat, majd velük tartva felsorakozol a körlet előtt, ahol egy teljes páncélzatba öltözött lovag tart szemlét a sereg fölött. Sisakja mögött nem látod az arcát, de a páncélján viselt, keresztbe rakott tőröket ábrázoló jelvényt azonnal kiszúrod. Arra gyanakszol, hogy ő lehet a goraki áruló, aki feltörte a Nagy Pecsétet. Hamarosan véget ér a seregszemle. Ha a katonák vonulása keltette csődületet kihasználva megpróbálsz észrevétlenül felszívódni a sötétben, lapozz a 388-ra. Ha a többiekkel együtt visszatérsz a barakkokba, lapozz az 55-re.

355.

Az átjárón keresztül egy barlangba jutsz, melynek közepén egy mélynek látszó kisebb tó terül el. Átkelni nem tudsz rajta, de nem annyira széles, hogy ne próbáld meg átugrani. Dobj két kockával! A kapott érték lesz a tó szélessége. Ha ez az érték nagyobb ÉLETERŐ pontjaid számánál, Elkiem Vörös Mély Tavába zuhansz, és kalandod itt véget ér. Ha sikerült átugranod a túlpartra, négy kijáraton keresztül folytathatod utadat. Melyiken mész tovább?

Az északkeletin?	Lapozz a 222-re.
A délkeletin?	Lapozz a 264-re.
A délnyugatin?	Lapozz a 16-ra.
Az északnyugatin?	Lapozz a 45-re.

356.

A vulkán bejárata igen meredek. A mögötte feltáruló barlangot a tűzhányó magjának vörösen izzó fénye világítja meg. Hátrapillantasz, és látod, hogy egy sereg Vámpírdenevér repked a bejárat előtt, de nem követnek téged. Veled szemben két nagyobb üreget látsz. Ha a bal oldalin lépsz be, lapozz a 171-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a 218-ra.

357.

Hosszan gyalogolsz előre az alagútban, ami egy idő múlva egy hatalmas barlangba vezet, melynek szemközti falának közepén egy hatalmas, míves faragványokkal díszített kaput pillantasz meg. A tágas helyiséget fáklyák világítják meg, melyek fényében egy őrtornyot fedezel föl, amelyben Orkok strázsálnak. A kapu elé időnként lovasok, valamint alaposan megrakott szekerek érkeznek. A hozzád legközelebb lévő kocsi förtelmesen bűzlő bél- és bőrkötegekkel van tengelytörésig megrakodva, és jobbnak látod nem végiggondolni, hogy miféle teremtményeket nyúzhattak meg értük. A kapu kinyílik, és kedvező alkalmad nyílik arra, hogy észrevétlenül átjuss rajta. Ha a kordé visszataszító rakománya alá rejtőzve próbálod kijátszani az őröket, lapozz a **88**-ra. Ha inkább a félhomályban próbálsz meg beslisszolni a kapun, lapozz a **172**-re.

358.

Határozottan, de udvariasan az értésére adod, hogy nincs olyan tárgya, amire jelen pillanatban szükséged lenne. Miközben összecsomagol, Pierskat megjegyzi, hogy nagy lehetőséget szalasztottál el, majd továbbáll. Lapozz a **369**-re.

359.

Egy következő barlangba lépsz be, amelynek falán általad ismeretlen motívumokat tapogatsz ki. Alaposan körbenézel, és megállapítod, hogy a helyiséget négy irányban hagyhatod el. Melyiket választod?

A helyiség padlójából nyíló csapóajtót?	Lapozz a 227-re.
Az északkeleti ajtót?	Lapozz a 194-re.
Az északnyugati ajtót?	Lapozz a 382-re.
A délnyugati ajtót?	Lapozz a 2-re.

360.

Elcsodálkozol Khazara harckészségén, aki könnyedén végez ellenfeleivel. A csetepatét követően egy mocsárvidéken keresztül közelítitek meg az Alsóüreg település védelmi vonalainál kialakított átjáró-rendszert. A nő megérint pár kőbe faragott szimbólumot, és száját egy alig hallható szó hagyja el, ami úgy hangzik, mintha egy számot suttogott volna: „57”. Lapozz az 57-re.

361.

Ahogy óvatosan ereszkedsz, észreveszed, hogy a szikla faláról láva csöpög lefelé. Mögötted egy Ork tűnik fel, de megkönnyebbülésedre a lávaszivárgás alá ér, és a forró permettől egyensúlyát vesztve a mélybe zuhan. Végül a sziklapárkány ismét kétfelé ágazik. Ha a jobb kéz felé, lefelé tartó ösvényen menekülsz tovább, lapozz a 156-ra. Ha inkább a közvetlenül alattad ereszkedő párkányra ugrasz le, lapozz a 204-re.

362.

Belekapaszkodsz a kötélbe, és elkezdesz fölfelé mászni. Igencsak meg kell küzdened minden egyes méterért (az erőfeszítés miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de hamarosan ennél komolyabb nehézségeid támadnak. A tőled balra lévő őrtoronyban posztoló Ork őr észrevesz, és íjpuskájával azonnal célba vesz. Dobj két kockával! Ha dupla értékeket dobsz, egy nyílvessző eltalál, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ismételd meg háromszor ezt a műveletet, és ha túléled, felérsz a fal tetejére, ahol egy sebesült Goblinba botlasz. Hirtelen három Xokusai Elit Orkot pillantasz meg, amint feléd rohannak. Egyesével kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Xokusai Ork	7	8
Második Xokusai Ork	6	8
Harmadik Xokusai Ork	8	8

Ha te nyerted az összecsapást, leugrasz a fal túlsó, ködbe burkolózott oldalán. Lapozz a 90-re.

363.

Dobj három kockával! Az eredmény a szakadék szélességét jelöli, amit át kell ugranod. Ezután dobj egy kockával, és a kapott értéket add hozzá ÉLETERŐ pontjaid számához. Ha az így kapott összeg nagyobb vagy ugyanannyi, mint a szakadék szélessége, sikeresen földet érsz a szurdok túloldalán – lapozz a 203-ra. Ha kisebb, kalandod a szakadék mélyén ér véget.

364.

Biztonságosan földet érsz. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Körbenézel, és az oszladozó ködben felsejlenek Orghuz Tornyának fenyegető körvonalai. A hatalmas épületet körbeölelő széles várárokban visszataszító kinézetű zöld iszap hömpölyög. A bástyára emlékeztető épületen egyetlen bejáratot látsz, és azt is észreveszed, hogy a Torony mind a négy sarkánál egy-egy vicsorgó, szárnyaikkal vadul csapkodó Vízköpő strázsál. A köd ismét egyre sűrűbbé kezd válni, miközben elindulsz az erőd felé. Egy pillanatra elhaladsz egy Ork mellett, ám még azelőtt, hogy úgy dönthetne, hogy megtámad, a köd teljesen elrejt a szeme elől. Hamarosan egy, az iszappal teli árkon átívelő hídon haladsz tovább, és szerencsédre a tejfölszerű ködben észrevétlen maradsz a hídon posztoló két Troll őr előtt. Néhány pillanattal később egy fémből készült ajtó elé érkezel, és tudod, hogy ettől a ponttól kezdve többé nem hívhatod segítségül Tabashát. A bejárat mocsokkal borított felületén az alábbi ábrát fedezed föl:

. o .
. . .
o . .

Ha meg tudod fejteni a Titkos Kódot, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem boldogulsz vele, felpillantva egy kosztól elszíneződött szemétledobó-nyílást fedezel fel az erőd falán. Megállapítod, hogy a kőtömbök közötti résekbe kapaszkodva fel lehet mászni odáig. Dobj egy kockával 12 alkalommal! Ha legalább nyolc dobásod eredménye 1 és 4 közötti szám, sikeresen felmászol a nyílásig, amelyen átbújva egy förtelmes szagú helyiségbe érkezel – lapozz a 224-re. Ha négynél több alkalommal is 5-öst vagy 6-ost dobtál, lezuhansz, és a feneketlen iszapverembe fulladsz.

365.

Egy mozdulattal a folyóba hajítod a Kardot, és látod, amint lassan elmerül a tűzforró lávában. A nő int, hogy lépj ki a partra. Amint kiérsz a szárazföldre, Tabasha leugrik válladról, és a nő lábához dörgölőzik. Az útonálló ekkor hozzád lép, átkutatja felszerelésedet, és szemlátomást bosszús amiatt, hogy semmi értékeset nem talál nálad. Macskád ekkor felugrik a nő vállára, majd várakozásteljesen rád néz. Egy pillanatra oldalt kapod a tekintetedet, és látod, hogy Kardodat az áramlás a folyó partjára sodorta. Mit teszel?

Megpróbálod megkaparintani a fegyveredet?	Lapozz a 276-ra.
Mozdulatlan maradsz?	Lapozz a 394-re.
Tabasha segítségét kéred (ha még van rá lehetőséged)?	Lapozz a 11-re.

366.

Maga az Ork parancsnok az, aki rögtön rád förmed, hogy mit keresel a körleten kívüli területen, majd választ sem várva felszólít, hogy térdelj le, hogy lefejezhessen. Kardot rántasz, hogy ennek elejét vedd.

Ork parancsnok ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha te nyerted a küzdelmet, hallod, hogy többen is közelednek feléd, ezért sietve berohansz az imént látott ajtón. Lapozz a 274-re.

367.

Lapozz a 160-ra.

368.

Lapozz a 38-ra.

369.

Egy sziklás ösvényen folytatod utadat, ami kis idő elteltével egyre süppedősebbé válik, mígnem egy olyan ingoványban találod magad, amiben rendkívül nehezen tudsz csak haladni. Az előtted elterülő lápból hátborzongató hang kíséretében időnként mocsárbuborékok buggyannak elő, melyek förtelmes bűzt árasztva pukkannak ki. Az ösvény hamarosan kétfelé ágazik. Ha balra mész tovább, lapozz a 271-re. Ha jobbra tartasz, lapozz a 318-ra.

370.

Az ajtó becsukódik mögötted, és újfent teljes sötétségben találod magadat. Ezúttal Kardod sem siet a segítségedre ragyogásával, ezért csak hallod, de nem látod, ahogy valaki a szobában köröz. Hirtelen egy kard hüvelyéből való előrántásának semmivel össze nem téveszthető fémes hangja töri meg a csendet, melyet feléd közelítő nehéz léptek zaja követ. Felkészülsz rá, hogy megvédd magad.

Amennyiben a korábbiakban elsajátítottad az Érzékharc tudományát, ellenfeleddel a szokott módon küzdj meg. Ellenkező esetben e harc erejéig 2 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL.

Hallgatag Harcos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha te győztél, két kijáratot fedezel föl a sötétben tapogatózva. Ha a tőled balra lévő ajtón át távozol, lapozz a 40-re. Amennyiben a jobb oldalit választod, lapozz a 297-re.

371.

Miután a Trollok átcipeltek, eloldozzák köteleidet, és a többi fogollyal együtt egy hatalmas sziklabarlangban lévő fekete kőkunyhókból álló tábor felé meneteltetnek. Miközben egy hatalmas kapu romjai alatt masíroztok át, észreveszed, hogy a legtöbb épületből füst száll föl. Egy tucat Törpe és néhány gaddoni ember társaságában egy apró, füst borította terembe hajítanak be. Kis idő elteltével egy Ork érkezik a cellába, egy vödör moslékot önt a földre, és foghegyről odaveti: – Egyetek, szemetek! – Később néhány másik Ork érkezik, akik apró, fémből készült nyakörvet helyeznek a Törpék nyakára, majd a gaddoni férfiakkal együtt elvezetik őket. Egy sötét bőrű, arcát fekete köpenyébe rejtő gaddoni nővel maradsz magadra a cellában, aki odalép hozzád. – Honnan jöttél? – kérdi. Ha elmondod neki az igazat, lapozz a 32-re. Ha inkább szótlan maradsz, lapozz a 126-ra.

372.

Ahogy az úton haladsz előre, hirtelen egy Griffon üt rajtad. Kardoddal küzdj meg vele a szokott módon, de ha dupla 1-est dobsz Támadóerőd meghatározásakor, a Griffon pokoli forróságú tüzet okád rád, és te azonnal meghalsz.

Griffon ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a bestiát, jobbnak látod, ha inkább a barlangok felé mész tovább. Lapozz a 189-re.

373.

Egy határozott mozdulattal a jobb oldali kürtő felé lendülsz. A kötél elszakad, de még így is sikerül földet érned a teljesen sötét vájatban. Föltápászkodsz és körülnézel: a távolban két vörös pontot fedezel fel, melyek furcsa zümmögés kíséretében egyre közelítenek feléd. Ha megtámadod, akármi legyen is az, lapozz a 248-ra. Ha inkább átugrasz a másik kürtőbe, lapozz a 174-re.

374.

Csapatodat egy nagy erőkből álló, fegyelmezetten harcoló sereg támadja meg, és súlyos veszteségeket szenvedtek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, túléled a rohamot, és csatlakozol a gaddoniak másik szárnyához – lapozz az 52-re. Ha nincs szerencséd, egy harci láztól megrészegült Troll agyoncsap óriási csatabárdjával, és kalandod itt véget ér.

375.

Finomarcú Aspra és a Törpék egyaránt kisebb karcolásokkal úszták meg idáig a csatát, és most két csoportra oszolva menekülnek. Aspra és néhány teremtmény egy sziklaszirtre futnak föl, egy másik csapat pedig egy sziklahasadékon átbújva iszkol el. Ha a nő után mész, lapozz a 29-re. Ha inkább a hasadékon át próbálsz felszívódni, lapozz a 329-re.

376.

A lépcsők egy folyosóhoz vezetnek, ahol egy puha széken kívül semmit nem látsz. Fáradt és éhes vagy, ezért leülsz rá. Ha korábban szereztél élelmet, most elfogyaszthatod (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Nagyon álmosnak érzed magad. Ha aludni szeretnél egy kicsit, lapozz a 128-ra. Ha inkább feltápászkodsz, és továbbhaladsz a folyosón, lapozz a 179-re.

377.

Menekülés közben még hallod a kardok csattogását. Ahogy a vaksötétben kisebb-nagyobb zajt csapva botorkálsz előre, fogalmad sincs, hol jársz, és merre kellene menned. Hirtelen egy hang szólít meg: – Gyere velem! – Ekkor egy kéz karol beléd, és egy olyan területre vezet, ahol biztonságban vagytok. Ekkor kiderül, hogy Chorista, Alkis másodtisztje nyújtott neked segítséget, és Govanthianban, egy gaddoni településen vagy. Miután a koromsötétben beszámolsz a lovagnak küldetésedről, Chorista azon aggódik, hogy Alkis még nem tért vissza. Az izgalmak hatására teljesen elálmosodtál, ezért nyugovóra térsz. Lapozz a 72-re.

378.

A küzdelmet követően a koromsötét kürtőben egy kijáratot tapogatsz ki, melyen áthaladva egy újabb alagút fölé magasodó sziklapárkányra érkezel, ahol kifújod magad. Ha van nálad legalább egy étkezésre elegendő Élelmiszer, ehetsz is (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot), ha akarsz. Ha nincs, úgy csak pihensz egy keveset (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot).

Kis idő elteltével azonban feléd közelítő fáklyák fényére leszel figyelmes, ezért felpattansz, és a sziklapárkány végéhez kúszva elrejtőzöl. Kikémlelve egy Sötét Elfet és két Orkot pillantasz meg, akik egy tucat, fémből készült nyakörvet viselő Törpét vezetnek előre az alagútban. Váratlanul két Törpe kitör a menetből, és feléd rohannak. Egyikük hirtelen a nyakához kap és összeesik, a másik azonban megpillant téged, és segítségkérőn felemeli kezeit. Amennyire meg tudod ítélni, a többi teremtmény még nem fedezte föl jelenlétedet. Ha segítesz a Törpének, lapozz a 129-re. Ha mozdulatlanul lapítasz rejteked fedezékében, lapozz 245-re.

379.

Három Orkot pillantasz meg, amint elszántan rohannak feléd. Egyikük nagy igyekezetében megcsúszik, és lezuhan a szikláról. A maradék kettővel az Egy Csapás Harc szabályai szerint vívj meg. Ha te nyerted a küzdelmet, kétfelé menekülhetsz tovább. Ha leugrasz az alattad kanyargó sziklapárkányra, lapozz a 195-re. Ha inkább a jobb kéz felé lejtő ösvényen ereszkedsz tovább lefelé, lapozz a 254-re.

380.

Kardodat kezed ügyében tartva óvatosan haladsz előre, balszerencsédre azonban egy Goblin-csapatba futsz bele. Habár igencsak meglepődnek a találkozáson, hamar eszmélnek, és neked rontanak. Egyesével küzdj meg velük!

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

Harc közben bármikor elmenekülhetsz az Érzékharcosok állásai felé. Ha így tennél, húzz le magadtól 4 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **96**-ra. Ha megvívod a bestiákkal a csatát, és te nyersz, lapozz az **59**-re.

381.

A Sárkánytűz Fogadóban vágni lehet a füstöt. Amint megállsz a kocsma sötét előterében, egy Goblin lép elő egy neked jobb kézre eső ajtó mögül. A teremtmény egy hatalmas csontot rágcsálva végigmér, a földre köp, majd belép a veled szemben nyíló ajtón, amely mögé csak egy futó pillantást vetve egy hatalmas lánggal lobogó tüzet veszel észre. Ha a Goblint követve belépsz a szemközti ajtón, lapozz a **84**-re. Ha inkább a jobbra nyíló bejáraton nyitsz be, lapozz a **262**-re.

382.

Az ajtón át egy koromsötét, teljesen üres barlangba jutsz. Négy, ismerős rúnákkal megjelölt kijáraton keresztül távozhatsz innét. Melyiket választod?

A délnyugatit?	Lapozz a 277-re.
A délkeletit?	Lapozz a 359-re.
Az északkeletit?	Lapozz a 334-re.
Az északnyugatit?	Lapozz a 264-re.

383.

A sötét alagútban hosszú ideig botladozol előre, mígnem egy elágazáshoz érkezel. A bal oldali alagút bejárata fölé egy sárkány fejét faragták a sziklába. Ha erre mész tovább, lapozz a 74-re. Ha inkább a jobb oldali alagúton indulsz el, lapozz a 187-re.

384.

A tőled balra lévő üregbe ugrasz le, és szilárd talajra érkezel. A veremből induló járat egészen odáig vezet, ahol az előbb a Goblint pillantottad meg. Az árok egyik sarka mögül kikémlelve nagyszámú, egyenes vonalban felsorakozott, fizikai állapotukból és szakadt ruházatukból ítélve rabszolgaként sínylődő gaddoni embert pillantasz meg. Előttük egy másik Goblin masírozik fel-alá, szemlátomást azzal a céllal, hogy a leginkább legyengült szerencsétleneket leölje. A következő pillanatban észreveszed, hogy az embereken izgatottság lesz úrrá – úgy tűnik, hogy észlelték a jelenlétedet. Ha a segítségükre sietsz, lapozz a 176-ra. Ha nem törődsz velük, és folytatod utadat, lapozz a 259-re.

385.

Amennyiben a *Kalandlapodon* még szerepel olyan Khuddam, akivel nem végeztél, Orghuz képes visszatérni az életbe valamelyik pribékje testébe bújva. Ebben az esetben néhány másodperced van csupán, hogy ellenállás nélkül sújts le valamelyik testrészére.

Ha *Kalandlapod* szerint már valamennyi Khuddamot elpusztítottad, Orghuz kővé dermedve áll meg előtted, de testében még nem hunyt ki a Gyűlölet szikrája. Ezért hát egy utolsó, halálos csapást kell mérned testére, hogy a gonoszt egyszer és mindenkorra kiűzd belőle. Melyik testrészét célozod meg?

A bal vállát és felkarját?	Lapozz a 38-ra.
A jobb vállát és felkarját?	Lapozz a 140-re.
A bal könyökét és alkarját?	Lapozz a 46-ra.
A jobb könyökét és felkarját?	Lapozz a 330-ra.
A bal combját?	Lapozz a 266-ra.
A jobb combját?	Lapozz a 342-re.
A bal térdét és lábszárát?	Lapozz a 392-re.
A jobb térdét és lábszárát?	Lapozz a 368-ra.

386.

Helyesen választottál a három alak közül – ugyanis ahogy Orghuz felé suhintasz Kardoddal, a Kegyetlen Fejedelem azonnal visszahőköl. Miközben egyre hátrál tőled, megpillantod kardját, mely szinte pontos mása a tiédnek. – A jelenlétemben senki sem mer fegyvert fogni a kezében… Te valóban Csodálatos Tancred vére vagy, és nálad van a Fény Kettős Kardja… de az urad még mindig én vagyok! Készülj a halálra! – Lapozz a 309-re.

387.

Az ajtó könnyedén kinyílik, és egy koromsötét helyiségbe érkezel, ahol egy csontsoványra fogyott, falhoz láncolt Elf nyöszörög segítségért. Az ajtó hirtelen bevágódik, és hallod, amint a reteszek a helyükre kattannak. Hamarosan *két* teremtmény keserves kiáltozásának hangjai visszhangzanak majd a folyosón. Kalandod itt véget ér.

388.

Két kőkunyhó közötti keskeny sikátorban lapulsz meg, ahonnan hallod, hogy szökésedre igen nagy lárma tört ki, aminek kusza hangfoszlányait csakhamar dobpergés egyre fokozódó ütemei, és az Ork katonák fémcsizmáinak csörömpölése váltják fel. Nincs sok választásod. Ha a sikátorból balra menekülsz, lapozz a 300-ra; ha jobbra, lapozz a 209-re.

389.

Felveszed a nyakörvet, és következő pillanatban egy vörösen izzó szempárt látsz meg magad előtt, elmédben pedig egy dübörgő hang kezd vadul visszhangozni. – Hát itt vagy! Tancred fattya, most elkaptalak! Maradj csak, ahol vagy, az egyik Khuddamom hamarosan rád talál…

390.

Egy zsírtól szennyes résen át egy sötét terembe kukkantasz be, ahol egy asztalnál ülve két alakot pillantasz meg. Egyikük gorakinak tűnő páncélt visel, melyen két, keresztben elhelyezett tőrt ábrázoló szimbólumot fedezel föl. A másik alak a Khuddamok fekete páncélingébe van öltözve, és hirtelen feláll, majd körbeszimatol a helyiségben, végül nagyot rikolt abba az irányba, amerre te lapulsz. Úgy döntesz, ideje sietve távoznod, és leugrasz egy nagyobb halom szemétbe, majd kiviharzol a barakkból. Lapozz a 139-re.

391.

Az átjárón belépve egy porlepte folyosón találod magad, melynek falai hosszan verik vissza lépteid zaját. Hamarosan a falra erősített néhány fáklya fényében lábnyomokat veszel észre a padlót borító vastag porban, melyek az alagútból jobbra nyíló lépcsősor felé vezetnek. Időnként fojtott hangú jajveszékelés hangfoszlányai ütik meg füledet. Ha felmész a lépcsőkön, lapozz a 229-re. Ha nem törődsz vele, és továbbmész, lapozz a 22-re.

392.

Halálos csapást mértél Orghuz testére, melyből keserves sikoly hangja szakad fel, amitől a teremben lévő tükrök apró darabokra törnek szét. Ezzel párhuzamosan a gonosztevő holtteste pillanatok alatt öregedésnek, majd rothadásnak indul, és a Gyűlölet, mely oly sokáig életben tartotta, most elhagyja az élettelen testet. Teteme lassan elporlad, és a termen végigsöprő erős szél szerteszét szórja hamvait. A légáramlat egyre erősödik, és hamarosan ledönti az egyik falat, ami mögül különös látvány tárul eléd: három kővé fagyott teremtmény – két Ork és egy Goblin – áll az Igaz Pajzs előtt, akik éppen a gorakiak varázspajzsának szétverése közben dermedtek mozdulatlanságba. A megkövült bestiák mellett az Igaz Pajzshoz lépsz, és megragadod. Amint megérinted, lelki szemeid előtt mintha Astragalt látnád, amint téged szólongat, majd a látomás elsötétül. Lapozz a 238-ra.

393.

Az alagútban hamarosan igencsak nehézzé válik az előrehaladás: először csak kisebb kőtörmelékeken kell keresztülmásznod, később egészen nagy szikladarabokon kell átverekedned magad. Ahogy az utadba kerülő akadályokon mászol fel és le, egyszer csak egy fagyökerekkel keresztül-kasul benőtt területhez érkezel. Kardoddal próbálsz utat vágni magadnak, ám minden egyes csapásodra, amely átvág egy gyökeret, sűrű nedv kezd folyni belőle, ami pillanatokon belül újabb fagyökérré áll össze. Alaposan megvizsgálod a gyökerekkel sűrűn benőtt alagutat, és három olyan irányt fedezel föl, amerre át tudod küzdeni magadat. Ha felfelé haladva próbálsz kijutni a gyökérerdőből, lapozz a 237-re. Ha lefelé próbálkozol meg a továbbhaladással, lapozz a 255-re. Ha inkább balra vágod át magad, lapozz a 12-re.

394.

A megfelelő alkalmat lesve kivársz. Mivel azonban egy gonosz teremtménnyel állsz szemben, ez nem bizonyul kifizetődő döntésnek – az útonálló ugyanis számszeríjával rád céloz, és tüzel. Dobj egy kockával! A kapott érték határozza meg helyzetedet. Ezután dobj ismét egy kockával – ennek eredménye mutatja meg, hogy a lövedék hová csapódik be. Ha a két érték megegyezik, a nő pontosan célzott, és kalandod itt véget ér. Ha nem, a haramia célt tévesztett, de pillanatokon belül újratölti fegyverét. Lapozz a 276-ra.

395.

Hiábavaló próbálkozás lenne egy elpusztíthatatlan Földmozgatóval harcba bocsátkozni. Ugyanakkor ezen a környéken sem tanácsos sokáig időznöd, ugyanis ezek a teremtmények mindig többedmagukkal portyáznak – ennek bizonyságául csakhamar három másik roppant termetű bestiát pillantasz meg, amint elállják az alagutat. Nincs más választásod, mint elfutni mögöttük anélkül, hogy megérintenének, ami a biztos halált jelentené számodra. Dobj három kockával, és jegyezd föl a kapott értékeket, melyek a Földmozgatók elhelyezkedését mutatják meg. Most ismét dobj három kockával – ez a te menekülési utad. Ha a két sorozat eredményei akár csak egyszer is megegyeznek, a szörnyetegek agyonütnek, és kalandod itt véget ér. Ha sikerül kikerülnöd gyilkos érintésüket, lapozz a 149-re.

396.

Lapozz a 206-ra.

397.

A helyiség még az előzőnél is rendetlenebb. A padló teljes egészét négyzetet ábrázoló rajzok borítják be, amelyek egy gyerekkori babonát juttatnak eszedbe, ami szerint nem szabad a repedésekbe lépni – ennek szellemében igencsak óvatosan lépkedsz körbe a teremben, amelynek túlsó végében egy oszlásnak indult tetemet látsz, melyből nyílvesszők tucatjai állnak ki. Ha arrafelé indulsz el, lapozz a 87-re. Ha inkább nagy ívben kikerülöd, lapozz a 348-ra.

398.

Megveted a lábad, és vársz. Az üldözés hangjai – mély morgással kiegészülve – egyre erősebbé válnak. Elővigyázatosságból előhúzod Kardodat, ám hirtelen egy apró termetéhez képest hatalmas lábakkal rendelkező teremtmény fut hozzád. A térdednél megáll, apró szemeit tágra nyitva felnéz rád, majd váratlanul páncélgolyóvá összegömbölyödve továbbgurul a sötétbe. Megfordulsz, és látod, amint a Sötét Elf fegyverével a fejed felé suhint. Az ütéstől összeesel. Lapozz a 123-ra.

399.

A gaddoni vének Titkos Kódjai egy olyan rendszer elemei, amelynek segítségével megfejthetők a mágikus számok, melyek a gaddoni kultúra virágkorában emelt mágikus kapukat tartják zárva. Amennyiben suttogva kiejtik egy ilyen átjáró előtt annak titkos számát, a kapu kitárul. Menzik elmondása szerint Orghuz a mai napig hasztalan próbálta megfejteni a Titkos Kódokat. Nézd meg figyelmesen az alább látható Kódok három sorból és három oszlopból álló sorozatát! Mindegyik pontnak (o) egyedi értéke van:

o = 4	o = 2	o = 1
o = 32	o = 16	o = 8
o = 256	o = 128	o = 64

A kódokat tartalmazó táblákon ugyanilyen 3x3-as rendszerben pontok helyezkednek el. Az egyes táblák kódjait az azon található kitöltött pontok száma határozza meg. Hogy megkapd a Titkos Kódot, add össze ezen pontok számait.

Például:

```
o . o
. . o = 13
. . .
```

A szemközti oldalon található ábrán az 1 és 12 közötti számok Kódjai láthatóak. És most lapozz vissza oda, ahonnét idelapoztál.

400.

Sikeresen teljesítetted küldetésedet! Orghuz, a Sötét Fejedelem nincs többé, és az Igaz Pajzs visszakerült a helyére, hogy megvédje Gorakot a Szakadékban terjengő Gyűlölettől. Hamarosan Tancred trónörökösekként köszöntenek, és a Szürke Táltos Lovagjai neked, mint új fejedelmüknek hűségesküt fogadnak.

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

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

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

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

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.-rel 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 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 2011
22. Őrjöngő Agyarak 2011
23. A Vámpír kriptája 2012
24. A Vámpír bosszúja 2012
25. A Pusztítás Tornya 2012
26. A Halál Seregei 2012
27. Lélekrabló 2012
28. A Sötétség Tőrei 2012
29. A Mélység Rabszolgái 2012
30. A Zombik vére 2012
31. A Zombik vére (színes) 2013
32. Árnyékharcosok Legendája 2013
33. Holdjáró 2013
34. A Gyűlölet Szakadéka 2013

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.

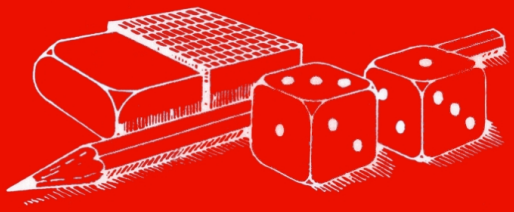
A délnyugat-khuli Gorak békéjét az alatta húzódó szakadékban tomboló gonosz fenyegeti.

A démoni Orghuz feltörte a királyság szent Pecsétjét, és az Igaz Pajzs megszűnt – a gonosztevő alvilági rémuralma ismét elszabadult!

Rád, mint Csodálatos Tancred egyenes ági leszármazottjára, egy egyszerű konyhai segédre hárul a feladat, hogy felkerekedj, és visszaállítsd a Pajzsot. Kezedben a Ragyogó Karddal és Tabashával, a bazouki macskaistennővel az oldaladon kell nekivágnod a Gyűlölet Szakadékának, hogy felkeresd, és elpusztítsd az alávaló Orghuzt...

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!