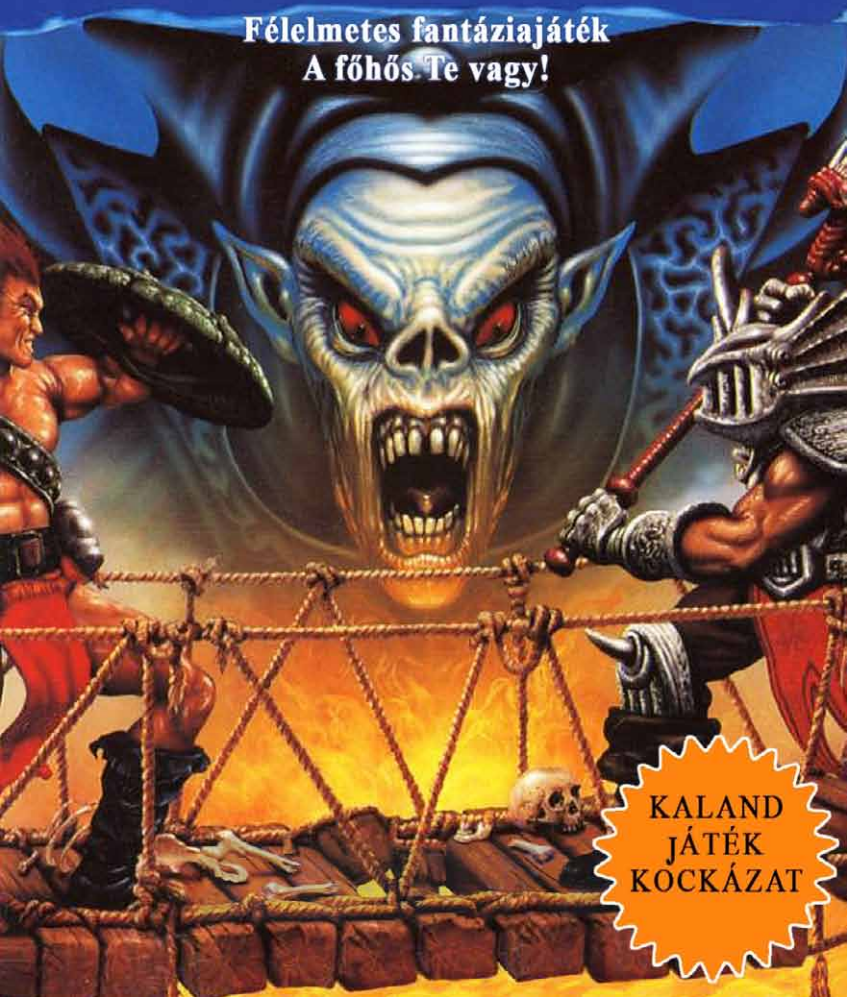
Ian Livingstone

ZAGOR LEGENDÁJA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Ian Livingstone

ZAGOR LEGENDÁJA

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Legend of Zagor

Fordította
Pollák Tamás és Tězsla Ervin

Fordítási hibajavítás:
FireFoX, Hullgrim és Vatos-kalandora

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Jim Burns és Martin McKenna

Borító szerkesztés
runner

Martin McKenna illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1994
Text © Ian Livingstone, 1994
Illustrations © Martin McKenna, 1994
Hungarian translation © Pollák Tamás és Tězsla Ervin, 2001
Hungarian |z| Zagor.hu, 2013

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlapok
30-37

Háttértörténet
38

Zagor Legendája
44

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, SZERENCSE és MÁGIA 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 Amarillia teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. Mindezek előtt azonban választanod kell egy hőst, akit a történet során Te személyesítesz meg. Javasoljuk, hogy először olvasd el a szabályokat és a Háttértörténetet, majd pedig lapozz vissza ide, hogy akkor válaszd ki, melyik karakter szeretnél lenni. Lehetőségeid a következők:

Anvar, a Barbár: Mint általában a Barbárok, te is rendkívül erős és szívós vagy. Eddigi életed – a vadászatok és utazásaid a hegyvidékeken – megedzettek. Vagy olyan harcos, mint bárki más Amarillia földjén, és büszke vagy erre. Szinte semmilyen módját nem ismered a varázslásnak, de az igazat megvallva nem is nagyon érdekel az ilyesmi. A mágia a könyveket bújó, nyámnyila alakok játéka! Szívesebben bocsátkozol nyílt küzdelembe, nem félsz senkitől és semmitől.

Braxus, a harcos: Neved tiszteletet parancsoló, melyet egy rég halott amarilliai király viselt hajdan. Ki tudja, talán nemesi vér is csörgedezik ereidben. Ugyanolyan jó harcos vagy, mint egy Barbár, s noha kicsit kevésbé vagy szívós, jobban tudod használni a mágiát. Te vagy talán a legsokoldalúbb valamennyi kalandozó közül, nagyszerűen bánsz a karddal és az íjjal, valamint képes vagy a legnagyobb hatékonysággal használni a varázsfegyvereket.

Pecök, a Törpe: Meglehet, barátságtalan és ingerlékeny vagy (ismerőseid egymás közt gyakran a „Peckes Pecök, a méregzsák" néven emlegetnek), de ugyanakkor szívós harcosnak vallhatod magad. A szerencse általában kegyeibe fogad, ahogy sok más, Földmélyországból származó Törpét is, és amikor kazamatákban, föld alatti járatokban kutakodsz, hasznát látod azoknak a különleges képességeidnek, amelyekkel az emberek nem rendelkeznek. Használsz mágiát, ha kell, de jobban bízol hűséges baltádban.

Sallazar, a varázsló: Nincs énekmondó, aki valaha is hősköltemény írna fegyverforgató vitézségedről. De kit érdekel ez? A mágia mestere vagy: varázsigéid segítségével elkerülheted, megtévesztheted, legyengítheted vagy legyőzheted ellenfeleidet, és azt is tudod, hogyan használd a varázseszközöket oly módon, ahogy egy hétköznapi harcos nem képes. Fortélyos, lopakodó kalandozó vagy, és ha rákényszerítenek a harcra, nem adod olcsón az életed. A sors szeszélye folytán neved megegyezik Amarillia néhai Nagyvarázslójának nevével, és te magabiztosan küzdesz azért, hogy egyszer valóban elnyerd ezt a rangot – bár tragikus sorsát igyekszel elkerülni.

A 30-37. oldalakon találod a *Kalandlapokat*, amelyekre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és MÁGIA 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, SZERENCSE ÉS MÁGIA

Ügyesség

Dobj egy kockával! Ha Anvar vagy Braxus vagy, adj 6-ot a dobott értékhez! Ha Pecök vagy, 5-öt, ha Sallazar, 4-et adhatsz hozzá. Jegyezd fel az összeget *Kalandlapod* ÜGYESSÉG rovatába!

Életerő

Minden karakternél másként kell meghatározni az ÉLETÉRŐT. Ha Anvar vagy, dobj egy kockával, és adj 18-at a dobott számhoz! Ha Braxus vagy Pecök vagy, dobj két kockával és adj 12-t a dobott értékhez! Ha Sallazar vagy, dobj három kockával, és adj 6-ot a dobott értékhez! Jegyezd fel a teljes összeget *Kalandlapod* ÉLETERŐ rovatába!

Szerencse

Dobj egy kockával! Ha Pecök vagy, adj 5-öt a dobott számhoz, ha Anvar, 4-et! Ha Braxus vagy Sallazar vagy, 3 pontot adhatsz a dobott értékhez. Jegyezd fel az összeget *Kalandlapod* SZERENCSE rovatába!

Mágia Pontok

Karaktered meghatározott számú MÁGIA ponttal kezdi a kalandot. Ha Anvar vagy, 1 MÁGIA ponttal rendelkezel, ha Braxus, 3-mal. Ha Pecök vagy, 2 MÁGIA pontod van, ha Sallazar, 7 MÁGIA ponttal indulsz útnak.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és MÁGIA 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, SZERENCSE és MÁGIA pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

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

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

A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a Karaktered *Kalandlapjának* 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).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

Ha külön-külön kell harcolnod, akkor először játszd le a harcot a szokott módon az első ellenfeleddel. Amikor végzel vele, akkor folytasd a másodikkal, majd a harmadikkal, és így tovább, amíg mindegyikükkel nem végzel, vagy meg nem halsz.

Ha egyszerre kell harcolnod mindegyikükkel, akkor minden Harci Körben határozd meg külön-külön az összes résztvevő Támadóerejét. Az adott körben az okoz sebzést, akinek a legnagyobb a Támadóereje. Ha ez valamelyik ellenfeled, akkor te sebesülsz meg (ha ellenfeleid Támadóereje megegyezik, akkor is csak az egyikük talál el). Ha a tied a legnagyobb, úgy te okozol sebzést. Amennyiben a Támadóerőd megegyezik valamelyik ellenfeledével, úgy egyikőtök sem visz be sikeres találatot.

SZERENCSE

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

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

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

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!

Ügyességpróba

A kaland bizonyos részein olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. A próba a következőképpen néz ki: dobj két kockával. Amennyiben az eredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikeres volt, és az események számodra kedvezően folytatódnak. Ha a dobott szám magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, úgy elbuktál a próbán, és kénytelen leszel elszenvedni a következményeket. A *Szerencsepróbától* eltérően azonban itt nem szükséges 1-gyel csökkentened képességed értékét.

Észlelés-próba

Ez az *Ügyességpróba* speciális esete, amely azt hivatott eldönteni, hogy vajon elkerüli-e a figyelmedet valami rejtett vagy eltakart dolog, vagy sem. Ilyen esetben ugyanazt kell tenned, mint az *Ügyességpróbánál*, a vonatkozó fejezetponton található utasítás arra szólít fel, hogy végezz *Észlelés-próbát*.

Mágia pontok

A MÁGIA pontok kétféleképpen használhatók fel ebben a kalandban: egyrészt varázslásra, másrészt varázstárgyak használatához.

Néhány fontos mágikus eszközt – amelyeket kalandozásod során találhatsz meg – csakis akkor használhatsz, ha varázserőd segítségével aktiválod. Amennyiben találsz egy ilyen eszközt, és használni akarod, vonj le egyet az aktuális MÁGIA pontjaidból. Csakis ezután számíthatsz a tárgy leírásában található képességekre. Ha nem rendelkezel MÁGIA pontokkal és találsz valamilyen varázstárgyat, dönthetsz úgy is, hogy magadhoz veszed és feljegyzed a képességeit. Lehetséges, hogy a későbbiekben egy vagy több MÁGIA pontot szerezz – elsősorban Varázsgyűrűk révén –, és ha ez megtörténik, akkor képes leszel aktiválni a korábban felvett eszközt.

A kaland során bármelyik karakter bevethet varázstárgyakat, ám nem minden eszközt használhat bárki; a tárgy leírásában található megjegyzésekből kiderül, hogy ki vetheti be és ki nem. Ugyanígy az utazások

során fellelt varázstekercsekről is bármelyik hős képes felolvasni a varázsigéket, de egy MÁGIA pontot el kell költeni a varázslat aktivizálásához. A kaland kezdetekor csupán Sallazar ismer néhány igét, melyek az Amarilliai Grimoárban találhatóak. Ezeket bármikor felhasználhatja, már amennyiben van hozzá elegendő MÁGIA pontja. A varázsigék leírásából kiderül, hogy mikor és hol vethetők be, valamint az is, milyen hatásuk van. Ha Sallazart választod hősödül, érdemes lemásolnod a varázskönyvre vonatkozó részt, hogy a játék során könnyebben előkereshesd az igéket.

A többi kalandozó is képes lehet varázslat használatára, de csak akkor, ha rábukkan egy-egy varázstekercsre, amelyen megtalálható valamelyik varázsige. Ha így kerül a birtokodba egy varázslat, az Amarilliai Grimoárban nézhetsz utána az ige használatára vonatkozó részleteknek.

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS MÁGIA PONTOK KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

Hátizsákodban tizenkét étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve, ahol erre más utasítást kapsz. 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.

Bizonyos helyeken a szövegben olyan utasítást kaphatsz, hogy meg *kell* enned egy adag élelmet. Ilyenkor csökkentened kell 1-gyel *Kalandlapodon* az Élelmiszerkészleted, azonban *nem* kapsz vissza elvesztett ÉLETERŐ pontokat! Ha ilyenkor nem áll rendelkezésedre Élelmiszer, akkor 2-vel csökkentened kell ÉLETERŐ pontjaid számát.

Kalandod során bizonyos helyeken további élelemadagokat tudsz majd szerezni azokhoz, amik küldetésed kezdetekor a rendelkezésedre álltak. Ne feledd azonban, hogy egyszerre maximum 12 adag élelem lehet nálad!

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.

MÁGIA pontok

MÁGIA pontjaid száma minden alkalommal csökken, valahányszor varázstárgyra bukkansz és felhasználod azt, illetve elmondasz egy varázsigét. Ám időről-időre ráakadhatsz olyan varázslatos helyekre és eszközökre, amelyek szaporíthatják MÁGIA pontjaidat. Ne felejtsd el azonban, hogy a MÁGIÁD soha nem haladhatja meg a *Kezdeti* értéket, hacsak a szöveg nem tesz egyértelmű utalást erre. A MÁGIA pontok értékesek, számodra is szűken szabta ki őket a sors, mindig figyelj oda, hogy bölcsen használd fel azt, ami a rendelkezésedre áll.

FELSZERELÉS

A történet elején felszerelésed egyszerű és nélkülözhetetlen eszközökből áll, amelyekre utad során szükséged lesz. Rendelkezel néhány Aranytallérral is, ezekből a kaland kezdetén további tárgyakat vásárolhatsz. Minden kalandozónál megtalálhatók a következő holmik: vékony bőrpáncél, kis pajzs, lámpás, hogy láss a sötétben. Hogy felszerelésedet legyen hová elhelyezni, magaddal hordasz egy hátizsákot, amelyben tizenkét étkezésre elegendő Élelmiszer is található. Tartasz magadnál egy tartalék kést is, ezt előkaphatod abban a kellemetlen esetben, ha ne adj' isten elvesztenéd az elsődleges fegyveredet. Ha rákényszerülsz, hogy ezt a kést használd a harcok során, csapásaid csupán egy ÉLETERŐ pontnyi sebet okoznak ellenfelednek. Ha Braxus vagy, egy kardot is öveztél; ha Anvar vagy Pecök a hősöd, csatabárdot hordasz, míg Sallazarként erős botot tartasz magadnál. Felszerelésedhez tartozik még egy bőr erszény is, amelyben Aranytallérjaidat tartod. Hogy pontosan mennyi pénzed van, azt a következőképpen tudhatod meg. Dobj három kockával, és az eredményhez adj kettőt. A kapott szám (5 és 20 között lesz) mutatja, mekkora vagyonod van. Ha hősöd Pecök, a Törpe, gyarapítsd további öt Arannyal az erszényed tartalmát – közismert, hogy a Törpék rajonganak a nemesfémekért!

Utad során kincsekre bukkanhatsz, Aranytallérokra, értékes tárgyakra, eszközökre. Valahányszor ilyesmire találsz, jegyezd fel *Kalandlapod* Kincs rovatába a gyarapodást. A kalandban előállhat olyan helyzet, amikor értékeidet beválthatod felszerelésre, segítségre vagy információra, ezért érdemes lelkiismeretesen vezetni, hogy mennyi kincset gyűjtöttél össze.

ELŐNYÖK

Minden kalandozó – Anvar, Braxus, Pecök és Sallazar – rendelkezik néhány különleges előnnyel, amely csakis rá jellemző.

Anvarnak hatodik érzéke van, így előre megérzi a rá leselkedő veszélyt. Más karakter néha belefuthat olyan teremtményekbe, vagy akár csapdákba is, amelyek meglepetést okoznak neki és megsebzik, mielőtt ő mérhetne csapást rájuk. Anvar soha nem járhat így, ezért akkor, amikor a szöveg utasítása szerint a meglepetésszerű támadás miatt le kell vonni valamennyit az ÉLETERŐ pontokból, Anvar ÉLETEREJE sértetlen marad. Ő képes időben észrevenni és kikerülni a támadásokat!

Braxus legnagyobb előnye a sokoldalúság. Szabadon használhat bármilyen fegyvert vagy vértezetet, olyat is, amilyet a többiek nem. Rá nem vonatkoznak azok a hátrányok, amelyek a többiekre igen.

Pecök kimerítő ismeretekkel rendelkezik bizonyos föld alatt ólálkodó szörnyekről, ismeri gyenge pontjaikat, tudja, hogyan támadjon rájuk a legeredményesebben. Ha olyan ellenféllel kerül szembe, amely nevében benne van a kő szó (Kőszobor, Kőgólem, stb.), a Támadóereje a küzdelem idejére kettővel megnő.

Sallazart kiváló figyelemmel és éleslátással áldotta meg a sors. Valahányszor *Észlelés-próbát* kell végrehajtania, a kidobott értékből levonhat kettőt. Képes elolvasni a különleges varázskönyveket, megérti az olyan mágikus rúnák jelentését, amelyeket más hősök nem.

HÁTRÁNYOK

Minden kalandozónak megvannak a maga gyengéi, melyek ellensúlyozzák különleges képességeiket.

Anvar kényelmetlennek érez minden fémből készült vértezetet (láncinget vagy lemezpáncélt), és az ilyesmi csak hátráltatja a mozgásban. Ha őt választod, nem vehetsz fel lemezpáncélt, és hordhatsz ugyan láncinget, de az ennek viseléséért járó bónuszok nem adódnak hozzá Támadóerejéhez. Bár hosszúíjat használhat, a számszeríjjal nem tud bánni. Ha mégis ez utóbbival próbálkozna, kettővel csökkenteni kell Támadóerejét.

Sallazar hasonló problémával küzd, ám ez nála még súlyosabb: láncinget sem viselhet, lemezpáncélban pedig mozdulni sem bírna. Ezen felül nem harcolhat íjjal, számszeríjjal vagy kétkezes karddal – egyik kezének állandóan szabadon kell maradnia, hogy varázsolni tudjon.

Pecök nem forgathat kétkezes kardot, ez túl hosszú a számára; hosszúíjjal sem tud bánni – ezt sem az ő magasságához tervezték. Viselhet láncinget, de nem vehet fel lemezpáncélt, hacsak nem Törpeméretre készítették. (Tehát: ha a szövegben nincs utalás arra, hogy a kérdéses páncél Törpeméretű, akkor Pecök nem veheti fel.)

Braxus olyan sokoldalú, hogy semmilyen hátránnyal nem rendelkezik.

A többi hős esetében mindig vedd figyelembe a *Kalandlap* Hátrányok rovatában feltüntetett bejegyzéseket.

KÜLÖNLEGES KINCSEK

Veszélyekben bővelkedő küldetésed során számos kincset találhatsz. Azokban a sötét kazamatákban, amelyek mélyére utad vezet, néhány kincs egymáshoz hasonló formában lelhető fel. Ezek a Toronyszelencék. Ezek mindegyike apró faládikó, zárszerkezetüket csapda védi. Valahányszor rátalálsz egy ilyen szelencére, és úgy döntesz, hogy megpróbálod kinyitni (ez természetesen nem kötelező!), *Szerencsepróbát* kell végrehajtanod. Ha szerencsés vagy, sikerül minden probléma nélkül kinyitni a ládikát, ellenkező esetben a zárszerkezetből előcsap egy borotvaéles, hajlított penge, ami mély sebet ejt a kezeden és három ponttal csökkenti az ÉLETERŐDET. A csapda elkerülhető egy egyszerű Nyitóvarázs alkalmazásával (amennyiben rendelkezésedre áll ez az ige). A varázsige felnyitja a ládikát, méghozzá anélkül, hogy az bármilyen kellemetlenséget okozna neked.

Valahányszor rábukkansz egy Toronyszelencére és felnyitod, dobj egy kockával. Ha páratlan számot dobsz, egy Aranytalizmánt találsz, páros szám esetén pedig egy Ezüsttőrt. Minden alkalommal, amikor magadhoz veszed ezek egyikét, növeld eggyel SZERENCSÉD aktuális értékét. *Kalandlapod* Aranytalizmánok és Ezüsttőrök rovataiba pontosan jegyezd fel, hogy utad során hány ilyen tárgyat találsz, mivel a végső, mindent eldöntő csatában nagy szükséged lesz ezekre a kincsekre.

Ha melléd szegődik a szerencse, találhatsz egy-két Varázsgyűrűt is. Valahányszor találsz egy ilyen gyűrűt, visszaállíthatod egy elhasznált MÁGIA pontodat (értelemszerűen a Varázsgyűrű használatára nem kell MÁGIA pontot költened). Ha MÁGIA pontjaid száma a *Kezdeti* értéken áll, elteheted a gyűrűt, és újra elővehetted akkor, amikor már felhasználtál egy MÁGIA pontot. A Varázsgyűrű nem használható arra, hogy a MÁGIA pontjaid számát a *Kezdeti* érték fölé növeld.

Ha Avana elég kegyes hozzád, rábukkanhatsz más varázslatos eszközökre is. Ilyenkor jegyezd fel pontosan, mire való a tárgy, és hogyan segíthet küldetésed teljesítésében. A megfelelő időben felhasznált megfelelő varázstárgy hidalhatja át azt a kis távolságot, amely a csúfos bukást a dicső győzelemtől elválasztja.

KÜLÖNLEGES VESZÉLYEK

A számos veszély mellett fertőző betegségek és mérgek is fenyegethetik kalandod sikerét. A patkányok, vámpírdenevérek és más szörnyetegek harapása okozhat ilyen kórokat. A vonatkozó fejezetponton tájékoztatást találsz arról, mivel jár egy-egy kórság. Ha annyira rád jár a rúd, hogy egyidejűleg két vagy több betegséget is elkapsz, azok hatásai összeadódnak. Lehetőség szerint tégy meg mindent a szörnyű nyavalyák megelőzésére, ha pedig ezzel már elkéstél, azonnal keress segítséget vagy más módot a gyógyulásra.

Egyes gonosz ellenfeleid néha arra vetemednek, hogy mérgezett fegyverrel támadjanak rád. Az ilyen fegyverek kétszeres pusztítást visznek végbe: egyrészt sebet nyitnak, másrészt a rájuk kent méreg okoz bajt.

Gondosan vezesd mind a sebesülésekből, mind a mérgekből származó veszteségeidet, mivel – bár mindkettőt az ÉLETEREJÉBŐL kell levonni – az utóbbit speciális ellenmérgekkel és gyógyírekkel is helyre lehet hozni. Az ilyen gyógyító szerek azonban semmit sem érnek a fegyverektől származó, vérző sebek ellen.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

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

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

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

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

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

Minden varázsige felhasználása egy MÁGIA pontba kerül, hacsak a leírás nem rendelkezik másként. Akkor is egy MÁGIA pont szükséges a bevetéséhez, ha az igét tekercsen találtad. Azokból a varázslatokból, amelyeket közvetlenül a csaták előtt kell bevetni, egyszerre csak *egyet* lehet felhasználni. Nem lehet például a csata előtt az *Ügyességnövelést* és a *Villámkezet* is aktivizálni, csakis az egyiket.

Ételteremtés

Ezzel a varázslattal *Élelmiszert* hozhatsz létre. Egy MÁGIA pont felhasználásával eggyel növelheted *Élelmiszerkészleted* számát, két MÁGIA pontért hárommal, három pontért pedig öttel. Ez a varázsige nem használható harc közben.

Szökkenés

E varázslat segítségével akár hat méter távolságra is könnyedén elugorhatsz. Ha bármilyen akadály állja utadat (szakadék, csapdákkal teli folyosó, stb.), és ezek mérete a leírás szerint nem haladja meg a hat métert, bevetheted ezt az igét. Ez a varázsige nem használható harc közben.

Fényesség

Ha a lámpásod elveszett, vagy valamiért nem működik, ezzel az igével létrehozhatsz egy kis fénygömböt, amelyet bárhol elhelyezhetsz. A fénygömb hosszú időre biztosítja a fényt, amikor a szükség úgy kívánja. A varázslat minden egyes bevetésével a folyosónak csupán egyetlen szakaszát lehet megvilágítani. Ez a varázsige nem használható harc közben.

Szerencsenövelés

Ez a varázsige eggyel megnöveli SZERENCSE pontjaid számát. A pontok száma nem haladhatja meg a *Kezdeti* értéket. A varázsige nem használható harc közben.

Nyitóvarázs

Ennek az egyszerű varázslatnak a segítségével biztonságosan kinyithatsz egy csapdával ellátott kincsesládát vagy bezárt ajtót. Amennyiben a ládára vagy az ajtóra csapdát tettek, akkor az a varázsige hatására ártalmatlanná válik (még akkor is, ha mágikus csapdáról van szó). A varázsige nem használható harc közben.

Ügyességnövelés

Ez a varázslat képessé tesz arra, hogy gyorsabban mozogj, illetve gyorsabban reagálj, mert rövid időre eggyel megnöveli ÜGYESSÉGED értékét. Közvetlenül csata előtt vetheted be, de harc közben már nem. Akkor is használhatod, ha valamiért próbára kell tenned ÜGYESSÉGED. A varázslat hatása csata vagy *Ügyességpróba* után azonnal elmúlik.

Villámkéz

Ez a varázslat két MÁGIA pontba kerül. Közvetlenül csata előtt vetheted be, harc közben már nem. Az első három Harci Körben kétszer dobhatsz Támadóerőt, és a magasabb dobott értéket használhatod.

Tűzgolyó

Ez a varázslat két MÁGIA pontba kerül. Bármely Harci Körben alkalmazhatod fegyveres támadás helyett. Az előtt használd, hogy dobsz saját és ellenfeled Támadóerejének kiszámítására. Ha a te Támadóerőd nagyobb, ellenfeled testét lángnyelvek borítják el, és elveszít 5 ÉLETERŐ pontot. Ha viszont a te Támadóerőd kisebb, a varázslat szétfoszlik és ellenfeled megsebez.

Varázslepel

Két MÁGIA pontba kerül. Bármikor használhatod, kivétel harc közben. Miután létrejött, a következő varázslat, amelyet ellened próbálnak bevetni, hatástalanná válik. A Varázslepel csupán egyetlen varázslat ellen óv meg.

Halálvarázs

Három MÁGIA pontba kerül. Bármely Harci Körben alkalmazhatod. Ha nagyobb a Támadóerőd, mint az ellenfeledé, a varázsige azonnal megöl bárkit, akinek ÜGYESSÉGE 9, vagy ennél alacsonyabb. A varázslat nem hat az élőholtakra, sem pedig Zagorra.

Villámcsapás

Három MÁGIA pontba kerül. Ugyanúgy működik, mint a Tűzgolyó, ám ha sikeresen létrejön, ellenfeled testébe fehéren izzó villámnyaláb csapódik, amely 7 ÉLETERŐ pontot von le tőle.

Teleportálás

Négy MÁGIA pontba kerül. Ennek a varázslatnak a segítségével nagy távolságokat tehetsz meg a labirintuson keresztül, azonnali mágikus teleportálással, így elkerülheted ellenségeidet és a veszélyforrásokat. Ezt a varázsigét csak speciális, mágikus kapuk előtt lehet alkalmazni. Amikor rábukkansz egy ilyen kapura, a szöveg mindig fel fogja ajánlani számodra a lehetőséget, hogy használd ezt az igét, és amennyiben így teszel, meg fogja mondani, hová kell majd lapoznod.

Kincsidézés

Öt MÁGIA pontba kerül. Ezzel a varázslattal megidézhetsz egy Aranytalizmánt vagy egy Ezüsttőrt (te döntheted el, hogy melyiket) a labirintus elrejtett kincsei közül. Ha használod, eggyel növeld meg a megfelelő kincs számát. Az egész küldetés alatt legfeljebb kétszer használhatod a Kincsidézést. Az így szerzett Talizmánokért és Tőrökért nem jár SZERENCSE pont.

KALANDLAP

ANVAR, A BARBÁR

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ELŐNYÖK:
Nem lehet meglepni.

HÁTRÁNYOK:
Nem viselhet lemezpáncélt. Nem kap plusz pontot a Támadóerejéhez, ha láncinget hord. Ha számszeríjat használ, 2-vel csökkentened kell a Támadóerejét.

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

KINCS:
Aranytallér

ÉLELMISZERKÉSZLET:

ARANYTALIZMÁNOK:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

EZÜSTTŐRÖK:

MÁGIA
Kezdeti mágia: 1

JEGYZETEK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

KALANDLAP

BRAXUS, A HARCOS

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ELŐNYÖK:
Bármilyen fegyvert használhat.

HÁTRÁNYOK:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

KINCS:
Aranytallér

ÉLELMISZERKÉSZLET:

ARANYTALIZMÁNOK:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

EZÜSTTŐRÖK:

MÁGIA
Kezdeti mágia: 3

JEGYZETEK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

KALANDLAP

PECŐK, A TÖRPE

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ELŐNYÖK:
Növeld kettővel a Támadóerejét, ha kőszörnyekkel küzd.

HÁTRÁNYOK:
Nem képes használni hosszúíjat és kétkezes fegyvereket.

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

KINCS:

Aranytallér

ÉLELMISZERKÉSZLET:

ARANYTALIZMÁNOK:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

EZÜSTTŐRŐK:

MÁGIA
Kezdeti mágia: 2

JEGYZETEK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

KALANDLAP

SALLAZAR, A VARÁZSLÓ

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ELŐNYÖK:
Növeld kettővel az ügyességét, ha felismerőképesség-próbát végzel.

HÁTRÁNYOK:
Nem használhat fémpáncélt és kétkezes fegyvereket.

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

KINCS:

Aranytallér

ÉLELMISZERKÉSZLET:

ARANYTALIZMÁNOK:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

EZÜSTTŐRÖK:

MÁGIA
Kezdeti mágia: 7

JEGYZETEK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

Öt hosszú, keserves esztendeje már, hogy a Csontdémon hadai lerohanták Amarillia csodákkal és veszélyekkel teli földjét. Ocsmány élőholtak és Orkok hada lepte el a birodalmat, Harci Sárkányok ezerszámra pusztították az embereket, a Törpéket, az Elfeket és a Kentaurokat, mire a Lélekurnával sikerült csapdába ejteni a Démont. Végül eljött a győzelem napja, de milyen áron! Mindmáig Zombik, Orkok és más undorító teremtmények kóborolnak szerteszét a vidéken, mert csupán egy maroknyi bátor harcos maradt, aki felvehetné velük a küzdelmet. Beszélik, hogy Irian, a gyermek-király udvarát is megosztja a kicsinyes civakodás és az áskálódó intrika, fondorkodó tanácsnokok veszik körül. Az emberek zárt ablakok és bereteszelt ajtók mögött élnek. Már alig emlékszik valaki a meleg vendégszeretetre, amellyel valaha a hozzád hasonló utazókat fogadták.

Több napi fárasztó utazás végén érkezel meg a Jégsüveg-szigetcsoport legmesszibb szigetére, Katlanra, ott is Menedékvárba, a király udvarába. Azonnal az uralkodó elé vezetnek. Irian külseje kissé meglep, mert az emberek még mindig gyermek-királyként emlegetik, pedig már szinte teljesen felnőtt. Jóllehet erős testalkatú, de nyilvánvalóan járatlan az uralkodás tudományában, bár hangja parancsoláshoz szokott, és fellépése határozott.

– Üdvözöllek – szólít meg, mikor térdre ereszkedsz trónja előtt. – Ó, kérlek, állj fel! Van már elég talpnyalóm. Kötve hiszem, hogy tudnék mit kezdeni egy

újabbal. Gyere velem! – Feláll, és kifelé indul a trónteremből. Végigvezet egy keskeny folyosón, egyenesen magánlakosztályába. Kissé meglep közvetlensége, de követed.

– Figyelj! – mondja, és az asztalhoz lépve felemel egy aranyrúnákkal hímzett, fekete terítőt. Óvatosan megdörzsöli vele az alóla előbukkanó emberfej nagyságú, kék-fehér kristálygömböt, ami halk, zümmögő hangot hallat, a szoba közepén pedig kísérteties látomás jelenik meg. Fehér hajú öregember ül egy hihetetlenül rendetlen, zsúfolt dolgozószobában: a padlót és a fali polcokat papírok, kristálygömbök, denevérszárny-kötegek, gyógypárlatos üvegcsék és mindenféle hasonlatos kacatok borítják egymásra hányva.

A vénember ingerülten pillant fel munkájából. – Nohát! Mi van? – méltatlankodik.

– Gereth, itt a hős, akiről beszéltem neked. Mondd el neki is, amiről nekem beszéltél… Vagy talán többet is megtudtál azóta?

– Ó, igen… hm… hm… Nos, gondolom beszéltél neki a Démontrónról, és elmagyaráztad a rezgés-visszacsatolás jelenségét, és…

A király ekkor a jelenés szavába vág. – Fogy az idő. Te úgyis jobban el tudod magyarázni, mint én.

Az öreg feléd fordítja tekintetét, és kissé rosszallóan néz rád.

– Khm… khm… Jól van, no, akkor jól figyelj, fiatal barátom. Feltételezem, hogy hallottál már Kraal királyról, és a Feneketlen Kútból szabadult Csontdémon felett aratott győzelméről.

Végigfut a hátadon a hideg. Mindenki tudja, hogyan győzték le a Csontdémon seregeit, és hogy a Démont

magát a Lélekurnába zárták a Veszedelem Síkság hatalmas pusztaságának közepén, ott, ahol a Feneketlen Kút ontja magából a füstöt és a halálos párát mind a mai napig. Bár ez már több évvel ezelőtt történt, a borzalmas háború ütötte sebek még ma sem gyógyultak be egészen Amarillia testén.

– És a Lélekurnáról hallottál már? – Bólintasz. – Nos, amikor elkészítették, olyan varázslatot bocsátottak rá, amitől alkalmassá vált a Démon száműzésére a Külső Világokba. Sajnos az ige ráolvasása nem lett tökéletes. Mivel lehetővé tette, hogy egy mágikus lényt eltávolítsanak a segítségével a világotokból, egy szerencsétlen véletlennek köszönhetően mellékhatásként egy olyan rezgést hozott létre, amely bizonyos mágikus lények számára lehetővé tette, hogy belépjenek a világotokba. Attól tartok – folytatja az öregember a tanítók modorában, miközben megigazítja az orrán ülő furcsa, apró okuláréját –, hogy egy minden kétséget kizáróan mágikus lény nemrégiben meg is tette ezt. Mármint megjelent a ti világotokban. Kikerült a miénkből. Nem mintha nagyon sajnálnánk a távozását, de a mi nyereségünk a ti vesztetek lehet, hacsak nem tudjátok megállítani, mielőtt még teljes erejében kibontakozna. A legaggasztóbb az, hogy ez a lény éppen ott lépett

be a ti világotokba, ahová a Lélekurnát helyeztétek a száműzött Démonnal. Az Ezüstvárnál. – Az öreg itt tart egy lélegzetvételnyi szünetet. – A teremtményt Zagornak hívják. Nagy varázsló, az egyik leghatalmasabb, aki valaha is az én világomban járt. Az én otthonomat egyébiránt Titánnak hívják, gondolom tanítóid említést tettek róla. Allansia hatalmas kontinenséről, Feketehomok Kikötőről, a bűn városáról, amelyet az a nyomorult Lord Azzur és romlott cimborái kormányoznak, az Óvilág hatalmas civilizációiról, Khul mindenüvé bekúszó káoszáról… hallottál már ezekről? No mindegy… egyébként sem a hazámról akarok fecsegni, mert a végén elérzékenyülök, és ez jelen esetben puszta időpocsékolás. Térjünk vissza Zagorra!

– Kétszer hittük már halottnak, kétszer támasztotta fel magát. Eredeti alakjából mindössze egy csontkar maradt, de ennyi éppen elég. Amikor a világotok magába szívta, lénye egyesülni kezdett a csapdába esett Démonéval, és démoni megtestesülése most, ebben a pillanatban is egyre növekszik. Bár távoli otthonomból nem áll módomban beavatkozni az események menetébe, annyit azért ki tudtam nyomozni, hogy Zagor a ti világotokban van, és sikerült átküldenem néhány varázstárgyat, ami segíthet: Aranytalizmánokat és Ezüsttőröket. Annak a helynek a közelében szóródtak szét, ahol most Zagor is növekszik. Mindegyik gyengít rajta, úgyhogy ha majd odaérsz, gyűjts össze annyit közülük, amennyit csak bírsz.

Nem vagy elragadtatva attól, hogy az öregember feltételezi, ezek után egyenesen a hírhedten gonosz és elhagyatott Ezüstvár romjaihoz menetelsz! Több száz kilométerre van innét, s hogy odajuss, át kellene

kelned a Fagypusztán és a veszélyes, szörnyekkel teli jéghideg tengereken. Ám a férfi már folytatja is mondandóját.

– Ez alkalommal végleg meg kell semmisíteni Zagort. Nem elegendő egyszerűen csak megölni. Meg kell bizonyosodnod arról, hogy teste maradéktalanul elégett az Ezüstvár alatt lobogó Tűzmagban, ahová világod Mágus Atyái Amarillia határairól megidézték a Nagy Tűzfalat… de erről, gondolom, mindent tudsz.

– Azt hittem, hogy ez csupán csak mese vagy valami átverés – suttogja szomorúan a király –, amíg Gereth nem említett bizonyos változásokat az Ezüstvár környékén. Kémeim jelentése minden részletében megerősítette szavait.

Az öregember tekintete most felvidul. – Igen, igen, a vár. Változik, átalakul, magába szívja Zagor ősi varázserejét és szolgáit, és mindez egyre jobban erősíti növekedése közben. De nem minden varázserő sötét és gonosz ott. Bizonyára találsz majd olyat – azokon a tárgyakon kívül is, melyeket én helyeztem oda –, amely segítségedre lehet. De attól tartok, hogy a Démon Harci Sárkányai közül a leghatalmasabbnak és legveszélyesebbnek, amelyiknek tíz évvel ezelőtt sikerült elkerülnie a pusztulást a végső csatában, van valami köze a várbeli változásokhoz. Megismerkedett a mágia útjaival, és most Zagorral szövetkezve boszszút akar állni bukásáért, és földig akarja rombolni egész Amarilliát. Lehet, hogy őrületében Zagort véli a Démonnak, akit valaha szolgált. És részben igaza is van. – A derengő jelenés halványodni kezd, körvonalai megremegnek. Alig látható, fehér sziporkák pattannak le a csiszolt kristálygömbről. Az öregember hangja egyszerre hangzik meglepettnek és dühösnek. – Ne, még ne! Még el kell mondanom, hogy a…

Ekkor a kristály millió szilánkra robban szét. Irian királlyal kábán bámultok az asztal füstölgő maradványaira, ahol az imént még a gömb állott. Nem tudod, hogy a mágikus erő, amely megszakította az öregember világa és a ti világotok közötti kapcsolatot, honnan származik, de azt érzed, hogy valami gonosz és fenyegető dolog árad feléd a levegőből.

– Bátor kalandozóm – szólít meg a király kérlelő hangon –, nincs más, akit elküldhetnék. A Mágus Atyák mindent megtesznek, amit tudnak, hogy táplálják a Nagy Tűzfalat, amely Amarilliát védi. Hű lovagjaimnak és annak a néhány nemesnek, akikben megbízhatok, több dolga van, mint amennyinek a végére tudnak járni, mert meg kell akadályozni, hogy a királyság darabokra tépje önmagát. Kérlek, menj el az Ezüstvárhoz! Már előkészítettünk egy hajót a számodra. Pusztítsd el a szörnyeteget, ami azért jött, hogy leigázza országunkat! Térj vissza hozzám, miután véghezvitted küldetésedet, méltón a lovagi rangra, amit örömest neked adományozok!

Úgy érzed, egy ország sorsának súlya nyomja a vállad, nem utasíthatod hát vissza a kérést.

És most lapozz!

1.

Egy hajó már indulásra készen vár, hogy elvigyen keletre, a Toronysziget partjaihoz, amelyen az Ezüstvár fenséges, fenyegető romjai emelkednek. Ha úgy döntesz, hogy azonnal útnak indulsz, lapozz a **220**-ra. Ha el akarsz költeni néhány aranyat, hogy kiegészítsd felszerelésedet, lapozz az **56**-ra. Ha próbálsz keresni még néhány Aranytallért indulás előtt, lapozz a **206**-ra. Ha beszélni akarsz a király egyik bölcsével, hogy tanácsot vagy segítséget kérj, mielőtt kihajózol, lapozz a **154**-re.

2.

Enned kell, míg itt időzöl. Az egyik párnába beletömve találsz egy Varázsgyűrűt. Mi több: a matrac alá dugva rálelsz egy tekercsre, amin egy Nyitóvarázs olvasható. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a leletért. Lapozz a **33**-ra.

3.

Egy hosszú folyosó elején állsz, nyugat felé tekintve. A folyosó a távolban északnak kanyarodik; a fordulóban, pontosan veled szemben, a nyugati falszakaszon egy ajtó található. Négy másik ajtót látsz a járatban; hármat a déli falon, egyet az északin, ami a tőled legtávolabbi déli ajtóval van szemben. Az északi falszakaszon egy újabb, észak felé vezető folyosó csatlakozik a járathoz, pontosan a dél felőli középső és legközelebbi ajtó közti részen. Biztosan érzed, hogy a járaton továbbhaladva közelebb kerülhetsz az Ezüstvár szívéhez. Válassz egy területet, amelyet fel akarsz fedezni!

4

Merre indulsz?

Az első déli ajtó felé?	Lapozz a **320**-ra.
A második dél felöli ajtó felé?	Lapozz a **144**-re.
Az északi folyosó irányába?	Lapozz a **218**-ra.
A legtávolabbi ajtóhoz, a déli falon?	Lapozz a **378**-ra.
A folyosó északi oldalán lévő ajtóhoz?	Lapozz a **196**-ra.
Az átjáró nyugati vége felé?	Lapozz a **357**-re.

4.

Míg a szörny egyesíti önnön részeit, végrehajthatsz két cselekedetet, mielőtt harcolnod kellene. Például elmondhatsz egy varázsigét, ehetsz egy adag ételt (a két cselekedet közül csak az egyik lehet evés), ihatsz egy varázsitalt, stb. Ha úgy tetszik, akár két sikeres csapást is bevihetsz neki, és így akár 4 (támadásonként 2) ponttal is csökkentheted az ÉLETEREJÉT, mielőtt megkezdhetné ellened a védekezést.

Csontvázsárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 20

Ha győzöl, az itt lefolytatott kutatásodat nagyszerű siker koronázza. Találsz egy Toronyszelencét és egy másik kis ládikót is, amelyikben 7 Aranytallér van. Rálelsz még egy vékony, elefántcsontból készült pálcára, melyen ezüst rúnaberakás látható. Ez a pálca hasznos lehet számodra, ha Sallazar, a varázsló vagy. Ha az vagy, lapozz a **25**-re. Ha nem az vagy, lapozz az **51**-re, és folytasd máshol a kutatást.

5.

A Sólymok Járatának közepén állsz. Dél felé nézve látod az ajtót, melyen át erre a szintre jutottál. Keletre egy zöld ajtó van a déli falon, aztán egy kereszteződés, melyen túl a folyosó kelet felé folytatódik, további ajtók nélkül. Nyugatra egy fehér ajtó található a déli falon, majd egy folyosó, amely szintén dél felé visz. Végül van még néhány méterrel a folyosó vége előtt egy ajtó a déli falon, éppen szemben egy észak felé futó folyosóval. A szint egy olyan részén folytasd a kutatást, ahol még nem jártál. Merre indulsz?

Dél felé indulsz?	Lapozz a **399**-re.
Kinyitod a keleti zöld ajtót?	Lapozz a **287**-re.
Elindulsz a keleti útkereszteződés felé?	Lapozz a **92**-re.
Kinyitod a fehér színű, nyugati ajtót?	Lapozz a **224**-re.
Kinyitod a távolabbi nyugati ajtót?	Lapozz a **275**-re.
Nyugat felé indulsz, majd le a déli folyosón?	Lapozz a **72**-re.
Nyugat felé indulsz, és fel az északi folyosón?	Lapozz a **385**-re.

6.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED, de adj kettőt a dobott számhoz, mivel az ajtó nagyon nehéz! Ha a próba sikeres, nagy erőfeszítéssel feltárod az ajtót. Akkor is ki tudod nyitni, ha nem vagy sikeres, de ekkor oldaladban meghúzódnak az izmok a nagy erőlködéstől – csökkentsd 2-vel ÉLETERŐ pontjaid számát. Most pedig *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **103**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **265**-re.

7.

Ismét a Bronz Járat nevű széles folyosón állsz. Visszatérsz a közepére, hogy ismét felmérd a terepet, és eldöntsd, merre akarsz tovább kutatni. Lapozz a **41**-re.

8.

A falépcső aljában állt kristályajtók darabokra törve hevernek előtted. Az ajtók mind megnyílnak előtted, amint a dühödt, gonosz mágia bömbölve örvénylik, süvölt körülötted. Mindez maga a pokol! Úgy érzed, mintha álomban mozognál, már-már alig vagy tudatában annak, ki vagy és pontosan hova mész, csak lépkedsz előre ösztönösen, akaraterődtől hajtva, öntudatlanul. Átcsörtetsz Thulu mészárszékszerű tróntermén, majd dél felé veszed az utad a kőhídhoz. Ez ismét 100 másodpercedbe telik. Fontos döntést kell meghoznod, mialatt keresztülnyomulsz a hídon. Minél több SZERENCSE pontot áldozol most fel, annál gyorsabban leszel képes előrehaladni, elkerülve a különféle akadályokat, viszont minden ezután következő *szerencsepróba* egyre kockázatosabb lesz. Összesen 5 SZERENCSE pontot használhatsz most fel a sebességed növelésére. Döntsd el, hány pontot akarsz feláldozni, azután lapozz a **222**-re.

9.

– Elranel vagyok, a mestertolvaj. Az Ezüstvár az egyik régi vadászterületem. Több helyes kis holmit emeltem el innen, mint amennyit képes lennél számba venni. Habár mostanra nem sok minden maradt – nem bizony! Hála ezeknek a bűzlő Orkoknak… Kifosztották a vár nagy részét, a maradékot pedig szétverték. Valószínűleg ez a mostani az utolsó látogatásom. Ideje

haza-teleportálni magam. Ez minden, amit mondhatok. Kivéve, ha esetleg szeretnél vásárolni valamit. Információt? Esetleg némi Orkmérget? – Alkudozol egy kicsit, és végül sikerül olyan árakban megegyeznetek, melyek mindkettőtöknek megfelelnek. Ha meg akarod tudni, miféle tárgyakat tud felajánlani számodra, lapozz a **66**-ra. Ha inkább információra szomjaznál tőle, lapozz a **22**-re.

10.

Belépsz ebbe a sötét barlangba és megszemléled az ősrégi, a mennyezet felé emelkedő és az onnan alálógó cseppköveket. Kissé opálos, nyugodt, sekély vizű tavacska csillan meg néhány méterrel előtted. Homályosan felrémlik elmédben a várbeli Arany-tó legendája. A tavat egy régen halott alkimista teremtette, ő hozta be ezt a becses fémet Amarilliába, ahol eredetileg nem ismerték az aranyat. Hajt a kincs utáni vágy, így előrelépsz, hogy begyűjts valamennyit az értékes fémből. Mikor azonban belegázolsz a sekély vízbe, valami, amit eddig hatalmas sziklának véltél, most megmozdul: két göcsörtös, henger alakú lábára emelkedik és megindul, hogy ízzé-porrá zúzzon. Ahhoz, hogy szerezz az aranyból, meg kell küzdened a különös bestiával. Ha inkább el akarsz futni, vagy a csata közben bármikor menekülőre fognád a dolgot, a furcsa kőteremtmény a központi barlangig fog üldözni, de nem lép be oda. Ha így teszel, lapozz a **186**-ra.

Sziklaőr ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha győzöl, dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ez a szám mutatja, hogy hány kis aranydarabot gyűjtesz be az Arany-tóból. (Minden rög értéke egy

Aranytallér értékével egyenlő.) Találsz még egy kristályüvegcsét is, mely színtelen olajat tartalmaz. Ennek tartalmát csak egyetlen csatában használhatod. Ha nincs mágikus fegyvered (néhány szörnyetegre csak varázslat alatt álló fegyverrel lehet lesújtani), ám valamelyik hagyományos fegyveredet bekened az olajjal, egyetlen összecsapás idejére a fegyver mágikussá válik (de nem kapsz Támadóerődhöz plusz pontot). Ha most átkutatnád a kifelé vezető folyosóról nyíló oldalfolyosót, és még nem tetted ezt, lapozz a **208**-ra. Ha inkább a központi barlang közepén függő kötélhídnak vágnál neki, lapozz a **186**-ra.

11.

Sajnos a mögötted álló őrök roppant éberek. Egy korbácsütéstől meglepetten térdre zuhansz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és le kell vonnod 2-t a Támadóerődből is az első Harci Körben, mialatt megpróbálsz feltápászkodni a földről. De ennél is rosszabb, hogy támadóid félelmetes és rettenetes ellenfelek. A Pokolcsahosokat, melyek jó két méter magasak, Zagor hozta magával valamelyik rettenetes káoszsíkról. A szörnyetegek hatalmas, karmos kezükben korbácsot

tartanak, erősek, izmosak, ráadásul egész testüket átjárja az őrület és a kórság. Csontvázpofájukról rothadó hús csüng, bikaszarvaik, amiket arra fognak használni, hogy felökleljenek vele, rendkívül erősek. Ügyesen kezelik korbácsukat is. Egyszerre kell megütköznöd velük. Lapozz a **174**-re, és harcolj!

12.

Hosszú időt vesz igénybe, mire alaposan átkutatod a sok hálótermet, ezért enned kell 2 adag élelmet. Az egyik falon függő pajzs mögött egy gondosan elrejtett, lezárt bádogdobozban rábukkansz két flaska gyógynövényfőzetre – mindkettő 4 ponttal növeli ÉLETERŐDET, amikor megiszod a tartalmát (ezt megteheted bármikor, kivéve csata közben). Találsz három vastag szelet zablepényt is – katonáknak készült, varázslattal kezelt túlélő-csomagokat –, amelyek mindegyike elég egy teljes étkezésre. Ezek olyan könnyűek, hogy elviheted ráadásként a többi ételeddel együtt. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Sajnos hosszúra nyúló kutatásod miatt összeakadsz egy kísérteties kóborlóval. Amint éppen indulni készülsz, egy vánszorgó, rothadó tetem tántorog feléd, gennyedző húsa körül legyek fenyegető felhője dong. Nincs esélyed elmenekülni, és érzed, hogy ez a lény különösen veszélyes.

Pestises	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Amint ellenfeled először megsebez, lapozz a **45**-re. Ha győzöl, kinyithatod valamelyik színes ajtót, ha korábban még nem tetted ezt meg. Ha a kék ajtó mögé néznél be, lapozz a **327**-re. Ha a sárga ajtót választod, lapozz a **205**-re. Ha inkább elhagynád a barakkokat, és másfelé folytatnád a kutatást, lapozz a **64**-re.

13.

Itt egy egyszerű ajtó van, ami úgy tűnik, hogy kissé megvetemedett. Ráadásul zárva is van. Amint benyomod az ajtót, karodra lesújt egy gonosz, fogazott élű penge, amely a zártól távolabb eső ajtófélfából vágódik ki. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Felsikoltasz a fájdalomtól, és felkészülsz, hogy megütközz a csapdával felszerelt ajtó mögötti teremtményekkel. Legnagyobb meglepetésedre azonban három éhező, rongyos, nagyon fiatal emberrel találod szembe magad – az egyik még alig érte el a férfikort! A szobában, melyet egy mágikus fáklya kékes fénye világít meg, egy rozoga derékaljat, egy imbolygó asztalt, ütött-kopott székeket és egy faládát pillantasz meg. A férfiak elhátrálnak előled, miközben hosszú pengéjű késeket tartanak védekezően maguk elé. Nyilvánvalóan félnek tőled, és nem támadnak rád. Ha megtámadod őket, lapozz az **59**-re. Ha inkább szóba elegyednél velük, lapozz a **100**-ra.

14.

Ahogy az Ezüstvár déli folyosóján rohanva keresztültörsz az őrszobán, a káoszmágia süvöltése szinte elviselhetetlenné válik. Hátborzongató jelenések és káprázatok táncolnak a szemed előtt. Félreugrasz, kitérsz, hogy elkerüld ezeket, újabb 30 másodpercre van szükséged, hogy keresztüljuss a folyosón (a Repülés Itala most nincs segítségedre, de ha az ujjadon van az Igaz Látás Gyűrűje, 10 másodpercre csökkentheted az időt). Belököd a Tűzmag szakadékára nyíló ajtót, és a széléhez szaladsz. Ha maradt még 4 ÉLETERŐ pontod, lapozz a **400**-ra. Ha 3 vagy kevesebb ÉLETERŐ pontod van, lapozz a **310**-re.

15.

Ravasz terv kezd el körvonalazódni a fejedben. Az itt felejtett szépítőszerek nagy része nagyon halvány színű. Ha a zsíros krémekkel együtt jó sokat felkensz az arcodra és kezedre, talán sikerül egy elfogadható kinézetű Zombit kreálnod magadból. Ha szerencséd van, sikerülhet becsapnod más Zombikat vagy hozzájuk hasonlóan ostoba talpnyalókat. Elegendő menynyiségű szépítőszer van itt ahhoz, hogy – ha akarod – magadra öltsd ezt az álruhát. Ha most a szemben lévő északi folyosón indulnál tovább, lapozz a **385**-re. Ha a Sólymok Járatán át inkább visszamennél keletre, lapozz a **111**-re.

16.

A kereskedőnek van négy mágikus nyila, melyek darabonként 1 Aranytallérba kerülnek. Mindegyik csak egyszer használható, és ugyanannyit sebez, mint a hosszúíjból vagy számszeríjból kilőtt nyílvesszők. Ezen kívül még két különleges és nagyon hasznos holmit tud felajánlani neked a férfi. Az első egy kicsi, leplombált, kék-fehér kristályüvegcse, benne egy csipetnyi temetői porral. Amikor felhasználod a harcban, összetörve az üveget és a port ráhintve egy élőhalott teremtményre, automatikusan olyan csapást mérsz rá, hogy elveszti aktuális ÉLETERŐ pontjainak felét (arról, hogy melyik ellenfeled élőhalott, az adott fejezetponton mindig tájékoztatást fogsz kapni). Ez az üvegcse 8 Aranytallérba kerül. Van még a kereskedőnek egy palackba zárt Dzsinnje, amit megidézhetsz az egyik ütközet folyamán. A Dzsinn bénítóvarázst küld ellenfeledre, lehetővé téve számodra, hogy automatikusan legyőzd támadódat (azonban ez nem fog hatni élőhalott teremtményekre, Sárkányokra, Gólemekre,

Eleven Páncélokra, sem pedig magára Zagorra). A Dzsinnes üveg 10 Aranytallérba kerül. Ezek a holmik drágák, úgyhogy a kereskedő felveti, hogy ha felajánlod mágikus szolgálataidat, azt beszámítja a vételárba. Vannak olyan varázseszközei, melyeket fel kellene töltenie, így minden MÁGIA pontért, amit hajlandó vagy rááldozni, elenged 1 Aranytallért egyik terméke árából. Ha megvásárolod bármelyik holmiját, ne felejtsd el megfelelőképpen módosítani *Kalandlapodat*! Ha bármi egyebet akarsz vásárolni a kereskedőtől, lapozz a **168**-ra. Ha búcsút akarsz inteni neki, majd folytatnád a kutatást, lapozz a **218**-ra.

17.

Találsz egy kis eltolható panelt a keleti falban, amiről azt gyanítod, hogy csapda védi. Ha ennek ellenére úgy döntesz, hogy kinyitod, lapozz a **34**-re. Ha úgy határozol, hogy nem kockáztatsz, és itt hagyod ezt a helyet, benyithatsz a trónterem egyik olyan ajtaján, amely mögött még nem jártál. Melyik lesz ez?

A nyugati falon lévő ajtó?	Lapozz a **390**-re.
Az északi falon lévő középső ajtó?	Lapozz a **91**-re.
A legnyugatibb ajtó az északi falon?	Lapozz a **282**-re.

18.

A Vámpírdenevérek alattomos harapása folyamatos vérzést okoz, melyet igen nehéz elállítani. Dobj egy kockával! A dobott szám mutatja, hogy hány pontot kell levonnod ÉLETERŐDBŐL mihelyst a harc véget ér, mivel véred továbbra is ömlik a harapás nyomán (ez idő alatt nem tudsz enni, de ihatsz egy korty varázsitalt, gyógynövényfőzetet vagy erősítőszert, hogy túléld a vérveszteség hatását). Átvizsgálva sebeidet elszörnyedve tapasztalod, hogy elkaptad a vámpírpestist! Ettől kezdve minden alkalommal, amikor belépsz egy szobába vagy folyosóra, ahol élőhalott szörnyek tartózkodnak (Zombik, Csontvázak, Kísértet vagy hasonlók – a megfelelő fejezetponton mindig közöljük, hogy az ellenfeled élőhalott-e), le kell vonnod 2 pontot mind a jelenlegi, mind a *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL, mivel az idő múltával a pestis egyre gyengít. Csak úgy tudod visszafordítani ezt a folyamatot, és helyreállítani *Kezdeti* ÉLETERŐ pontszámodat, ha találsz egy javasembert, aki hajlandó segíteni neked, vagy ha megiszol egy fiola pestis-ellenszert. Ha most továbbindulsz a szökőkút felé, lapozz a **47**-re. Ha félve az esetleges újabb lesből támadó alakoktól visszafordulnál ebből a szobából, lapozz a **3**-ra.

19.

Sikerül a megtévesztés. A szörnyek nem támadnak rád azonnal, bár amint rájuk rontasz, azonnal ez fog történni. Van egy szabad cselekedeted: elmondhatsz egy varázsigét, megsebezheted az egyik ellenfeled (jegyezd fel, hogy a megfelelő ÉLETERŐ pontokat levonhatod az első ellenfeledtől, akivel szembekerülsz a trónteremben), lecsaphatsz egy különleges varázskarddal (ha képes vagy rá), vagy közéjük dobhatsz egy Lávagömböt (ha van nálad ilyen). Határozd el, hogy mit teszel, aztán lapozz a **39**-re, és harcolj!

20.

Barakkok között találod magad, azon a helyen, ahol valaha az Ezüstvár bátor védői állomásoztak, még mielőtt Kraal királlyal együtt áldozatául estek a szörnyűséges Csontdémonnak és Harci Sárkányainak. A levegő dohos, a padlót por fedi, a hely elhagyottnak tűnik. Ha hosszabban akarsz itt kutakodni, lapozz az **53**-ra. Ha inkább szeretnél elmenni és kinyitni a szemben lévő ajtót, és korábban még nem tetted ezt meg, lapozz a **318**-ra. Ha el akarod hagyni ezt a helyet, és benyitsz az előcsarnok távolabbi végében álló nagy ajtón, lapozz a **376**-ra.

21.

Elkéstél! Zagor démonkezének karmai mélyen belevájnak testedbe, és létfontosságú szerveidig hatolnak. Térdre esel, miközben a szörnyeteg föléd tornyosul készen arra, hogy darabokra tépjen… Oly közel voltál a győzelemhez, de kalandod véget ér, még mielőtt valódi győzelmet arathatnál!

22.

– Te is tudod, hogy a leghasznosabb információknak ára van – mondja vigyorogva Elranel. Az alábbi témákról hajlandó csevegni veled, ám csak azután, hogy mindegyikért cserébe fizetsz neki 2 Aranytallért (ha már korábban megvesztegetted, hogy szóba álljon veled, egy dologról ingyen fog mesélni). Miről kérdeznéd?

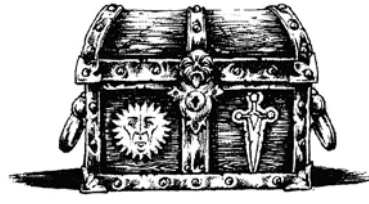
Az Ezüstvárban található mágikus fegyverekről?	Lapozz a **81**-re.
A Toronyszelencék rejtekhelyeiről?	Lapozz a **108**-ra.
Javasemberekről, vagy pestisellenszerekről?	Lapozz a **324**-re.
Általánosan kérdeznéd, mit tud a várnak erről a szintjéről?	Lapozz a **392**-re.
Arról, hogy miképp juthatsz el a Nagytoronyba, Zagorhoz?	Lapozz a **351**-re.

Minden kérdés előtt fizess az Elfnek (húzd le *Kalandlapodról* a fizetséget), majd lapozz a megfelelő fejezetponthoz! Elranel elfogad Aranyat, vagy bármilyen egyéb értékes tárgyat, amit a várban szedtél össze, kivéve a páncélt, amit nem hajlandó beszámítani.

Ha a beszélgetést befejezvén meg akarod tudni, milyen hasznos tárgyat tud az Elf megvételre ajánlani számodra, lapozz a **66**-ra. Ha úgy érzed, ideje elbúcsúzni tőle, és folytatni küldetésed végrehajtását, lapozz a **239**-re. Ha mohóságodban megtámadod Elranelt, hogy elvedd nagyszerű kincseit, lapozz a **157**-re.

23.

Borostyán, étergyöngy, korallkő, epidot… béke! Ebben a sorrendben behelyezed a drágaköveket a mélyedésekbe, és a Meditációs Szobába vezető ajtó halkan kitárul. Belül egy díszes, párnázott szék van. Ha szeretnél megpihenni, kalandod folyamán egyetlen alkalommal igénybe veheted a meditációs szoba mágiáját. Ezt megteheted most, ha kívánod, vagy idejöhetsz bármikor a későbbiekben, míg a Bronz Járatban tartózkodsz (amikor visszatérsz a **41**-es fejezetponthoz, hogy válassz egy új területet, amit felkutatsz). Miután a széken ülve és szunyókálva eltöltesz egy órát, enned kell egy adag élelmet. Amikor ezt teszed, aktuális ÉLETERŐD visszaáll a *Kezdeti* értékére. Miután pihentél, lapozz a **41**-re, és folytasd a kutatást valahol máshol.



24.

Ha Rabellant vagy Reindrechet választottad, nincs felelet – lapozz a **36**-ra, és folytasd máshol a kutatást! Ha Chanquinnal próbáltál kapcsolatba lépni, lapozz a **323**-ra. Ha Dorrickkel akartál kommunikálni, lapozz a **308**-ra.

25.

Megtaláltad a Sólyompálcát, amit valaha a királyi udvar legnagyobb varázslója használt. Ezzel a pálcával mind a jelenlegi, mind a *Kezdeti* MÁGIA pontjaidat 9-re növelheted. Ezen kívül hozzáadhatsz 1 pontot a jelenlegi és a *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDHEZ is, miután a pálca megnöveli reakciód sebességét is. Hozzáérintheted a kézifegyverhez, amit használsz, és így az most már úgy fog sebezni, mint egy mágikus fegyver (néhány teremtmény csak varázsfegyverrel sebezhető meg, tehát ez fontos számodra). Mi több, ha túljutsz a feletted magasodó Nagytorony falépcsőjén, nyersz 2 jutalompontot Támadóerődhöz. Végül pedig, kalandod folyamán egyetlen egyszer előhívhatod a pálca mágiáját, hogy visszaállítsa akár MÁGIA, akár ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékre. Ne feledd azonban, hogy ezt csak csatán kívül teheted meg. Csak akkor hívd elő, ha valóban szükséged van rá, mivel csak egyetlen egyszer adódik lehetőséged rá! Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a nagyszerű leletért. Most pedig, lapozz az **51**-re, és folytasd máshol a keresést.

26.

Keservesen kikapaszkodsz a gödörből, mely teljesen kettévágja mögötted a dél felé haladó folyosót, mely teljes hosszában, egészen a Sólymok Járatáig szakadékká változott, mivel késleltetve beindult egy újabb veremcsapda. Ebbe az irányba visszamenni nem lesz könnyű, hacsak nem találsz valamilyen módot arra, hogy visszazárd a csapdát. A gödör túl széles ahhoz, hogy akár a Szökkenés varázsigével is túljuss rajta. A jobb oldaladon egy faajtó látható, egy másik pedig közvetlenül melletted, tőled balra nyílik – ezen egy kerámialapot látsz, rajta ezüstszínnel festett koronával. Messze északra egy kelet-nyugati irányú átjáró sejlik fel. Egy olyan területen kell folytatnod a kutatást, ahol korábban még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a bal oldali ajtón?	Lapozz a **112**-re.
Benyitsz a jobbra lévő ajtón?	Lapozz az **55**-re.
A kereszteződés felé indulsz?	Lapozz a **43**-ra.

27.

Dohos lisztes-, elrohadt gabonazsákok, összetört edények és romlott étel, amerre csak nézel. Szerencsére azonban találsz egy viasszal lezárt bádogdobozt is, amiben tartósított gyümölcsök és némi cserke lapul – ez egy magas tápértékű gyökér, a távoli Rák-szigetről. Adj 4-et Élelmiszerkészletedhez. Nyersz 1 SZERENCSE pontot is a szerencsés leletért.

Sajnos a felfedezés feletti örömöd elrontja, hogy szörcsögő, cuppogó hangok érkeznek a folyosó felől. Bármi is okozza ezt a zajt, közted és a kijárat között helyezkedik el, tehát elindulsz, hogy felderítsd annak eredetét. Amire ráakadsz, rémisztő és undorító: egy két méter hosszú, gyíkszerű valami, egész bőrfelületét lila gyűrűvel határolt sárga pörsenések borítják – olyan hatást kelt a lény, mintha leprás lenne. Ám még ennél is rosszabb, hogy úgy látszik, mintha ez a borzalom különféle teremtmények testrészeiből lenne összevarrva, többek között egy vagy két emberből, legalábbis erre engednek következtetni kézszerű mellső végtagjai. Az otromba lény felszisszen, és undorító, sárga váladékot köp feléd. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, elkerülöd a lövedéket. Ha nem vagy elég ügyes, a képedbe kapsz egy adag nyálkát, amitől fuldokolni kezdesz és hányinger tör rád – a bestiával való összecsapás során ideiglenesen 2-vel csökkentened kell Támadóerődet.

Hullagyík ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Miután győzöl, feltűnik, hogy a hüllő egy nyálkás ösvényt hagyott maga után, amikor bekúszott ide. Ha követni akarod az utat, amin a szörny idekerült, lapozz a **116**-ra. Ha inkább másfelé kutatnál tovább a várban, lapozz a **376**-ra.

28.

E mögött az ajtó mögött egy bútorozatlan, üres terem tárul fel, mindössze két hatalmas őrt látsz benne. Amint belépsz, a két mozdulatlan alak megelevenedik, és merev léptekkel feléd indul. Két Zombi áll előtted – legalábbis valami olyasmi. Megfeketedett láncing van rajtuk, kezükben hosszúkardot tartanak, a homlokukat ébenfekete pánt fogja körbe. Megtámadhatod őket a szokott módon, vagy megpróbálkozhatsz egy fejre mért csapással. Minden olyan Harci Körben, amikor az utóbbi módon kívánsz támadni, 3-mal csökkentened kell Támadóerődet, mert nehéz eltalálni egy ilyen rendkívül kis célpontot. Viszont, ha sikeresen végrehajtod a vágást, és ráütsz a pántra, a Nagy Koronás Zombi azonnal 2 pontot veszít ÜGYESSÉGÉBŐL és 6-ot ÉLETEREJÉBŐL. Kihasználva az ajtónyílás adta előnyt, külön-külön küzdhetsz meg az élőhalott bestiákkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Koronás Zombi	8	12
Második Nagy Koronás Zombi	8	12

Ha győzöl, veled átellenben, a nyugati falon egy ajtót pillantasz meg. Ha ezen nyitnál be, lapozz a **234**-re. Ha elhagynád a szobát, és a ráccsal ellátott ajtón lépnél be, lapozz az **51**-re. Ha visszatérnél az északi folyosóra, hogy átkutass egy olyan területet, ahol korábban még nem voltál, lapozz a **357**-re.

29.

A lovag utolsó leheletéig harcolni fog, nem adva és nem kérve kegyelmet. Hősiesen kell küzdened, hogy legyőzd őt!

Sir Davian ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, kiderül: a faládikó csak szokványos holmikat tartalmaz, és csupán egyetlen árva Aranytallért. A lámpásból szinte teljesen kifogyott már az olaj, úgyhogy használhatatlan számodra. Viszont a férfi gyűrűje mágikus. Rá kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy használni tudd, de ha ezt megteszed, képes leszel megélni a várban étel és ital nélkül. Tehát, ha azt az utasítást kapod, hogy enned kell, a jövőben ezt figyelmen kívül hagyhatod (azonban ha eszel, ÉLETERŐD változatlanul növekedni fog a szokott módon). Ha Braxus vagy, és áldozol 1 MÁGIA pontot, használhatod a lovag mágikus lemezpáncélját, ami a soron következő csaták során 2 pontot ad majd Támadóerődhöz. Most menned kell, hogy másutt is kutakodj. Ha délnek indulsz, majd keleti irányba fordulsz, lapozz a **399**-re. Ha észak felé indulsz, a Sólymok Járata felé, lapozz a **111**-re.

30.

Ennek az észak felé futó folyosónak a nyugati fala mentén néhány tégla egyértelműen kimozdult a helyéről. Miután óvatosan körbetapogatod, úgy találod, hogy sok közülük lazán áll. Ezeket eltávolítva felfedezel egy szűk, alacsony járatot, mely néhány méternyit nyugat felé vezet, és egy fülkében végződik, amelyben egy fából készült tárgy látszik. Azonban ezen a szűk folyosón végigkúszni igen körülményes, kivéve, ha Pecök vagy. Ha ki akarod deríteni, mi lehet az a rejtélyes tárgy a túloldalt, lapozz a **86**-ra. Ha inkább folytatod utad északnak, lapozz a **271**-re.

31.

Zagor arckifejezése most valóban dühödtté válik, nyilvánvalóan arra készül, hogy szabadjára engedjen néhány nagyon kellemetlen mágikus támadást. Egyre inkább úgy érzed, itt lenne az ideje, hogy közelharcba bocsátkozzatok! Ha inkább távol szeretnél maradni, és katapultos támadást használnál – feltéve persze, hogy még nem tetted korábban –, lapozz a **349**-re. Egyébként meg kell próbálnod közelebb kerülni Zagorhoz. Ha a Repülés Italát használnád, és van is nálad ilyen, lapozz a **383**-ra. Ha felrohansz a lépcsőn, hogy elérd a varázslót, lapozz a **207**-re. Ha mágikus fegyvert használva vágnál magadnak biztonságos ösvényt felfelé a lépcsőn, lapozz a **133**-ra.

32.

Éles szemre és a hamiskártyások trükkjeinek ismeretére lesz szükséged, ha kockán akarsz pénzt szerezni Menedékvár kikötői kocsmáiban! Dobj egy kockával! Ha nem Anvar vagy, adj egyet a dobott értékhez! Hozzáadhatsz egyet akkor is, ha feláldozol 1 SZERENCSE pontot. Ha a végösszeg 3 vagy kevesebb, vesztesz 2 Aranyat, ha 4, pénzednél maradsz. Ha az eredmény 5 vagy több, nyersz 4 Aranytallért. Nem sok idődd maradt az indulásig, igyekezned kell. Lapozz a **173**-ra.

33.

Elhagyod a szétdúlt vendégszobát, és visszafelé indulsz nyugatnak. Végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikerül, lapozz a **141**-re. Ha nem sikerül, lapozz a **376**-ra.

34.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, biztonságosan elcsúsztatod a panelt. Ha sikertelen, egy mérgezett penge vágódik ki egy rejtett üregből, mely mélyen felhasítja a csuklódat – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a mély vágás miatt, további 2-t a fegyverre kent méreg miatt, illetve 1 pontot a jelenlegi és a *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL is, mert a fegyverforgató kezed sérült meg. Ráadásul a fülke, ami az eltolható panel mögött húzódik, üres. Azt, amit valaha itt elrejtettek, már nyilvánvalóan elvitték. Távozol innét. A trónteremben lévő egyik ajtón kell benyitnod, amely mögött még nem néztél szét. Melyik lesz ez?

A nyugati falon lévő ajtó? Lapozz a **390**-re.
Az északi falon lévő középső ajtó? Lapozz a **91**-re.
A legnyugatibb ajtó az északi falon? Lapozz a **282**-re.

35.

Amennyiben az első Ork láthatatlan, 2-t le kell vonnod Támadóerődből, amikor harcolsz vele. Mihelyst szembeszállsz a szörnyeteggel, társa a fehér palástos férfiba döfi kardját, mire a padlón vértócsa terjed szét. Egyesével küzdj meg a két Orkkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Ork	8	7
Második Nagy Ork	8	7

Ha győzöl, a haldokló javasemberhez fordulsz. A férfi nem tud segíteni sem rajtad, sem magán, bár annyit sikerül elsuttognia, hogy arra kényszerítették, gyógyító tudásával az Orkokat segítse, mivel a várban lakóknak nincs saját gyógyítójuk. – Van itt egy másik javasember… Thulu verte láncra, a tróntermen túl… – suttogja, aztán meghal. A gyors keresgélés itt csak 1 Aranytallért eredményez, és némi penészes ételt (adj 1-et Élelmiszerkészletedhez). Elhagyod a templomot, és elindulsz nyugatnak a kinti folyosó mentén. Lapozz a **357**-re.

36.

A nyugati szárny hosszú folyosójának közepén állva nyilvánvalóvá válik számodra, hogy az ajtók elrendezése szimmetrikus. Az északi falon van egy jelzés nélküli ajtó a nyugati szárny kijáratának közelében. Jóval messzebb van egy másik ajtó, rajta egyszerű fekete pajzs, aminek közepére az izzó nap képét vésték. A déli falon van egy jelzés nélküli ajtó, szintén a kijárat közelében, és egy másik valamivel távolabb, nyugat felé, melyen egy ezüstkorona képe látható. Tőled keletre egy kétszárnyú ajtó vezet vissza a nagy folyosóra,

amit Bronz Járatként ismernek. Messze a járat nyugati végén van egy széttört ajtó, amely a romba dőlt nyugati toronyra nyílik. Amennyire meg tudod ítélni, nem sok haszonnal kecsegtet az átkutatása. Ki kell választanod egy ajtót, amely mögött még nem jártál korábban (kivéve a keletit, amelyen át a Bronz Járatba juthatsz el – ide bármikor visszatérhetsz). Melyik ajtón nyitsz be?

A keleti ajtón?	Lapozz a **7**-re.
Az északi falon lévő jelöletlen faajtón?	Lapozz a **274**-re.
A pajzzsal díszített ajtón?	Lapozz a **124**-re.
A jelzés nélküli ajtón, a déli falon?	Lapozz a **185**-re.
A korona képével díszített ajtón?	Lapozz a **152**-re.

37.

A rúnák az ónixajtón elárulják, hogy a szobában elemi lényekhez, más néven Elementálokhoz kapcsolódó mágia működik. Egyértelmű számodra, hogy veszély leselkedik rád a túloldalon, tehát számítasz rá, hogy nagyhatalmú varázsigéket kell bevetned. Azt is tudod, hogy az Elementáloknak nem árthatsz mágikus fegyver nélkül. Ha nincs nálad ilyen fegyver, nem valószínű, hogy képes leszel elpusztítani akár csak egy ilyen lényt is pusztán a mágiád segítségével, mivel ezek a lények nagyon erősek. Ha ki akarod nyitni az ónixajtót, lapozz a **78**-ra. Ha azt az ajtót akarod kinyitni, amelyiken a pajzs van, lapozz a **259**-re.

38.

Az északi fal mellett álló hatalmas tűzhely, az edények, a hússütő nyársak látványa elárulja számodra, hogy ez a helyiség az alsó vár konyhája lehetett. A tűz már réges-régen kialudt. Tőled balra valamiféle ételkiadó ablak van, melyen túl egy félhomályba burkolózó terem található. Alaposabban szétnézve megállapítod, hogy egy díszterem lehet. Úgy gondolod, hogy az odakint futó folyosóról lehet bejutni, a kétszárnyú ajtón keresztül. Nem látod, hogy mi lehet a díszteremben, hacsak nincs Fényvarázsod. Ha van, és használni kívánod, lapozz a **279**-re. Találsz egy üres üveget a konyhában, de semmi egyebet, ami hasznos lehetne számodra. Elhatározod, hogy megpróbálod kinyitni a konyha nyugati falából nyíló ajtót. E mögött egy kicsi, szűk folyosó tárul fel. Ebből több kisebb helyiség – egykoron talán a szolgálók hálószobái lehettek – és néhány nagyobb éléskamra is nyílik. Nagyon valószínűtlen, hogy bármi ehető maradt volna ennyi év után. Ha ennek ellenére át akarod kutatni a helyiségeket, lapozz a **27**-re. Ha inkább visszatérsz az előcsarnok bejáratához, hogy eldöntsd, melyik területen akarod folytatni a kutatást, lapozz a **376**-ra.

39.

Thulu ülve marad trónusán, de a többi szörny köréd rajzik, hogy rád támadjon. Párosával harcolva kell megküzdened velük, a lent is látható sorrendben: először az Orkokkal, aztán a Nagy Orkokkal, a Mutáns Orkokkal, végül pedig a Koronás Zombikkal. Ha végeztél egy párossal, a következő azonnal támad, a harcok között nem pihenhetsz és semmilyen előkészületet nem hajthatsz végre, azaz nem ehetsz és nem ihatsz varázsitalt.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	6	5
Első Nagy Ork	7	6
Második Nagy Ork	7	6
Harmadik Nagy Ork	7	6
Negyedik Nagy Ork	7	6
Első Mutáns Ork	7	8
Második Mutáns Ork	7	8
Első Nagy Koronás Zombi	8	12
Második Nagy Koronás Zombi	8	12

Amikor a Koronás Zombikkal küzdesz, van egy speciális lehetőséged: a szokványos támadás helyett megpróbálhatod eltalálni a fejükön lévő ébenpántot. Ha ezt teszed, arra a támadásra 3-mal csökkentened kell Támadóerődet, de ha sikeres vagy, a Zombi az ütéstől azonnal 2 pontot veszít ÜGYESSÉGÉBŐL és 6-ot az ÉLETEREJÉBŐL. Ha győzöl ebben a bősz, súlyos harcban, lapozz a **82**-re.

40.

Ahogy haladsz előre, mágikus erő csápjai nyúlnak tested belsejébe. Megborzongsz és elzsibbadsz. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Egy váratlan rikoltás hallatszik a barlang hátuljából, majd szemed előtt egy varázsló kísértetalakja jelenik meg. Gyötrelme kiül az arcára, ujjhegyein remegő lángocskák táncolnak. Ha meg akarod támadni, lapozz a **114**-re. Ha beszélni akarsz vele, és úgy gondolod, hogy tudod ki ő, alakítsd át nevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a betűknek megfelelő számokat, és az összeget szorozd meg kettővel, aztán lapozz ehhez a fejezetponthoz. (Ha a név nem a második szó azon a fejezetponton, rossz nevet mondtál ki; térj vissza ide, és válassz másik lehetőséget!) Ha megpróbálod megvesztegetni, hogy ne támadjon meg, lapozz a **371**-re. Ha el akarsz menekülni, lapozz a **335**-re.

41.

A Bronz Járat néven ismert, nagy várfolyosó közepén állsz. A falakat itt bronzlapok borítják, melyekről Amarillia múltjának hősei tekintenek vissza rád vésetek formájában. Déli irányban van egy ajtó, amit nem tudsz kinyitni. Észak felé egy feketére lakozott ajtó látható, felületén arany gravírozással és rajzolatokkal. Ennek szomszédságában egy másik ajtó, négy kisebb mélyedéssel. Távolabb, kelet felé, egy kétszárnyú ajtó van, amely bejárást biztosít a vár keleti szárnyába. Hasonlóképpen a távolabbi, nyugat felé eső ajtó ugyancsak kétszárnyú, ezen keresztül a vár nyugati szárnyába lehet bejutni. Ki kell nyitnod valamelyik ajtót, amely mögött korábban még nem jártál.

Melyik lesz az?

A fekete-arany ajtó?	Lapozz a **332**-re.
A másik ajtó észak felé?	Lapozz a **216**-ra.
A kétszárnyú, keleti szárnyba vezető ajtó?	Lapozz a **361**-re.
A kétszárnyú, nyugati szárnyba vezető ajtó?	Lapozz a **248**-ra.

42.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **388**-ra. Ha 4–6, lapozz a **203**-ra.

43.

Egy kelet-nyugati átjáró közepén állsz. Az Orkok bűze itt rendkívül erős! Kelet felé két ajtót látsz, egyet tőled balra, és egy másikat tőled jobbra, valamivel távolabb. A bal kézre lévő ajtó nyilvánvalóan bejárat az Orkok tanyájához. A szag itt a legerősebb. Nyugat felé az átjáró elkanyarodik északnak. Mit teszel?

Benyitsz az Orkszálláshoz vezető ajtón?	Lapozz a **204**-re.
Benyitsz a távolabbi keleti ajtón?	Lapozz a **67**-re.
Elindulsz nyugatnak, majd észak felé fordulsz?	Lapozz a **368**-ra.

44.

Több tengeren töltött nap eredményeképp hajótokkal öt kilométernyire sikerült megközelítenetek a Toronyszigetet. Még ebből a távolságból is láthatod az Ezüstvár soktornyú körvonalát, amint kirajzolódik az ólomszürke égbolton, a partvonalon túl. A gálya nem mehet közelebb a sekély öbölben, úgyhogy köszönetet

mondasz a legénységnek, hogy idehozott, holmidat pedig bepakolod a masszív evezős csónakba, melyet neked bocsátanak vízre. Carannus keményen kezet ráz veled, és így szól hozzád: – A Geld folyónak veszszük az irányt, ahol remélhetőleg az én népem fog üdvözölni bennünket, az a néhány Kentaur, aki itt maradt a felsőfolyás vidékén. Visszatérünk érted, amikor a Hold megújul, remélve, hogy épségben jössz meg, a győzelem hírével. Ha nem vársz itt… – szünetet tart. – … akkor még egyszer visszajövünk, amikor a Hold ismét megújul a világ felett. Minden reményünk benned van. – Nekiindulsz, hogy kievezz a partra. Lapozz a **75**-re.

45.

Ennek az iszonyú lénynek az érintése téged is azonnal pestisessé változtat, és arra kárhoztat, hogy Zagor szolgájaként kóborolj mindörökre, betegekké átalakítva más szegény, kóborló nyomorultakat. Kalandod itt véget ér.

46.

A Sötét Lovagnak pompás, kétkezes varázskardja van, amit magaddal vihetsz és használhatsz. A fegyver 1 pontot ad minden ütközetben Támadóerődhöz. Ha azonban Sárkánnyal vagy magával Zagorral küzdesz, a bónusz 2 pontra emelkedik. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a szerzeményért. Elhagyva a szobát észak felé indulsz a kristályajtókhoz. Lapozz a **135**-re.

47.

Amint a szökőkút felé lépkedsz, néhány tüskés, kemény szárú növény feléd nyújtózkodik, hogy csapást mérjen rád. Ha fémpáncélt viselsz (láncinget vagy

lemezpáncélt), nem szerzel sebeket. Ha nincs rajtad ilyen vért, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a vágások és horzsolások miatt. Ha még élsz, továbbhaladsz a szökőkút felé, melynek vize tiszta és áttetsző. Miután ittál belőle, 4 ÉLETERŐ pontot visszanyersz. Valamennyi üres üvegedet feltöltheted a mágikus nedűvel. Mindegyik tele üveg 4 elveszített pontot ad vissza ÉLETERŐDHÖZ, amikor megiszod. Ezt megteheted bármikor, kivéve harc közben. A mágikus víz gyógyereje azonban elenyészik ezen a szinten kívül: mihelyst keresztülhaladsz egy lépcsőfordulón, a víz elveszti gyógyító képességét, közönséges folyadékká válik. Amint hátat fordítasz, hogy továbbindulj, a szökőkút vize kiapad, így nem térhetsz vissza további gyógyitalokért. Visszatérve a folyosóra megpillantasz egy ajtót, veled szemben az északi falon. Ha ki akarod nyitni, és még nem tetted korábban, lapozz a **196**-ra. Ha tovább akarod folytatni utadat nyugati irányba, a hosszú folyosó végéig, lapozz a **357**-re. Ha másfelé akarsz keresgélni, lapozz a **3**-ra.

48.

Legyőzted a Mutánst, de a csatának még nincs vége! Ahogy a szörny a hátára dőlve elterül a földön, hatalmas hasa vonaglani, hullámzani kezd, amint az ideoda csapkodó csápok kezdenek leválni testéről, és vadul hánykolódnak a padlón. Mély morgás hangzik fel a szörny torkából. Mit teszel?

Elrohansz, amilyen gyorsan csak tudsz?	Lapozz a **76**-ra.
Végrehajtasz valami cselekvést (például iszol valamilyen italt)?	Lapozz a **101**-re.
Fegyvereddel további csapásokat mérsz a szörnyre?	Lapozz a **127**-re.

49.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, sikerül egy nyíllövéssel rátekerned köteledet az egyik sárkányállkapcsot formázó bolthajtásra. Megrántod a kötelet, hogy megbizonyosodj róla, elbírja-e a súlyodat, majd mászni kezdesz felfelé – lapozz a **63**-ra. Ha nem sikerült a próba, a kötél nem rögzül biztonságosan, így ostobaság lenne nekifogni a mászásnak. Lapozz a **180**-ra, és válassz egy másik módszert, amivel feljuthatsz a dobogóra.

50.

Jobban teszed, ha mielőbb legyőzöd ezt a Pestises Zombit, mert ha megsebez, borzalmas betegséget fogsz elkapni.

Pestises Zombi ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, elviheted az ezüstgyűrűt. Ez az Igaz Látás Gyűrűje, mely segít abban, hogy átláss bizonyos illúziókon. (Szerzeményeddel együtt jegyezd fel *Kalandlapodra* ennek a fejezetpontnak a számát!) Ha viszont a Pestises Zombi akár csak egyszer is megsebzett, most élőhalott-pestisben szenvedsz. Ez azt jelenti, hogy bármikor átalakulhatsz Zombivá. Valahányszor belépsz egy terembe, amit korábban még nem kutattál át, dobnod kell két kockával. Ha 11 vagy 12 a kockákon lévő szám összege, elkezdesz átalakulni, és kalandod olyan véget ér, ami a szó szoros értelmében rosszabb a halálnál. Csak egy javasember vagy a pestis-ellenszer gyógyíthat ki ebből a bajból. Most elhagyhatod ezt a területet, vagy felnyithatod valamelyiket a másik két koporsó közül.

Mit akarsz tenni?

Távozni, és máshol folytatni a kutatást?	Lapozz a **399**-re.
Felnyitni az ezüstpálcás koporsót?	Lapozz a **309**-re.
Felnyitni a fadobozos koporsót?	Lapozz a **80**-ra.

51.

Az ajtón túl egy lépcsősor vezet a börtönrészleg nyirkos, sötét mélységeibe. Ez a terület megvilágítatlan; ha nincs lámpásod (vagy nem tudsz Fényességvarázst használni), minden itt lefolytatott ütközetben le kell vonnod 2-t Támadóerődből, és könnyedén besétálhatsz olyan csapdákba, amik emiatt esetleg elkerülik a figyelmedet. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy belépj ide, vagy ha befejezted itt a kutatást, visszamehetsz dél felé a folyosó végéig, hogy máshol keresgélj – lapozz a **357**-re.

A lépcsőkön leereszkedve három ajtót látsz jobbra, és még kettőt balra a látszólag vég nélküli folyosón, amely előtted nyújtózik. Kutass át egy területet, ahova korábban még nem léptél be! Melyik ajtón nyitsz be?

Az első ajtón jobbra?	Lapozz a **158**-ra.
A második ajtón jobbra?	Lapozz a **184**-re.
A harmadik ajtón jobbra?	Lapozz a **281**-re.
Valamelyik bal oldali ajtón?	Lapozz a **118**-ra.

52.

A főfolyosó közepén állva hat ajtót látsz. Két nagyot az északi falon, mindkettőn sárkányfej szimbólum van, és nem úgy tűnnek, mintha az eredeti vár részei lennének. Nyugat felé egy kétszárnyú ajtó enged bejárást a Bronz Járatba. Déli irányban is van két ajtó. Az egyiken durván rajzolt betűkkel a „NEM BEJÁRAT!" felirat olvasható. Végül van egy ajtó a folyosó keleti végén, valamivel távolabb. Benyithatsz egy ajtón, amin előzőleg még nem nyitottál be (hacsak nem a Bronz Járatba akarsz visszatérni a nyugati ajtón keresztül, amit bármikor megtehetsz). Melyiken lépnél be?

A nyugati ajtón?	Lapozz a **7**-re.
A bal oldali ajtón, az északi falon?	Lapozz a **95**-re.
A jobb kézre lévő ajtón, az északi falon?	Lapozz a **345**-re.
Az ajtón, melyen a figyelmeztető felirat látható?	Lapozz a **221**-re.
A másik déli ajtón?	Lapozz a **137**-re.
A kelet felé lévő ajtón?	Lapozz a **166**-ra.

53.

Enned kell hosszúra nyúló kutatásod folyamán. Átkutatsz számos termet, melyek hálókamra és lakóhelyiség sajátos keverékének tűnnek, de nem találsz semmi értékeset. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **132**-re. Ha sikertelen, lapozz a **227**-re.

54.

A trónteremben gyorsan erősödő, bömbölő mágikus energiák törnek elő. Nyersz 5 ÉLETERŐ pontot a mágia örvénylő hatalmából. Zagor trónja mögött észreveszel egy kincsesládikót. Ha ki akarod nyitni, lapozz a **340**-re. Ha nem, lapozz a **148**-ra.

55.

Már éppen be akarsz nyitni az egyszerű faajtón, amikor észreveszed, hogy félig nyitva áll, és Ork rikoltások, valamint mély röffenések hallatszanak ki mögüle. Óvatosan bekukucskálsz, és egy Orkot pillantasz meg, aki egy hegyes fadárdával bökdös és kínoz egy apró teremtményt, ami az előtte lévő ketrecbe van bezárva. Még soha sem láttál a fogva tartott állathoz hasonlót. Leginkább egy túlméretezett malacra emlékeztet, csakhogy a hátán és a lábain fémlapok vannak. Vastag, hosszú, rózsaszín orra van, az utálatos Ork ezt döfködi. Szegény állat röfög és szűköl a bestiától való félelmében. Ha meg akarod támadni az Orkot, lapozz a **88**-ra. Ha úgy döntesz, hogy ezt nem teszed, lapozz a **280**-ra.

56.

Menedékvár békés városának üzleteiben és piacán sokféle dolgot vásárolhatsz, de a számodra legfontosabb árucikkek az alábbiak:

Láncing	7 Aranytallér
Hosszúíj és nyilak	4 Aranytallér
Számszeríj és nyilak	4 Aranytallér
Életerő Itala	7 Aranytallér
Varázsgyűrű	5 Aranytallér
Egy fiola pestis-ellenszer	6 Aranytallér
Üres palack	1 Aranytallér
Kötél (10 méter hosszú)	1 Aranytallér
Egy flaska gyógyital	3 Aranytallér
Tűztől Védő Ital	5 Aranytallér

56

Ha a láncinget viseled, az ugyan nem növeli meg Támadóerődet a harcban, de védelmet nyújt bizonyos veszélyekkel szemben, melyekkel valószínűleg találkozol majd kalandjaid során. Az íjak használatára vonatkozóan utasítást fogsz kapni a megfelelő fejezetpontoknál. Ha iszol az Életerő Italából, az *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét képes visszagyógyítani (a törteket felfelé kerekítve). A Varázsgyűrű 1 MÁGIA pontot ad. A pestis-ellenszer meggyógyítja egy (és csakis egy!) nyavalyádat, amelyet sajnos igen valószínűen össze fogsz szedni az Ezüstvárbeli harcod során. Ezenkívül visszaállítja a kór miatt elvesztett *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat (de gyógyítani nem gyógyít, így az aktuális ÉLETERŐ pontjaid NEM fognak változni!). A gyógyitaltól felfrissülsz, és új erőre kapsz – amikor megiszod, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot állíthatsz vissza. A Tűztől Védő Ital hatása az elfogyasztását követő első csata végéig tart. Amennyiben ennek során ellenfeled tűzzel támad rád (például egy Sárkány rád lehel, vagy egy mágiahasználó Tűzgolyóval próbálkozik), az emiatt elszenvedett ÉLETERŐ veszteséget megfelezheted. Az Életerő Italából, a gyógyitalból, a pestis-ellenszerből és a Tűztől Védő Italból bármikor ihatsz, kivéve harc közben. Ha eldöntötted, hogy mit akarsz megvásárolni, módosítsd a döntésednek megfelelően a *Kalandlapodat*! Ha ezek után a király személyes bölcsével akarsz beszélni, lapozz a **154**-re. Megpróbálhatsz keresni még néhány Aranyat indulás előtt, ha még nem próbálkoztál ezzel – lapozz a **206**-ra. Ha további késlekedés nélkül el akarod hagyni Menedékvárat a rád váró hajóval, lapozz a **220**-ra.

57.

Remstar árnyalakja lassan, nyugodt sóhajjal szertefoszlik; megszabadíttatott nyomorúságos börtönéből, ahol évek óta sínylődött. A különös barlangot átkutatva, találsz egy Toronyszelencét és egy bőrerszényben 5 Aranytallért. Rálelsz még két díszes, nagyon különös kártyalapra is, melyek lefelé fordítva fekszenek egy emelvényen. A lapok formája nem szokványos, ovális alakúak, hátlapjuk fekete színű, és egy vörös kígyó határolja azokat, mely a saját farkába harap. Ha fel akarod fordítani az elsőt a kártyák közül, lapozz a **175**-re. Ha a másodikat akarod felfordítani, lapozz a **245**-re. Ha egyiket sem fordítod meg, hanem inkább átkutatnád a szemközti folyosó túlsó végén elterülő barlangot – és ezt még nem tetted meg korábban –, lapozz a **10**-re. Hogyha visszatérnél a központi barlangba, ahonnét ide érkeztél, lapozz a **186**-ra.

58.

Nem találsz semmi értékeset alapos kutatásod folyamán (enned kell egy adagot), de sikerül csúnyán elvágnod a kezedet egy széttört üvegdarabbal. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha ezek után be akarsz nyitni a déli ajtón, lapozz a **365**-re. Ha inkább a kinti főfolyosón indulnál tovább, lapozz a **280**-ra.

59.

Támadásba lendülsz. Egyszerre mindig két tolvajjal kell harcolnod. Amint megölted az elsőt vagy a másodikat, a következő azonnal a helyébe lép, hogy felvegye veled a küzdelmet.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tolvaj	7	6
Második Tolvaj	7	6
Harmadik Tolvaj	8	6

Ha győzöl, az egyik tetemen találsz egy kulcsot, amely nyitja a faládát. A ládikó 2 Aranytallért és egy kis csomag, sápadtzöld levelekbe takart, fűszeres sajtot tartalmaz (Adj 2-t Élelmiszerkészletedhez!). Van itt egy tolvajkulcs is, amelyet felhasználhatsz, hogy kinyisd a Toronyszelencéket. Valahányszor így teszel, *próbára kell tenned az* ÜGYESSÉGED, hogy megtudd, sikerült-e elkerülnöd a beépített csapdát (ezáltal SZERENCSE pontokat spórolhatsz meg, ami igencsak hasznos). Magadhoz veheted a mágikus fáklyát is, ha akarod, bár rá kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy használni tudd. A fáklya állandó világosságot fog szolgáltatni a jövőben, amikor csak akarod (vagyis megfelel egy lámpásnak). Elhagyva ezt a termet el kell döntened, merre indulsz tovább. Ha előremennél a nyugati járaton, mely később észak felé fordul – és még nem jártál korábban arra – , lapozz a **355**-re. Ha visszatérnél a kastély központi részébe, lapozz a **3**-ra.

60.

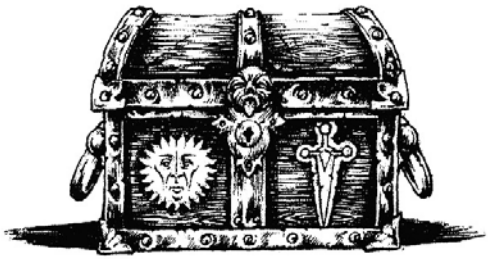
Megbotlasz és elesel, a fejed alaposan bevered a kőbe. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, újból felveszed a tetemet, és továbbtántorogsz. Dobj két kockával, és szorozd meg a számot tízzel – ennyi időt vesztegettél el. (A Repülés Itala nem csökkenti ezt az időt). Olyan de olyan közel vagy a célodhoz! Vajon el tudod-e érni? Lapozz a **14**-re.

61.

Az asztal körül Kraal király nemesei és udvaroncai foglalnak helyet – pontosabban szólva a maradványaik. A rongyokká foszlott köpönyegekbe és zekékbe öltözött, szótlan csontvázalakok kísérteties csoportot alkotnak a csarnok végtelen csendjében és sötétjében. Az északi falon egy ételkiadó ablakot idéző nyílás tátong, melyen keresztül egy konyhát pillantasz meg. Úgy hiszed, ide vezethet az első ajtó, mely a terem előtt futó folyosón észak felé található. Az ezüstholmit már rég elrabolták innen, de találsz egy pár gazdagon díszített agyagedényt, ami értékesnek néz ki, úgyhogy magadhoz veszed őket. A csarnok hatalmas, így időbe telik, mire átkutatod, ezért enned kell egy adag ételt. Valami furcsa, nyomasztó légkör lengi be a halottakat. Azt érzed, mintha a lelkük egy része itt ragadt volna, ezen a borzalmas helyen. Ha fel akarsz áldozni 1-et MÁGIA pontjaidból, hátha sikerül kapcsolatot teremtened valakivel vagy valamivel, lapozz a **162**-re. Ha a konyhához indulsz – és még nem kutattad át –, lapozz a **38**-ra. Ha valahol máshol akarod folytatni a kutatást, lapozz a **376**-ra.

62.

Ezeknek a rúnáknak igen különös hatásuk van. Lényegében nem mások, mint egy csapda, ami a mágikus módszerrel belépők ellen véd! Rájössz, hogy ha Nyitóvarázst mondtál volna, azzal beindítottad volna a csapdát. Mindebből világossá válik számodra, hogy bárki is legyen az ajtó mögött, úgy fél a varázslóktól, mint a tűztől. Ha ezek után a szokott módon nyitnád ki az ajtót, lapozz a **339**-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy másfelé kutatsz tovább, lapozz a **376**-ra.



63.

Sikerül felmásznod a kötélen félútig, amikor egy hirtelen széllökéstől, mely az örvénylés felől jön, úgy elkezdesz himbálózni, mint egy falevél az őszi szélben. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED (adj 1-gyet a dobott értékhez, ha láncinget viselsz, 2-t, ha lemezpáncélt)! Ha sikerül a próba, kétségbeesetten kapaszkodsz, nehogy lezuhanj, és közben óvatosan elkezdesz leereszkedni, mivel biztos vagy benne, hogy ebben az orkánban esélyed sincs épségben feljutni. Ha nem vagy elég ügyes, lezuhansz a földre – vesztesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha még élsz, köteled elszabadul, és más módot kell találnod, hogy feljuss.

Tehát, mit választasz?

A Repülés Italát használod (ha van nálad)?	Lapozz a **364**-re.
Felmászol az egyik kötélhágcsón?	Lapozz a **272**-re.
Belépsz a kavargó örvénybe, remélve, hogy felrepít?	Lapozz a **334**-re.
Lemondasz arról, hogy felmássz, és onnan hívod ki a Sárkányt, ahol vagy?	Lapozz a **346**-ra.

64.

Magad mögött hagyva a barakkokat, elindulsz déli irányba a folyosó mentén. Bal oldaladon egy ónixberakásos ajtót találsz. Ha még nem nyitottál be rajta, és most ezt akarod tenni, lapozz a **78**-ra. Ennek a folyosónak a végénél húzódik a Sólymok Járata, rajta egy ajtó, ami éppen szemben van azzal a folyosóval, amelyen haladsz. Ha ezt az ajtót akarod kinyitni, lapozz a **275**-re. Egyébként kelet felé fordulsz ennek a déli folyosónak a végén, és elmész a Sólymok Járatának felezőpontjáig, hogy kiválaszd, hol akarsz tovább keresgélni. Lapozz az **5**-re.

65.

Ezen az ajtón egy megfakult réztábla díszeleg, amelyen halványan ez olvasható: „KÉREM, KOPOGJON, MIELŐTT BELÉP!” Alatta egy Pegazusfejet formázó sárgaréz kopogtató, ez alá szerencsepatkót szegeztek. Nem igazán tudod, hogy mit kezdj ezzel az egésszel: mi van, ha őrök vagy szörnyek tartózkodnak odabenn, és a kellékeket csupán csalinak használják? Ha kopogtatni akarsz az ajtón, lapozz a **384**-re. Ha úgy döntesz, hogy kopogás nélkül nyitnál be, lapozz a **90**-re. Ha inkább máshol keresgélsz tovább, lapozz a **218**-ra.

66.

Elranel a következő dolgokat tudja felajánlani:

Erő Itala	8 Aranytallér
Szerencse Itala	5 Aranytallér
Egy fiola Orkméreg	5 Aranytallér
Varázstekercs, Villámkéz varázslattal	4 Aranytallér
Varázstekercs, Tűzgolyó varázslattal	7 Aranytallér
Varázsgyűrű	5 Aranytallér

– Ez tiszta ráfizetés nekem – mondja elkeseredetten az Elf. – A feleségem és gyermekeim éhen fognak pusztulni, ha arra kényszerülök, hogy ilyen árakat adjak. Az istenekre és istennőkre, túlságosan lágyszívű vagyok, igazán mondom. – Amikor iszol az Erő Italából, az a *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét állítja vissza (a törtet felfelé kerekítsd). Ha iszol a Szerencse Italából, 1–3 SZERENCSE pontot kapsz vissza. (Dobj egy kockával, a kapott értéket felezd meg, a törtet felfelé kerekítsd!) Mindkét italból bármikor ihatsz, kivéve harc közben. Az Orkmérget használhatod bármilyen

vágófegyveren (fejsze, kard, tőr), mielőtt Orkokkal kezdenél harcolni. Az első hat Harci Kör alatt minden sikeres találatod 2 plusz pontos sebesülést okoz ellenfeled ÉLETEREJÉN (ez a sebesülés mindenféle Orkon bekövetkezik, ideértve a törzsfőnököket és a Mutáns Orkokat is). Ha eldöntötted, hogy vásárolsz valamit, módosítsd ennek megfelelően *Kalandlapodat*. Elranel elfogad az aranyon kívül bármi egyéb értékes kincset is, amit az Ezüstvárban találtál (kivéve a páncélokat, ami számára használhatatlan). Most pedig, ha információt akarsz vásárolni, lapozz a **22**-re. Ha bevégezted Elranellel az üzletelést, lapozz a **239**-re. Ha felébredt mohóságod, és megtámadod az Elfet, remélve, hogy megszerezheted nagyszerű kincseit, lapozz a **157**-re.

67.

Az Ezüstlovagok szobáihoz kerültél, ők képezték a vár védőinek élcsapatát. Az egymásba nyíló szobák alkotta helyiségrendszer igen nagy, de az Orkok ezeket a termeket is alaposan kifosztották. Az ajtók nagy részén még láthatók az Ezüstlovagok pajzsjelei, rajtuk a nevekkel. Ha Sallazar vagy, lapozz a **395**-re. Ha van egy bizonyos lovag, akinek tudod a nevét, és akinek meg akarod keresni a szobáját, lapozz a **117**-re. Máskülönben átkutathatsz néhány szobát, ha akarsz, de ez igen időigényes lesz. Ha mégis ezt akarod tenni, lapozz a **159**-re. Ha nincs hozzá kedved, lapozz a **43**-ra, és keress másfelé!

68.

Az ajtó mögött egy nagyon hosszú és keskeny szobában egy vén banya üldögél egyedül egy rokka mellett, miközben szórakozottan babrál egy furcsán csillogó ezüstszállal. Porlepte, mocskos gyászruhát visel, hajába pókhálószálak vegyülnek. Szeme fénytelen, hályog borítja, de kétséged sincs afelől, hogy lát téged. Egy fekete macska fúj rád mellőle, amint belépsz. A szoba telis-tele van ócskaságokkal, limlomokkal; egész kis hegy emelkedik itt a kacatokból és mocskos holmikból, amiket alig tudsz kivenni a félhomályban. A banya reszelős hangon felnevet, miközben te tétován állsz az ajtónyílásban. – Nos, kedveském, mit akarsz az öreg Őszfürttől, he? Mondd hát, meghallgatlak. – Ha meg akarod támadni a vénséget, lapozz a **290**-re. Ha inkább beszélgetni akarsz vele, lapozz a **109**-re. Ha egyszerűen itt akarod hagyni, hogy visszamenj a folyosóra, és a vasajtó felé vedd utadat, lapozz a **233**-ra.

69.

Az agyafúrt bestia megdörzsöl egy gyűrűt bal kezének egyik ujján, és eltűnik. Egy röpke másodperc elteltével azonban ismét feltűnik: a torony tetejénél, egy fadobogón állva. Izmait megfeszítve megpróbálja elfordítani az ostromgépet, egy dárdahajító szerkezetet, hogy téged vehessen vele célba! A fegyver egyetlen találata életveszélyes sérülést okozhat neked, talán meg is ölhet. Ha el akarsz menekülni, Grool egy sziklát dob utánad, miközben iszkolsz – ha így teszel, lapozz a **377**-re. Ha folytatni akarod a harcot, a következő választási lehetőségeid vannak: ha kilősz egy nyilat vagy katapultlövedéket Groolra, esetleg ráolvasol egy varázsigét, lapozz a **96**-ra. Ha a kőlépcsőn próbálsz meg feljutni a dobogóra, lapozz a **123**-ra. Ha a Repülés Italát használnád, hogy egyszeriben felérj, lapozz a **172**-re.

70.

A kulcsokat használva bejutsz a hatalmas kiterjedésű börtönjáratba. Egy folyosó mentén, mely a messzi távolba nyúlik, mindkét oldalon cellák sokasága sorakozik, mindegyik ajtaja zárva. Az összesét megvizsgálni nyilván sok időt venne igénybe. Ha szúrópróbaszerűen át akarsz kutatni közülük néhányat, abban a reményben, hogy találsz valamit, lapozz a **380**-ra. Ha időt nem kímélve az összes cellát át akarod vizsgálni, lapozz a **342**-re. Ha úgy döntesz, hogy nem vesztegeted itt az idődd, hanem megpróbálkozol a következő cellasorral – és korábban még nem tetted ezt meg –, lapozz a **210**-re. Ha inkább máshol kutatsz tovább, lapozz az **51**-re.

71.

Eszedbe jut, hogy a mágikus zárak és védelmek három kulcseleme a pókháló – amely a záróelem –, a kör – amely a védelem szimbóluma – és a háromszög – amely mágikus csapdaként helyezkedik el az ajtón. Amit magad előtt látsz, az egy igen bonyolult szimbólum, és ez azt sugallja, hogy egy nagyon erős varázsló véste rá az ajtóra. Ha be akarod törni az ajtót, lapozz a **253**-ra. Ha Nyitóvarázst akarsz használni, lapozz a **89**-re. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy megismerkedj a csapda hatásával, lapozz a **3**-ra, és keress másfelé!

72.

A déli folyosón végigtekintve egy ajtót pillantasz meg nyugati irányban, mielőtt a folyosó keletnek kanyarodik, visszafelé ahhoz a szobához, ahol beléptél a várnak erre a szintjére. Ha be akarsz nyitni az ajtón, és nem tetted ezt korábban, lapozz a **343**-ra. Ha követni

akarod a folyosót vissza oda, ahol bejöttél erre a szintre, és felkutatnál egy olyan területet, ahol még nem jártál, lapozz a **399**-re. Ha vissza akarsz térni kelet felé, a Sólymok Járata felezőpontjához, lapozz az **5**-re. Ha úgy döntesz, hogy nyugati irányba mész tovább, és benyitnál a dél felé néző ajtón, lapozz a **275**-re. Ha az ezzel szemben induló, északi folyosóval próbálkoznál, és még nem jártál arra korábban, lapozz a **385**-re.

73.

A fejszecsapásokkal tarkított ajtón benyitva a vár régi Törpe-termében találod magad, ahol valaha Törpe harcosok elit alakulata szolgálta a királyt. Az Orkok ezt a termet kíméletlen alapossággal tették tönkre. A padlón körös-körül összezúzott csontok hevernek, csontvázak lógnak a mennyezet tölgyfagerendáiról, nyilvánvalóvá téve, mi történt itt a Törpékkel. Végezz *Észlelés-próbát*! (Ha Pecök vagy, hozzá kell adnod 1-et a dobott értékhez: feldúlt vagy amiatt, amit látsz, és így nem könnyű koncentrálni.) Ha sikeres a próba, lapozz a **122**-re. Ha nem sikerül, elhagyod ezt a termet. Amennyiben kint a nyugati folyosón indulnál el, lapozz a **399**-re. Ha az északin, lapozz a **139**-re.

74.

Szemtől-szembe állsz hát a legnagyobb veszedelemmel, ami Amarilliát valaha is fenyegette! Nincs kegyelem, nincs menekvés; vagy te, vagy ez a Démoni lény. Mágikus erők örvénylenek a Nagytorony körül, és eloszlatják a Mágikus védelmeket (mind a tiédet, mind az övét). Ez nyílt harc lesz, mely a végsőkig tart majd. Minden Harci Körben el kell döntened, hogyan akarod megtámadni Zagor-Démont

(fegyverrel, varázsigével, savval, ha van nálad, vagy valami más módon). Nem ihatsz semmiféle varázsitalt, és nem ehetsz (hacsak nem tanultad meg, hogyan alkalmazhatod magadon a gyógyító varázslatok egyik ritka formáját). Ezután számold ki mind saját, mind Zagor Támadóerejét mindegyik Harci Kör elején! Ellenfeled alábbi ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjai csak az alapértékeket mutatják. Ezt először módosítanod kell az általad birtokolt Ezüsttőrök számának, valamint a Zagoron korábban, a távolból (például sav használatával) ejtett sebzéseknek megfelelően, illetve ha a lépcsőn fölfelé menet továbbiakat nyert, azokkal is.

Zagor-Démon ÜGYESSÉG 16 ÉLETERŐ 20

A következő táblázatot is figyelembe kell venned, mely azt mutatja, milyen támadásokat intéz ellened túlvilági ellenfeled, és milyen sebesüléseket okoznak csapásai, amennyiben eltalálnak.

Harci Kör	*Támadás és sebesülés*
1	Villámcsapás: vesztesz 7 ÉLETERŐ pontot
2	Tűzgolyó: vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot
3	Életszívó varázs: elszív 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot
4 és 5	Mérgezett tőr: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a fegyver, és további 2 ÉLETERŐ pontot a méreg miatt
6	Karmos ököl: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot

Ha sikerül lecsökkentened Zagor-Démon ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy kevesebbre anélkül, hogy megölnéd, lapozz a **264**-re. Ha legyőzöd a bestiát, lapozz az **54**-re.

75.

A Toronysziget partján állsz. Előtted egy hosszú, egyenes, köves út terül el, mely az Ezüstvár kapujáig vezet fel. Ennek az útnak mindkét oldalát romba dőlt épületek szegélyezik, amiket Orkok és Zombik romboltak le, még a Csontdémon elleni háború idején. A szétzúzott romok közt kevés értékes vagy használható dolog maradhatott csak számodra a pusztítás után – persze az sem lehetetlen, hogy már mindent, ami értékes lehetett, elvittek innen. Lehetséges, hogy még itt tanyáznak a Démon seregének maradékai, összeharácsolva, amit tudnak. Ha azonban mégis át akarnád kutatni a romokat, megteheted. Mit teszel?

Átkutatod a nyugati romokat? Lapozz a **369**-re.
Átkutatod a keleti romokat? Lapozz a **331**-re.
Elindulsz egyenest az Ezüstvárhoz? Lapozz a **192**-re.

76.

A hatalmas test szétrobban, és savval terít be, míg te, akár egy megszállott, rohansz kifelé az ajtón. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Mire összeszeded a bátorságod és visszatekintesz, a szobát – amit éppen csak elhagytál – már nyálka és sav borítja; odabenn minden cseppfolyóssá válik, a helyiség csípős füsttel telik meg. Most már nem találhatsz itt semmi hasznosat. Elindulsz a főfolyosóhoz, hogy másfelé kutass. Lapozz a **280**-ra.

77.

Belököd az ajtót, és végigtekintesz egy alagúton, melyet távoli lángok halvány ragyogása világít meg. Úgy ötven méter után egy szakadékhoz érkezel; a mélységben tűz izzik. Ez a Tűzmag, azon hatalmas mágikus energiák forrása, melyet egykoron a király varázslói használtak az Ezüstvárban. A szakadék túloldalán széles, alacsony mennyezetű barlang terül el, melynek talaját szanaszét heverő kőtömbök borítják. Egy ősrégi, foszladozó szerkezet feszül a mélység felett: egy faplató, közepén egy fémből készült csörlőszerkezettel, melyhez egy hosszú kötél csatlakozik. Alaposabban megvizsgálva a szerkezetet arra a következtetésre jutsz, hogy a kötelek mentén ez mozgatja a pódiumot a szakadék két oldala között. A csörlő azonban elrozsdásodott és megszorult. Maga a híd, a kötelek és a deszkák tűzállóak lehetnek, különben már régen elégtek volna. Ha tudod és akarod is a Szökkenés varázslatot alkalmazni, hogy átjuss itt, lapozz a **295**-re. Ha némi lámpaolajjal megolajoznád a csörlőt, így alkalmassá téve a platót arra, hogy átkelj vele a túloldalra, lapozz a **295**-re. (Ha ezt választod, de nincs tartalék lámpaolajad, nem tudod használni a lámpásodat a sötét területeken, hacsak nem szerzel bele olajat.) Ha nekifutásból egy hősies ugrással megpróbálnál átjutni

a szakadékon, amely nagyjából 6 méter széles a legkeskenyebb pontján, lapozz a **136**-ra. Ha úgy döntesz, hogy nem kelsz át a szakadékon, és inkább visszatérsz a főfolyosóra, hogy másfelé folytasd a kutatást, lapozz a **357**-re.

78.

Az első dolog, amit észreveszel ebben a helyiségben, egy sornyi egymásba fonódó kör rajzolata a padlón. A következő pedig a kék-sárga burkolat a falon, és az a két hatalmas, aranyozott rézurna, amelyek a szoba keleti falánál állnak a sarkokban. Az északi fal hozzád közelebb eső részénél egy ajtó nyílik. A levegőben bódító pézsmaillat terjeng. A központi kör belsejében gyenge remegésként kezd alakot ölteni valami a levegőben. Miközben figyeled, a jelenés egyre erősebbé, sűrűbbé, magasabbá válik, mígnem több méter magas, forgószélszerű kavargássá alakul át. Ha úgy döntesz, hogy elmenekülsz a teremből, lapozz a **97**-re. Ha úgy határozol, hogy maradsz, végrehajthatsz két cselekvést (például ehetsz, ihatsz varázsitalt, elmondhatsz egy varázsigét), mielőtt az a valami – bármi legyen is – felvenné végső alakját. Döntsd el, milyen cselekvéseket választasz. Ha az egyik cselekedetedként megpróbálod kinyitni az északra lévő ajtót, lapozz a **143**-ra. Egyébként lapozz a **190**-re, és készülj fel a harcra!

79.

Ha kinyitod az ajtót, működésbe hozol egy leleményes mechanikus csapdát, mely azzal fenyeget, hogy fejedet veszi vagdalkozó pengéivel. El tudod kerülni a csapdát, ha van nálad álkulcs, ha Nyitóvarázst használsz, vagy ha veled van egy felbérelt tolvaj. Ha bármelyikkel rendelkezel, lapozz a **307**-re. Ha nem, és megkockáztatod a csapda miatti sebesülést, lapozz a **146**-ra. Ha itt hagyod ezt az ajtót, és másfelé folytatod a kutatást, lapozz az **52**-re.

80.

Óvatosan felnyitod a koporsót, félig suttogva reménykedsz benne, hogy a papnak nyugalmas álma van a halálban. Amint kiveszed ujjai közül a fadobozkát, a nyugalom érzése száll meg, érzed, hogy felfrissülsz. Nyersz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot. Úgy érzed, mintha maga a doboz valamilyen módon a segítségedre lehetne majd abban, hogy visszanyerd elvesztett erődet és elűzd fáradtságodat. Felnyitod, és négy drágakövet találsz benne: egy korallgyöngyöt, egy epidot, egy éterkövet és egy borostyánt. (Jegyezd fel a négy követ a *Kalandlapodra*!) Most mit teszel?

Távozol innen, és másfelé kutatsz tovább?	Lapozz a **399**-re.
Felnyitod az ezüstpálcás koporsót?	Lapozz a **309**-re.
Felnyitod az ezüstgyűrűs koporsót?	Lapozz a **285**-re.

81.

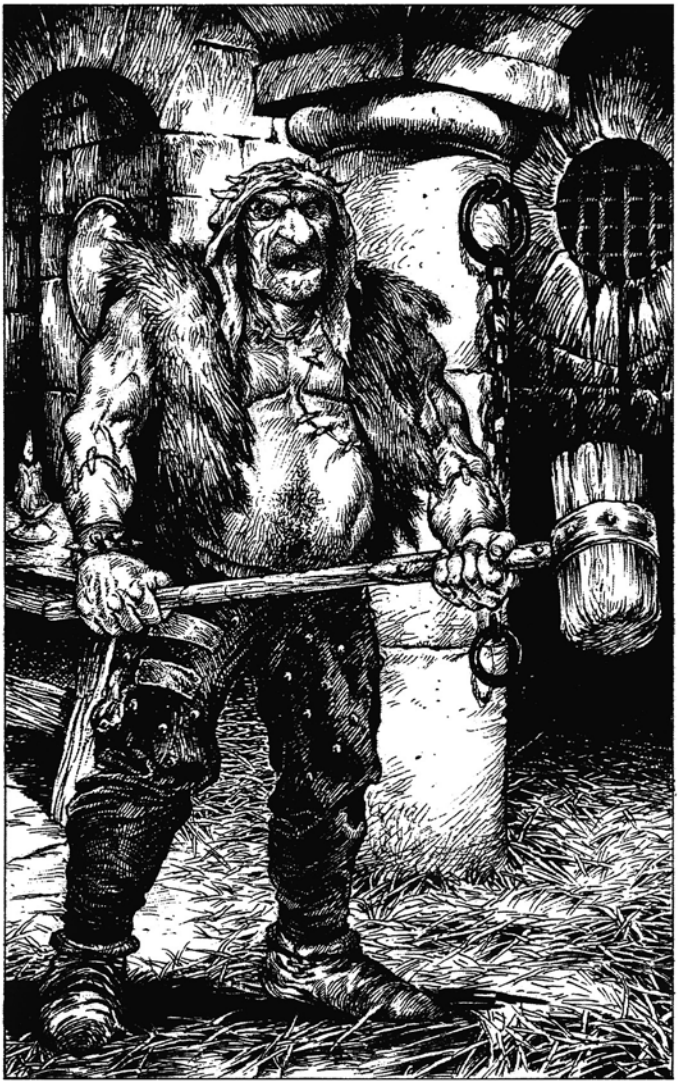
– Van itt valahol egy Ork-ölő kard, amit valamikor régen egy lovag használt. Azt hiszem, elég közel van ide, csak néhány szobával odébb. Úgy tudom, bárki képes forgatni. – Ha Anvar vagy, lapozz a **257**-re. Ha Braxus, lapozz a **311**-re. Máskülönben lapozz a **22**-re.

82.

Az irtózatosan felpuffadt törzsfőnök, Thulu alakja tántorogva felemelkedik trónjáról. Hitetlenkedve lenéz rád, aztán bőszülten felüvölt és szitkokat szór rád. Habzó szájjal körbeforgatja hatalmas fejszéjét, karja, keze fékezhetetlenül reszket. Szerencsédre egy kis időre elveszti önuralmát, mielőtt rád tudna támadni. Ez időt ad neked arra, hogy két cselekedetet szabadon végrehajts. Például ihatsz valamilyen varázsitalt vagy gyógynövényfőzetet, vagy elmondhatsz egy varázsigét (de egyik cselekvésed sem lehet szabad támadás fegyverrel vagy varázsigével, mert ha ezt teszed, Thulu azonnal harcba lendül). Döntsd el, mit cselekszel, aztán küzdj meg az életedért.

Thulu	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 17

Ha győzöl, lapozz a **125**-re.



83.

Mungust, a börtönőrt egy évekkel ezelőtt elkövetett hibájáért arra ítélték, hogy a Harci Sárkányoknak szolgáljon eledelül. Ami ezután megmaradt belőle, azt néhány tébolyult varázsló összetoldozta-foldozta, a hiányzó részeket erős és gonosz teremtmények testrészeivel pótolták. A férfi méretei egy Félogréval vetekednek: jóval magasabb két méternél, és csaknem ugyanolyan széles. Az alkarján, és körben a nyakán a varratok mentén élénkbíbor foltok futnak végig. Az élőhalott szörnyeteg egy hatalmas fakalapácsot lóbál lapátméretű kezeiben. Ellenfeled ugyan lassú és nem is valami jó harcos, ám roppant hatalmas és erős (ha eltalál, a szokásos 2 helyett most 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz), így igen nehéz elpusztítani.

Mungus ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 19

Ha győzöl, átkutatod a börtönőr szobáját. Egy faládikóban találsz 6 Aranytallért, és egy mágikus láncinget. Ha ezt viseled, 1 pontot adhatsz Támadóerődhöz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért az értékes leletért (hacsak nem Sallazar vagy, aki nem tudja viselni a páncélt). Ha találsz egy kereskedőt, akinek eladod ezt a páncélt, 12 Aranytallért fog fizetni érte. Rábukkansz még hat nagy vastüskére is, amelyekről reméled, hogy hasznodra lesznek. Ha most a kinti folyosón dél felé indulva el akarod hagyni a börtönt, hogy másfelé kutass tovább, lapozz a **357**-re. Ha tovább akarsz keresgélni itt, döntsd el, mit fogsz tenni.

Benyitsz a jobb oldali ajtón? Lapozz a **281**-re.
Benyitsz a bal oldali ajtón? Lapozz a **158**-ra.
Benyitsz valamelyik veled szemben lévő ajtón? Lapozz a **118**-ra.

84.

A távolból Ork hangokat hallasz, melyek egyre hangosabbá válnak. Kétségbeesetten körülnézel, hogy kiutat találj a csapdából. Ha maradt még legalább 1 MÁGIA pontod, most fel kell használnod, mivel ösztöneiddel és minden érzékeddel arra összpontosítasz, hogy menekülési utat találj – lapozz a **305**-re. Ha nincs már MÁGIA pontod, lapozz a **366**-ra.

85.

Jegyezd fel, hogy amint eléred utad 500. másodpercét, fel kell írnod annak a fejezetpontnak a számát, ahol éppen jársz, aztán rögtön lapozz a **219**-re! Most azonban lecipeled a testet a lépcsőn, majd átlépsz a boltív alatt, és be a fényoszlopba, ami a Sárkány kődobogójához küld. Mindez 50 másodpercig tart. Lapozz a **161**-re.

86.

Amint négykézlábra ereszkedve mászol, kis oldalajtók nyílnak meg félúton, és minden ajtónyílásból egy-egy pici, ördögszerű teremtmény kezd döfködni feléd hosszú, vékony nyársával. Nem tudsz visszafordulni, így harcolni kényszerülsz. Ha Anvar vagy, a soron következő csatában le kell vonnod 4 pontot Támadóerődből (mivel termetes vagy, meglehetősen körülményes mozognod ebben a szűk átjáróban). Ha Braxus vagy, 3, ha pedig Sallazar, 2 ponttal kell csökkentened Támadóerődet. Ha Pecök vagy, a szokott módon harcolhatsz. Végül pedig ha vértet viselsz, ez hátrányodat növeli, és további 1 pontot kell levonnod Támadóerődből. A Tűzgolyót és a Villámcsapást itt nem használhatod, mert a terület túl szűk. Egyszerre harcolj az apró Manókkal – méretük miatt ha egyikük sikeresen megszúr, csak 1 ÉLETERŐ pontos veszteséget okoz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vármanó	5	4
Második Vármanó	5	4

Ha győztél, sikerül elérned a fülkét a járat végén. A szobában van egy Toronyszelence. Miután magadhoz vetted a tartalmát, visszatérsz a titkos folyosóra, és északi irányba folytatod az utadat. Lapozz a **271**-re.

87.

– De hisz ez Rejtköpenyes Elranel! Az ördögbe is! Ő az, aki bejutott az arborétumba, és megfújta a Kancellár zöld hajtásait! – kiált fel az ifjú tolvaj.

Az Elf csak szerényen mosolyog. – Nagyon szép varázsvirágok voltak. Mondhatom, jó néhány Aranyért adtam túl rajtuk. Egyébként biztosíthatlak, jobban jársz, ha nem emelsz fegyvert rám, barátom. – Ha beszélni akarsz a furcsa Elffel, és Pecök vagy, lapozz a **315**-re; ha valaki mással játszol, lapozz a **9**-re. Ha harcolni akarsz az alakkal – hiszen van egy zsák kincse –, lapozz a **157**-re.

88.

Amint megmozdulsz, hogy rátámadj, az Ork védekezően feléd fordul. Fadárdája nem valami jó fegyver, ha megsebez, csak 1 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL.

Ork	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, kinyitod a ketrecet, hogy szabaddá tedd nyüszítő foglyát. A lény boldogan dörzsöli orrát a lábadhoz, és majdnem olyan lágy hangot hallat, mint egy doromboló macska. Aztán egy nyomorúságosabb hangot ad ki, ami eléggé megrémít, főként mert más Orkok meghallhatták, amiket már valószínűleg nem lesz olyan egyszerű megölni, mint a lábadnál heverőt. Megpróbálod csendre inteni a teremtményt, de egyre zajosabb lesz. Azt gondolod, hogy bizonyára éhes, de elfordítja orrát a felkínált ételtől. Ha van nálad néhány vastüske, lapozz a **374**-re. Ha nincs, lapozz a **358**-ra.

89.

Egy Nyitóvarázs a három mágikus szimbólum közül csak egyet fog feltörni. Hogy két elemet eltávolíts, ahhoz két varázsigére lesz szükséged, és háromra, ha mindhármat fel akarod nyitni. Döntsd el tehát, hogy melyik elem(ek)et akarod elmozdítani (a pókháló, a kör és a háromszög közül), majd lapozz a **182**-re.

90.

– Szerfelett udvariatlan dolog belépni valahova kopogtatás nélkül! – üvölt rád a szoba lakója, mikor benyomulsz az ajtón. Megdöbbent, hogy egy ősz hajú öregemberrel találod magad szemközt, aki barna színű, leomló köpenyt visel, mely nyilvánvalóan azt jelzi, hogy a Cabaal Síkságról származik. Valósá-

gos kincsesbánya van mögötte: elemózsia, páncélok, fegyverek és még mennyi minden! Ha úgy döntesz, hogy megtámadod, lapozz a **267**-re. Ha meg akarod kérdezni tőle, van-e eladó portékája, lapozz a **194**-re, de jegyezd fel magadnak, hogy a kereskedő minden 4 Aranytallérba, vagy többe kerülő holmi után plusz egy Aranyat fog felszámolni azért a modortalanságért, hogy egyszerűen csak besétáltál hozzá.

91.

Belépsz egy rövid előszobába, amely csupasz, mindenféle díszítést nélkülöz, és amelyben csak egyetlen ajtó van, az északi végében. Nagy léptekkel odasietsz, és kitárod. Egy széles és szinte végtelennek tűnő folyosóra jutsz, az ajtó pedig bevágódik mögötted. Nem leszel képes kinyitni többé, sem mágiával, sem erővel. Lapozz a **41**-re.

92.

Az útkereszteződésben állva látod, hogy a kelet felé futó folyosón nincs ajtó. Az északi folyosón, mely egy kelet-nyugati irányú újabb járatba torkollik, egy-egy ajtó áll egymással szemben. A dél felé vezető út nyugatnak kanyarodik, vissza ahhoz a részhez, ahol a várnak erre a szintjére értél. Itt két ajtót is látsz, mindkettőt a keleti falon. Ha vissza akarsz térni dél felé, majd nyugatnak, oda, ahol beléptél erre a szintre, lapozz a **399**-re. Nyugat felé tovább folytatódik a Sólymok Járata. Ha ezen az úton akarsz elindulni, lapozz az **5**-re. Egyébként be kell nyitnod egy ajtón, amelyik mögött eddig még nem jártál. Melyik lesz az?

Valamelyik az északi ajtók közül?	Lapozz a **389**-re.
A hozzád közelebb eső déli ajtó?	Lapozz a **363**-ra.
A tőled távolabb eső második ajtó?	Lapozz a **73**-ra.

93.

A szokott módon számítsd ki a Támadóerőiteket! Ha a tied a magasabb, Zagor 2 ÉLETERŐ pontot veszít. Ha az övé nagyobb, varázslata 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot szív el tőled, a nyílvessződ pedig célt téveszt. Lapozz a **299**-re, hogy eldöntsd, mit teszel a következő Harci Körben.

94.

– Remstar, csak beszélni akarok veled – kezded, de a Sötét Elf arca eltorzul a mélységes dühtől.

Gyűlölet és rettegés keveréke ül ki a vonásaira. – Te Remstar szövetségese vagy! – rikoltja. – Szóval bérgyilkost küld rám, hogy elpusztítson, mert próbálom sakkban tartani az árnyát!

A Sötét Elf befejezi a varázsige-ráolvasást, és egy repülő tűzgolyót küld rád a szobán keresztül. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, és felveszed vele a harcot, lapozz a **258**-ra. Ha elmenekülsz, lapozz a **198**-ra.

95.

E mögött a sárkány-szimbólummal díszített ajtó mögött kiverték a falakat, hogy egyetlen hatalmas termet alakítsanak ki. A helyiség kiszáradt, összeaszalódott tojásszerű tárgyakkal van tele, melyek azonban finoman szólva is hatalmasak. A belsejükben összeaszalódott sárkányembrió-alakok jelzik, hogy mik is voltak ezek egykor. A Csontdémon egy régi sárkányfészkébe léptél! Úgy látszik, itt minden elpusztult, kiaszott évekkel ezelőtt. Ha mégis át akarod kutatni ezt a helyet, lapozz a **325**-re. Ha inkább másfelé folytatod a keresést, lapozz az **52**-re.

96.

Van két Harci Kör, hogy végezz Groollal, mielőtt sikerülne tüzet nyitnia rád az ostromgépből. Ezek szabad támadások, a bestia ugyanis egész idő alatt a gépezetet taszigálja. Ha sikerül megölnöd az Ogrét, lapozz a **252**-re. Ha nem, egy öt méter hosszú dárdát lő ki rád. *Tedd próbára* Grool ÜGYESSÉGÉT! Ha sikerül a próba, eltalál téged, és vesztesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha nem sikerül, a nagy dárda célt téveszt, és éppen melletted suhan el. Ha most elmenekülnél, lapozz a **377**-re. Ha nekiiramodsz a kőlépcsőnek, lapozz a **123**-ra. Ha felhajtod a Repülés Italát, hogy utolérd Groolt – és van is nálad belőle –, lapozz a **172**-re.

97.

A folyosó közepén állsz. Egy olyan ajtón kell benyitnod, amelyikkel még nem próbálkoztál korábban. Ha már mind mögött jártál, vagy ha már nem akarsz több mögött szétnézni, visszaindulhatsz délnek, majd keletnek a Sólymok Járatához. Tehát, mit teszel?

Benyitsz az ónixrúnás ajtón?	Lapozz a **78**-ra.
Benyitsz a pajzzsal díszített ajtón?	Lapozz a **259**-re.
Benyitsz a folyosóval átellenben álló déli ajtón?	Lapozz a **275**-re.
Elindulsz délnek, aztán kelet felé a Sólymok Járata mentén?	Lapozz az **5**-re.

98.

Nem sokkal hajnalhasadás után, amikor kinyújtóztatod lábadat a fedélzeten, a tenger hirtelen tajtékot hány a hajó jobb oldalán. Kirántod fegyvered, de éppen amint átpillantasz a hajó oldala felett, lecsap rád a ködös légből a valódi veszedelem. Egy hatalmas, több méteres hüllő tart feléd fűrészes élű, elszarusodott karmokkal, nagyra tátott szájjal és hosszú, kampós farokkal. A támadás teljesen váratlanul ér, így a szörnyeteg karmai levernek lábadról. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Most pedig harcolnod kell az életedért.

Ködvivern ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, a kapitány és a legénység talpra segít, ételt hoznak, és gyógyfüvekből italt készítenek számodra (állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére), míg a többiek hozzálátnak, hogy eltávolítsák a hüllő tetemét a fedélzetről. Carannus morcosan szemléli a bestiát. – Ez nem természetes szörny – mondja. – Ismerem a Viverneket, egyáltalán nem ilyen torz szokott lenni a farkuk. Nézz csak rá erre a horgas állkapocsra és a gerincéből kiálló csonttaréjra. Valami gonosz varázslat munkálkodik itt. – A Kentaur tekintete megkeményedik, aztán megfordul, hogy segítsen embereinek bedobni a tetemet a tengerbe. Lapozz a **44**-re.

99.

A Pokolcsahos őrök szobája nem egyéb, mint egy mocskos, undorító vágóhíd. Lerágott csontok és rothadó koncok hevernek mindenfelé. Leküzdöd hányingeredet, számodra értékes dolgok után kezdesz kutatni. Hamarosan találsz is egy kis rézurnát, melynek

aljába egy titkos rekeszt készítettek, melyben 2 Varázsgyűrűre bukkansz! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Itt nincs semmi egyéb, amit érdemes lenne elvinni. Van viszont egy ajtó az északi fal nyugati végében. Az ajtó jelöletlen és meglehetősen szokványos külsejű, de hát ki tudja, miféle borzalmak lehetnek a Pokolcsahosok szomszédságában! Ha be akarsz rajta nyitni, lapozz a **68**-ra. Ha jobb szeretnél elindulni, és észak felé tartani a nagy kovácsoltvas ajtóhoz, lapozz a **197**-re.

100.

A toprongyos tolvajok nagyon megkönnyebbülnek, hogy nem akarsz velük harcolni. Van elég bajuk. Így is alig tudnak maguknak annyi élelmet összelopni, hogy ne vesszenek éhen, ráadásul még a kastély körül ólálkodó Orkoktól és Zombiktól is állandó rettegésben élnek. A tolvajok figyelmeztetnek a Vármanókra, amik lakhelye innen nyugat felé esik. Elmondásuk szerint a fölöttetek lévő szinten, a folyosó végén nyíló kétszárnyú ajtótól egyenesen nyugatra van egy ebédlő és a konyhák helyezkednek el, ezektől északra pedig egy kovácsműhely és egy páncélkészítő műhely található. A könyvtártól nyugatra egy varázsló lakosztálya van, és egy különös belső kert, egy kicsiny mágikus szökőkúttal. Az északi átjáró végén, szemben a varázsló lakosztályával, él egy hóbortos kereskedő, név szerint Haag, akitől a tolvajok a lopott kincsekért cserébe néha ételt vásárolnak. A kerttől északra van egy templom, melyet élőhalott szörnyek őriznek. Hogy elérd a vár következő szintjét, el kell hagynod a könyvtárat, és nyugatnak indulnod, aztán észak felé tartanod, az őrszobához, melynek ajtaja nyugatra néz. Az innen északra nyíló ajtó levezet a föld alatti várbörtönbe (a férfiakat láthatóan kirázza a hideg, mikor ezt emlegetik).

Végül a legfiatalabb tolvaj felajánlja, hogy csatlakozik hozzád egy kis időre, míg a várban vagy, remélve, hogy ily módon szerezni tud egy kis élelmet és némi felszerelést magának és éhező barátainak. Ha fontolóra veszed, hogy felfogadd a fiatalembert, lapozz a **160**-ra. Ha itt akarod hagyni őket, és az alacsony járatban nyugat felé akarsz továbbmenni – feltéve, hogy még nem jártál arra –, lapozz a **355**-re. Ha vissza akarsz térni a kastély fő részébe, lapozz a **3**-ra.

101.

A hatalmas test szétrobban és beterít savval. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, a szobát nyálka és sav borítja el. Odabenn minden cseppfolyóssá válik, míg a helyiség megtelik csípős füsttel. Itt már egészen biztosan nem fogsz semmi használhatóra bukkanni. Elindulsz a főfolyosóhoz, hogy másfelé kutass tovább. Lapozz a **280**-ra.

102.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, csak 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz a zuhanás miatt – az égiek bizonyára kegyeikbe fogadtak. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Ha nem vagy szerencsés, 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ami még mindig sokkal jobb, mint amire számítani lehetett, ezért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Újabb 30 másodpercet töltöttél el azzal, hogy keresztüljuss a Sárkány termén. Továbbhaladsz. Lapozz a **286**-ra.

103.

Az ajtó mögött bukózsineg van kifeszítve, de szerencsére még időben észreveszed, és minden baj nélkül átlépsz felette. Az Ezüstvár nagy előcsarnokában állsz. A hosszú falakon egykoron Amarillia tartományainak lobogói és pajzsai függtek, mostanra azonban sokat megrongáltak közülük, egy részüknek már csak darabjai lógnak, megint mások a kőpadlóra hajítva hevernek összetörve. A falakon rendszertelenül elhelyezett fáklyák halovány fénnyel pislákolnak, valamennyire bevilágítva a területet – ugyanakkor ez azt is sejteti, hogy a környéket élőlények járják, ami csak veszélyt jelenthet számodra. A csarnok bejáratának mindkét oldalán van egy-egy ajtó, az egyik mögül ráadásul Orkok röfögő torokhangját hallod kiszűrődni. Valószínűleg egyszerű őrök lehetnek, bármiféle arany vagy más értékes tárgy nélkül, ezért aztán értelmetlenség lenne rájuk vesztegetned az erődet. Amilyen halkan csak tudsz, előrelopakodsz. Valamivel előrébb, balra és jobbra is egy-egy kis ajtó nyílik, egy nagyobb, kétszárnyúval egyetemben, ami még távolabb, veled szemben van.

Melyik ajtót nyitod ki?

A bal oldalit?	Lapozz a **318**-ra.
A jobb oldalit?	Lapozz a **20**-ra.
A kettős ajtót?	Lapozz a **376**-ra.

104.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Adj 3-at a dobott értékhez – a kis fenevad ugyanis nagyon gyors. Ha sikerül a próba, lapozz a **193**-ra. Ha elhibázod, lapozz a **163**-ra.

105.

Amint ezt az ajtót betaszítod, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, biztonságban feltárod az ajtót. Ha nem vagy szerencsés, működésbe hozol egy alattomos csapdát, ami egy mérgezett vesszőt mélyeszt a húsodba, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A spártai berendezésű szoba, mely a szemed elé tárul, egykoron a kastély idős páncélkészítő mesteréjé volt, és a csapda arra szolgált, hogy elriassza a gyáva Ork harcosokat attól, hogy belépjenek ide. Találsz egy épségben megmaradt láncinget. Ez nem fog plusz pontot adni Támadóerődhöz, de elképzelhető, hogy egyszer még hasznos lesz számodra. Ezután elhagyod ezt a helyet. Ha a keleti folyosó mentén indulnál el a távolabbi ajtóhoz, és még nem tetted korábban, lapozz a **269**-re. Ha visszatérnél délre, és másfelé folytatnád a kutatást, lapozz a **376**-ra.

106.

15 Aranytallért gyűjtöttél… Szép, szép, de mit gondolsz, mit érsz majd ezzel, amikor szembe kell szállnod Zagorral? Lapozz vissza a **262**-re.

107.

Betaszítasz egy rozoga ajtót, melynek keretén vérrel mázolt Ork firkálmányok éktelenkednek. Szánalmas kép tárul a szemed elé. Egy valaha kellemes vendégszobában állsz, melyben minden feldúlva, rég megalvadt vérrel és megszáradt mocsokkal összekenve hever szanaszét. Látsz néhány törpeméretű, összezúzott csontvázat a romok között, az egyikénél, egy bőrtarsolyban, összezsugorodott pergamendarabot találsz. Amikor óvatosan szétgöngyölöd, látod, hogy a kézirat a Törpék nyelvén íródott. Csak akkor tudod elolvasni a szöveget, ha Pecök vagy Sallazar vagy (utóbbi esetben csak varázslat segítségével tudod ezt megtenni, ami 1 MÁGIA pontodba kerül). Ha nem tudod, vagy nem akarod elolvasni az írást, és inkább máshol folytatnád a keresést, lapozz a **218**-ra. Ha boldogulsz vele, lapozz a **333**-ra.

108.

– Hmm. Hát persze, mostanában tűntek fel itt. Én csak egyet tudtam megszerezni. – Elranel meglóbál egy Ezüsttőrt. Ha meg akarod venni tőle, 6 Aranytallérodba fog kerülni. Akár megveszed, akár nem, Elranel így folytatja: – Bizonyosan van egy a trónterem mögötti kincstárban, és Grool, a hatalmas Ogre a keleti szárnyban is tart egyet magánál. Úgy hiszem, hogy a legerősebb Pokolcsahosok – a legalávalóbb teremtmények, amikkel valaha is összefutottam – szintén őriznek egyet a nyugati szárnyban. Óvakodj korbácsaiktól és mérgüktől! – Lapozz vissza a **22**-re.

109.

A banya nem mutat érdeklődést semmiféle beszélgetés, csevegés iránt. Az viszont érdekli, vajon van-e nálad valamilyen varázsital, amit arra használhatna,

hogy megnedvesítse vele az orsót, amivel dolgozik, és hogy a folyadék segítségével bevégezze sötét mágiáját. Ha hajlandó vagy rá, hogy átadj neki valamilyen varázsitalt, cserébe a következő holmikat kaphatod tőle (egy varázsitalért egy dolgot): egy Varázsgyűrűt, egy fiola pestis-ellenszert vagy egy tekercset, melyen a Varázslepel ige szövege áll. Ha üzletet akarsz kötni a banyával, módosítsd megfelelőképpen *Kalandlapod*! Ezután továbbindulsz. Ha a nagy vasajtóhoz tartasz, északnak, lapozz a **197**-re. Ha nem akarsz üzletelni, vagy nincs varázsitalod, amivel üzletet köthetnél, lapozz a **233**-ra.

110.

A rúnákat sajnos úgy készítették el, hogy bármely, az ajtóra mondott varázsige hatására működésbe lépnek. Vakítóan fehér elektromos energia lobban a szemed előtt. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot – illetve 6-ot, ha fémpáncélt viselsz, mivel ez tested minden részére elvezeti az elektromosságot. Odabentről valaki vagy valami fenyegető kaparászását, sivítását hallod. Nincs rá idődd, hogy egyél, így meggyengült állapotodban leszel kénytelen szembenézni a zaj forrásával. Ha úgy döntesz, hogy betaszítod a nyitott ajtót, és szembenézel azzal, ami mögötte megbújik, lapozz a **339**-re. Ha inkább nyugat, majd dél felé szaladva elmenekülnél innét, lapozz a **376**-ra.

111.

A Sólymok Járatának hosszú, kelet-nyugati folyosóján végignézve több ajtót és oldaljáratot is megpillantasz. Úgy döntesz, hogy elmész a folyosó középpontjáig, és alaposan szemügyre veszel mindent, amit onnan belátsz. Lapozz az **5**-re.

112.

Alighogy benyitsz az ajtón, egy kifosztott szobába jutsz, amelynek nyugati falán újabb ezüstdíszes ajtó van. A szoba közepén egy bőrruhákba öltözött Elf áll egy jókora zsákkal a kezében. A magas, karcsú férfi gyorsan reagál megjelenésedre, és egy hosszú tőrt ránt elő, melynek pengéjén olajos, zöld folyadékcseppek mutatkoznak. Furcsán, talányosan mosolyog, arcának jobb oldalán különös, halványpiros sebhely húzódik végig. Egyszerű, szürke köpenyt visel, mely szokatlan módon vibrálni látszik, és amikor megnézed, úgy tűnik, mintha az Elf teste el-elhomályosulna. Ha van veled egy felbérelt tolvaj, lapozz a **87**-re; ha nincs, lapozz a **140**-re.

113.

Ha még nem jártál az innen nyíló, keleti ajtó mögött, lapozz a **165**-re. Ha már jártál, tudod, hogy nincs értelme visszatérned, így továbbmész a kristályajtóhoz, észak felé – lapozz a **135**-re.

114.

A Varázslókísértet tüzes kezéből igét bocsát rád az első két Harci Kör során. Ha ellenfeled Támadóereje bizonyul nagyobbnak, varázslatának ereje 4 ÉLETERŐ pontos veszteséget okoz. Ha azonban a te Támadóerőd bizonyul magasabbnak, sikerül elkerülnöd mágikus támadását, és nem szenvedsz sebesülést. Ezt követően dermedt, fagyos kezével próbál majd megérinteni, ami a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos veszteséget okozza, valahányszor hozzád ér.

Varázslókísértet ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, átkutathatod a különös barlangot. Találsz egy Toronyszelencét, továbbá egy bőrerszényben 5 Aranytallért. Rálelsz még két díszes rajzolatú, ovális alakú, furcsa kártyalapra is. Csak a fekete hátlapjukat látod, melyek peremén vörös kígyó harap a saját farkába. Ha fel akarod fordítani az elsőt a kártyák közül, lapozz a **147**-re. Ha a másodikat akarod felfordítani, lapozz a **245**-re. Ha inkább mindkettőt békén hagynád, és az átjáró végénél található barlangot kutatnád át – feltéve persze, hogy még nem tetted ezt meg –, lapozz a **10**-re. Ha pedig visszatérnél a központi barlangba, ahonnét érkeztél, lapozz a **186**-ra.

115.

Elmondtad a Mágikus védelem varázsigéjét mielőtt beléptél Zagor Vártornyába? Ha nem, a mágus varázslata miatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **299**-re, és döntsd el, mit teszel a következő Harci Körben! Ha elmondtad a varázsigét mielőtt beléptél, a két varázsige kölcsönösen kioltja egymást – lapozz a **31**-re.

116.

A Hullagyík nyálkás nyoma észak felé tart, ki a konyhából, aztán elvezet addig a pontig, ahol a folyosó keletnek kanyarodik. Itt csak egyetlen ajtó található a folyosó mentén, tőled balra, a váladékösvény azonban egyenesen a folyosó végéhez visz, és megállapodik a falnál! Biztos vagy benne, hogy egy titkos ajtónak kell itt lennie valahol … és csakugyan, rátalálsz egyre, amit szakértő kezek szinte tökéletesen elrejtettek a falba. Arra is rájössz, hogy egy gyík általában nem képes maga mögött becsukni az ajtókat! Ebből arra

következtetsz, hogy egy intelligens valaki – vagy valami? – szabadította rád a hüllőt, aki aztán gondoskodott az átjáró lezárásáról. Ha kinyitod a titkos ajtót, bizonyára ügyes, erős ellenfélt találsz mögötte. Ha ennek ellenére – vagy éppen emiatt – úgy döntesz, hogy benyitsz a titkos ajtón, lapozz a **171**-re. Ha inkább visszaindulsz nyugatra, majd délre, hogy másfelé kutakodj tovább, lapozz a **376**-ra.

117.

Alakítsd át a lovag nevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint, add össze ezeket, szorozd meg az összeget hattal, aztán lapozz arra a fejezetpontra, amelynek száma megegyezik a végeredménynyel! Ha a lovag neve nem az első szó, amit olvasol, akkor valamit elrontottál – lapozz a **159**-re.

118.

Az innen nyíló két grenadilfából készült, vasveretes ajtó szilárd alkotmány, hasonlóan kikezdhetetlennek látszó zárszerkezettel. Betörni nem tudod egyiket sem, és Nyitóvarázzsal sem tudsz túljutni rajtuk – olyan bűbáj védi őket, ami az ilyesféle varázslatokat hatástalanítja. Csak a börtönőr kulcskészletével tudod felnyitni bármelyiket is. Ha birtokodban van ez a kulcscsomó, és be akarsz nyitni az első ajtón, lapozz a kulcsok számának – ha a másodikon, akkor pedig ezek háromszorosának – megfelelő fejezetpontra. Ha nincsenek nálad a börtönőr kulcsai, lapozz az **51**-re.

119.

1 MÁGIA pont felhasználásával Tűztől Védő Italt készíthetsz ebből a főzetből. Bármikor ihatsz belőle, kivéve, ha éppen harcolsz. A bájital hatása egy ütközeten át tart. A csata folyamán felére csökkenthetsz minden tűz alapú támadás – például sárkánylehelet vagy Tűzgolyó – okozta sérülést (a törtet felfelé kerekítsd). Lapozz az **52**-re, és folytasd a kutatást a Bronz Járat egy másik részén.

120.

A pálcából ék alakú nyalábok törnek elő, és mágikus nyílhegyekként a Bajnok felé süvítenek, majd szabályosan átlyuggatják ellenfeled bőrét, aki támadásod hatására 8 ÉLETERŐ pontot veszít. Lapozz vissza a **223**-ra, és folytasd a harcot – előtte azonban ne feledd a férfi ÉLETERŐ pontjait lecsökkenteni!

121.

Csak egyetlen módja van, hogy elérd innen Zagort: be kell lépned a fehér fénynyalábba. Amint ezt megteszed, felemelkedsz. Hamarosan elérsz egy kör alakú párkányt, melyről egy hatalmas Z betűvel díszített ajtó nyílik tovább. Ha nálad van az Igaz Látás Gyűrűje, szorozd meg annak a fejezetpontnak a számát héttel, ahol találtad, majd lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nincs gyűrűd, csak annyit tehetsz, hogy kinyitod ezt az ajtót itt, de jobban teszed, ha előtte megteszel minden lehetséges óvintézkedést. Már csak egyetlen ellenfél áll előtted, úgyhogy használj fel mindent, amid van. Ha Nyitóvarázst akarsz használni, hogy kinyisd az ajtót, lapozz a **321**-re. Ha egyszerűen csak benyitsz az ajtón, lapozz a **304**-re.

122.

A keleti falon találsz egy burkolólapot, mely nem illeszkedik tökéletesen a kövek síkjába: egy titkos ajtó! Ha ki akarod nyitni, lapozz a **164**-re. Ha úgy döntesz, hogy nem teszed, és inkább a nyugati folyosón indulsz tovább, lapozz a **399**-re. Ha az északi folyosót választod, lapozz a **139**-re.

123.

A lépcsősorhoz rohanva sikerül kitérned az ostromgép elől, mivel az Ogre nem tudja rád irányítani azt. Ehelyett viszont megpróbálja eltalálni a fejedet azokkal a kövekkel, melyek a dobogó tetején vannak egy halomban. Három Harci Kört vesz igénybe, mire feljutsz a kőlépcső tetejére (ha Pecök vagy, akkor négyet). Minden Harci Körben *tedd próbára* Grool ÜGYESSÉGÉT! Ha sikerül a próbája, eltalál egy kővel, így 2 pontot veszítesz ÉLETERŐDBŐL. Ha elvéti a próbát, a kő ártalmatlanul süvít el a fejed mellett. Nincs másra idődd, csak rohanni felfelé a lépcsőn. Ha túléled Grool kőzivatarját, lapozz a **172**-re.

124.

A fekete pajzs vészjóslónak tűnik, még a rajta lévő meleg nap képével együtt is. Amint belököd az ajtót, egy hatalmas, készenlétben várakozó ellenfélre akadsz. A tetőtől talpig fekete lemezpáncélba öltözött alak mellvértjét ugyanannak a napnak a képe díszíti, mint amit a pajzson is láttál. A teremtmény, aki valaha a királyi udvar Főtemplomosa volt, egy roppant méretű, démoni bárdot emel a magasba, hogy megküzdjön veled. Elméjét elpusztította a mágia, mostanra a Démon eszközévé vált. A Templomos Káoszbajnokká változott át. Képtelen vagy elfutni előle. Amikor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobnod kell egy kockával. Ha 6-ost dobsz, fegyvere különösen súlyos sebet ejt rajtad. Dobj egy kockával, és az alábbi táblázatból olvasd le, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülésen túl milyen veszteséget szenvedtél el.

Káoszbajnok	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 15

Dobás	*Speciális sebesülés*
1-2	Vesztesz plusz 1 ÉLETERŐ pontot
3	Vesztesz 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL
4	Vesztesz 1 pontot *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL
5	Vesztesz 1 pontot *Kezdeti* MÁGIA pontjaidból
6	Őrjöngés! (lásd lentebb)

Ha a Káoszbajnok Őrjöngésbe kezd, ő maga 3 ÉLETERŐ pontot veszít, de neked két kockadobásnyi veszteséget okoz. Ha sikerül felülkerekedned rajta, lapozz a **372**-re.

125.

Az ocsmány törzsfőnök teste a lábad előtt hever. Győztél! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Valahol biztosan vár rád egy nagy jutalom. Itt csupán egy kevés ehető ételt találsz a lakomaasztalon (adj 3-at Élelmiszerkészletedhez), ugyanis szinte minden rég megromlott már. Körülnézel, ügyet sem vetve a szánalmas, tudattalan szolgákra, mivel azok nem jelentenek számodra fenyegetést. Négy ajtót pillantasz meg, melyek továbbvezetnek ebből a teremből: hármat az északi fal mentén, egyet pedig a nyugati fal északi sarkában. Melyiken nyitsz be?

A nyugati falon lévő ajtón?	Lapozz a **390**-re.
Az északi falon lévő bal oldali ajtón?	Lapozz a **282**-re.
Az északi falon lévő középső ajtón?	Lapozz a **91**-re.
Az északi falon lévő jobb oldali ajtón?	Lapozz a **244**-re.

126.

A Kőkolosszus meglengeti fegyverét. Minden alkalommal, amikor eltalál, dobnod kell egy kockával. Ha ötöst vagy hatost dobtál, akkor a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha a csata valamelyik Körében ellenfeled Támadóerejére 13 vagy 14 jön ki, azonnal lapozz a **170**-re.

Kőkolosszus	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 18

Ha győzöl, lapozz a **293**-ra.

127.

Mivel közel állsz a szörnyhöz, amikor szétrobban, maró sav és nyálka borítja be egész testedet. Vesztesz 12 ÉLETERŐ pontot! A hatalmas tetem továbbra is rángatózik és vonaglik. Ha fel szeretnéd kapni a faládikót, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **199**-re. Ha sikertelen, lapozz a **387**-re. Ha szeretnéd azonnal elhagyni a szobát, lapozz a **280**-ra.

128.

A lyuk belsejében sűrű, szirupszerű folyadék szivárog a földre. Az üvegcsét, mely a folyadékot tartalmazta, egy ügyetlen tőrdöféssel összetörted. Micsoda balszerencse! Most pedig, ha ismered egy lovag nevét, akinek a kardját keresed, lapozz a **117**-re. Ha nincs ilyen információd, lapozz a **43**-ra.

129.

Úgy döntesz, vállalod a kockázatot és elmondod a férfinak, azért jöttél ide, hogy elpusztítsd a vár felett uralkodó gonoszt. Ő először zavartan néz rád, aztán kétségbeesetten, majd kiböki, hogy küldetésed reménytelen. Sir Davianként mutatkozik be, és megtudod, egyike az utolsó életben maradt Ezüstlovagoknak, de ő is csupán arra képes, hogy távol tartsa az Orkokat és elodázza saját pusztulását. Megtörten bevallja neked, hogy a várat támadó egyik Harci Sárkány mágikus rettegést bocsátott rá. Menekülés közben elájult a félelemtől, és itt tért ismét magához. Most egész életében rettegve bujdokolhat. Ha Braxus vagy, lapozz a **178**-ra. Ha valamelyik másik karakter vagy, lapozz a **250**-re.

130.

Az Ezüstvár alkimistáinak egykori laboratóriuma elmondhatatlanul borzalmas hellyé alakult át. Mindenfelé mutáns szörnyek megmaradt testrészei és furcsa kinézetű eszközök hevernek itt. A gonosz szinte tapintható érzete lebeg a levegőben, bár minden csendes – eltekintve a déli falon lévő ajtó mögül kihallatszó, szörcsögő zajtól. Amint egy-két lépést teszel a zaj irányába, teljesen libabőrössé válsz. Mit teszel?

Alaposan átkutatod a laboratóriumot?	Lapozz az **58**-ra.
Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a **365**-re.
Távozol, és visszatérsz az észak felé vezető folyosóra?	Lapozz a **280**-ra.

131.

A lépcső aljától a folyosó hosszan tart keleti irányba, majd északnak kanyarodik. Ha van lámpásod vagy Fényvarázsod, végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikerül a próba, lapozz a **30**-ra. Ha nem sikerül, vagy ha nincs semmilyen világítóeszközöd, lapozz a **271**-re.

132.

Amint az egyik hatalmas szobában álldogálsz azon gondolkodva, hogy most merre indulj, hangok ütik meg a füledet. Nagyon gyengék, valahonnan a kőpadló alól jönnek, mégis sikerül kivenned egy-két szót, ahogy letérdepelve füledet a padlóra szorítod: – … a kúszójárat legvégéig…a kincsre, ebben teljesen biztos… ládában pihen… veszedelmes csapda… – Körbekutakodsz, hogy találj egy meglazult kőlapot, de kudarcot vallasz, így nincs rá mód, hogy megtudd, kik sustorognak odalent. A hangok mindenesetre emberinek tűntek. Lapozz a **227**-re.

133.

Mágikus fegyvereddel lecsapsz a lépcsősor tövébe. A csattanás visszhangot ver a trónteremben. Kék erővonal indul meg kígyózva felfelé, a lépcső tetejére, egészen Zagor lábáig. Fegyvered varázsereje átmenetileg meggyengült egy kicsit: a soron következő csata első két Harci Körében le kell csökkentened 1 ponttal Támadóerődet. Miközben Zagor a váratlan támadásod miatti sokktól döbbenten áll, addig te felrohansz a lépcső tetejére, hogy rátámadj. Lapozz a **74**-re.

134.

Az észak felé futó folyosó – melynek felénél egy ajtó nyílik nyugat felé – valamivel távolabb a hosszú, kelet-nyugati Sólymok Járatába torkollik. Ha vissza akarsz térni délre, hogy átkutass egy olyan területet, ahol még nem jártál, lapozz a **399**-re. Ha ki akarod nyitni az itt lévő ajtót, és még nem tetted meg, lapozz a **343**-ra. Ha nekiindulsz a Sólymok Járatának, lapozz a **111**-re.

135.

Ezeket az ajtókat csak akkor tudod kinyitni, ha birtokodban van mindkét Sárkánycsont-kulcskészlet. Ha nálad vannak, számold össze, hány kulcsod van összesen, és lapozz az ennek a számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad mindkét készlet, vissza kell menned a Bronz Járatba, és folytatnod kell a kutatást. Visszatérhetsz akár a keleti, akár a nyugati szárnyba, de az ott lévő ajtók közül továbbra is csak olyanokat nyithatsz ki, amik mögött még nem jártál! Lapozz a **41**-re, és válaszd ki, hogy hová mész!

136.

A szakadék átugrása rettenetesen veszélyes feladat! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED – adj 2-t a dobott számhoz, további 1-et, ha láncinget viselsz, 2-t, ha lemezpáncél van rajtad, és szintén 2-t, ha Pecök vagy. Ha nem sikerül a próba, gyors halálod lesz; szénné égsz a szakadék mélységes fenekén. Ha ügyes vagy, a padlón elnyúlva érsz talajt, és nekivágódsz egy sziklának – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! De legalább átértél! Lapozz a **295**-re.

137.

Az egyszerű ajtó mögötti szoba üres, ám ahogy belesel, egy kis kéz ragadja meg a hátizsákod, és megpróbál kirántani belőle valamit. Kockadobással határozd meg a saját és a kicsi, koboldszerű Tolvajló Támadóerejét (a lény ÜGYESSÉGE 9). Ha neked van nagyobb Támadóerőd, egyetlen ütéssel sikerül megszabadulnod a visító Tolvajlótól. Ha ellenfeled Támadóereje a magasabb, sikerül kilopnia zsákodból egy varázstárgyat, és tovarepül új szerzeményével – túlságosan gyors ahhoz, hogy a nyomába eredj. Elsődlegesen egy Varázsgyűrűt próbál elrabolni tőled, ha nincs ilyened, akkor következő választása egy varázsital lesz, ha azzal sem rendelkezel, akkor egy varázsigét tartalmazó tekercset próbál elemelni tőled. Ha egynél több varázsitalod vagy varázsigés tekercsed van, véletlenszerűen visz el egyet (te határozhatod meg, hogy melyik veszett oda). Ha ezek közül a tárgyak közül egyik sincs a birtokodban, a csalódott Tolvajló átkot szór rád, ami miatt az elkövetkező három csata során 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet. Most lapozz vissza az **52**-re.

138.

A templom élőhalott őrei Zombik, mint ahogy azt gyanítottad is, de furcsa rézpánt övezi fejüket, és sokkal veszélyesebbnek látszanak, mint a hozzájuk hasonló szerzetek általában. Támadhatod őket a szokott módon, vagy megpróbálhatod kifejezetten a fejükre célozni a csapást. Ha az utóbbit kívánod tenni, átmenetileg 3-mal kell lecsökkentened Támadóerődet. Ha azonban sikerül így eltalálnod ellenfeledet, a fején lévő rézpánt lehullik, és a célba vett Koronás Zombi azonnal elveszít 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. A templomba rohanva, folyamatosan mozogva egyenként harcolhatsz velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Koronás Zombi	8	10
Második Koronás Zombi	8	10

Ha győzöl, nagy lármát hallasz a mögül az ajtó mögül, amit a Koronás Zombik őriztek. Orkok riadóbömbölése hallatszik, majd egy férfi rémült kiáltása. Az ocsmány bestiák nyilvánvalóan harcra készülnek. Három választásod van. Ha az egyik ajtót felrántva azonnal megtámadod őket, lapozz a **283**-ra. Ha előbb előkészületeket tennél (például ennél egy adag ételt, vagy felhajtanál egy varázsitalt), és csak ezt követően nyitnád ki az ajtót, és támadnád meg az Orkokat, lapozz a **362**-re. Hogyha úgy érzed, egy újabb ütközet most túl veszélyes lenne, így sarkon fordulsz, hogy valahol máshol, a folyosó távolabbi, keleti végén folytasd a kutatást, lapozz a **3**-ra.

139.

Észak felé nézve egy ajtót látsz jobbra, néhány méterrel egy útkereszteződés előtt, amibe a folyosó torkollik. A kelet felé tartó átjáróban nem látsz újabb ajtót, viszont az északiban és a nyugatiban többet is. Egy olyan területen kell folytatnod a kutatást, ahol még nem jártál. Mit szándékozol tenni?

Benyitsz a kereszteződés előtti ajtón?	Lapozz a **363**-ra.
Elindulsz északi irányba a kereszteződéshez?	Lapozz a **92**-re.
Visszamész délnek, majd nyugatnak, oda, ahol beléptél a várnak erre a szintjére?	Lapozz a **399**-re.

140.

Az Elf tetőtől-talpig végigmér, és egyáltalán nem úgy néz ki, mintha félne tőled. Ha beszélni akarsz vele, lapozz a **315**-re. Ha úgy döntesz, hogy megtámadod a zsákjában lévő kincsért, lapozz a **157**-re.

141.

Észreveszel egy titkos ajtót a folyosó végén. Ha ki akarod nyitni, és még nem tetted meg korábban, lapozz a **171**-re. Ha inkább nem nyitod ki, hanem visszatérnél nyugatnak, majd délnek, hogy másfelé kutass tovább, lapozz a **376**-ra.

142.

A kis fülkében rátalálsz egy nagyon egyszerű, áttetsző gömbre, mely nem nagyobb, mint egy lúdtojás. A Templomosok Gömbjét bármikor aktiválni tudod, pusztán csak az akaraterőddel. A mágikus tárgy használatával megnövelheted az ÜGYESSÉGEDET (amely ily módon túllépheti *Kezdeti* ÜGYESSÉGED is). Összességében a Gömbnek elég ereje van ahhoz, hogy 3 ideiglenes ÜGYESSÉG pontot nyerj ki belőle (ezeket a pontokat tetszés szerint felhasználhatod egyszerre, vagy különböző alkalmakkor). Az így nyert ÜGYESSÉG pontok egyetlen csatáig maradnak meg, és segítenek akkor is, ha *Ügyességpróbát* kell végezned egy hosszú küzdelem folyamán. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért rátaláltál a Gömbre. Ha a nyugati szárny egy másik részén akarod folytatni a kutatást, lapozz a **36**-ra. Ha visszatérnél a Bronz Járatba, lapozz a **7**-re.

143.

Az északi ajtóhoz legközelebb lévő kör felragyog, és amint megérinted a kovácsoltvas ajtókilincset, elektromos energia járja át az egész testedet! Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Az ajtó makacsul zárva marad. Ha megpróbálkoznál még valamivel, mielőtt harcra kerülne a sor, lapozz a **190**-re. Ha inkább elmenekülnél – most még megteheted! –, lapozz a **97**-re.

144.

Ezen az ajtón egy egyszerű mágikus rúna van, de nincs rajta látható zár. Mit teszel?

Nyitóvarázst bocsájtasz rá, ha tudsz?	Lapozz a **203**-ra.
Betöröd az ajtót?	Lapozz a **42**-re.
Másfelé folytatnád a kutatást?	Lapozz a **3**-ra.

145.

A kis lény kirohan a szobából, túl gyors ahhoz, hogy követni tudd. Ha benyitsz a szemben lévő, kerámialapokkal díszített ajtón – és még nem jártál mögötte –, lapozz a **112**-re. Ha elindulsz az északi folyosó végéhez, lapozz a **43**-ra.

146.

Amint kinyitod az ajtót, két súlyos fémpenge vágódik ki a keretből, egyenesen feléd! Az egyik térdmagasságban fúródik beléd, a másik a fejedet találja el hátulról. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot (hacsak nem Pecök vagy, aki csupán 2 ÉLETERŐ pontot veszít, mivel a fejmagasságban elhelyezett csapda elvéti). Ha még életben vagy, Moranes laboratóriuma tárul fel előtted.

A híres feltaláló szokatlan fegyverek, különös szerkezetek és eszközök kiötlője volt. Persze néhány ezek közül reménytelenül hasznavehetetlenre sikerült, de megvizsgálva az óriási katapultokról és ostromgépekről készült vázlatait megállapítod, hogy amikor sikerült egy működőképes szerkezetet összehoznia, azzal hatalmas segítséget nyújtott az Ezüstvár védőinek. Az ajtót védő csapda alapján nyilvánvaló számodra, hogy itt veszélyes lenne tovább kutakodni. Ha ennek ellenére meg akarod vizsgálni Moranes modelljeit, átvizsgálnád feljegyzéseit és terveit, lapozz a **307**-re. Ha úgy döntesz, hogy ez túl kockázatos, lapozz az **52**-re, és folytasd máshol a kutatást!

147.

A kártyalap Zagor saját mágikus paklijából való. Akkor veszíthette el, amikor belépett ebbe a dimenzióba. A kártya előlapján egy ezüstszínű tőr képe látható, ami egy Ezüsttőrnek felel meg – segítségével meggyengítheted a szörnyeteget, amikor végül elé kerülsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a leletért. Ha most meg akarod vizsgálni a második kártyalapot is, lapozz a **245**-re. Ha inkább nem nyúlnál hozzá, és az átjáró végénél lévő barlangot kutatnád át – feltéve, hogy ezt még nem tetted meg –, lapozz a **10**-re. Ha visszatérnél a központi barlangba, ahonnét ideérkeztél, lapozz a **186**-ra.

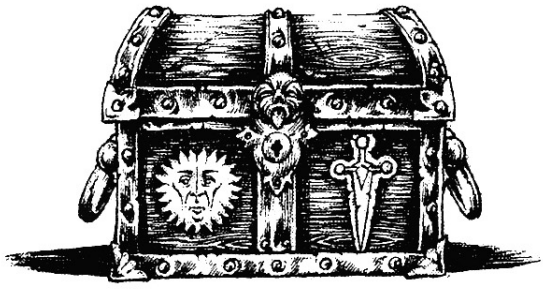
148.

Bölcs vagy, hogy nem esel kísértésbe – a küldetésed szerint Zagor-Démont kell elpusztítanod, nem pedig aranyat gyűjtened magadnak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **235**-re.

149.

– Zuqurulm, én… – kezdenéd, de az öreg abban a pillanatban megtorpan.

– Az igazi nevemet csak hű tanítványom ismerte – mondja. Elmeséled, hogyan védted meg egykori tanítványát a Nagy Orkoktól a vár pincéjében. Zuqurulm majd kiugrik a bőréből örömében. Nyilvánvalóan azt gondolta, hogy az ifjú már rég halott. – Tehát mindkettőnket megmentettél! Akkor kétszeresen is adósod vagyok. Barátom, most, hogy valamennyi hitvány szolgát elpusztítottad, van egy kis időnk. Ismerek egy különleges varázsigét, amelyre megtaníthatlak. Ez bizonyára hozzásegít majd a győzelemhez. – Megpihensz és meditálsz Zuqurulmmal, aki megtanítja neked az Erőnövelés varázslatát. Ennek végrehajtása 1 MÁGIA pontba kerül majd, amikor alkalmazni kívánod. Hatására aktuális ÉLETERŐ pontod *Kezdeti* értéke felével növekszik (a törtet felfelé kerekítsd). Bármikor elmondhatod ezt a varázsigét, kivéve ütközet közben. Most, ha Braxus vagy Sallazar vagy, lapozz a **232**-re; ha pedig Anvar vagy Pecök, lapozz a **211**-re.

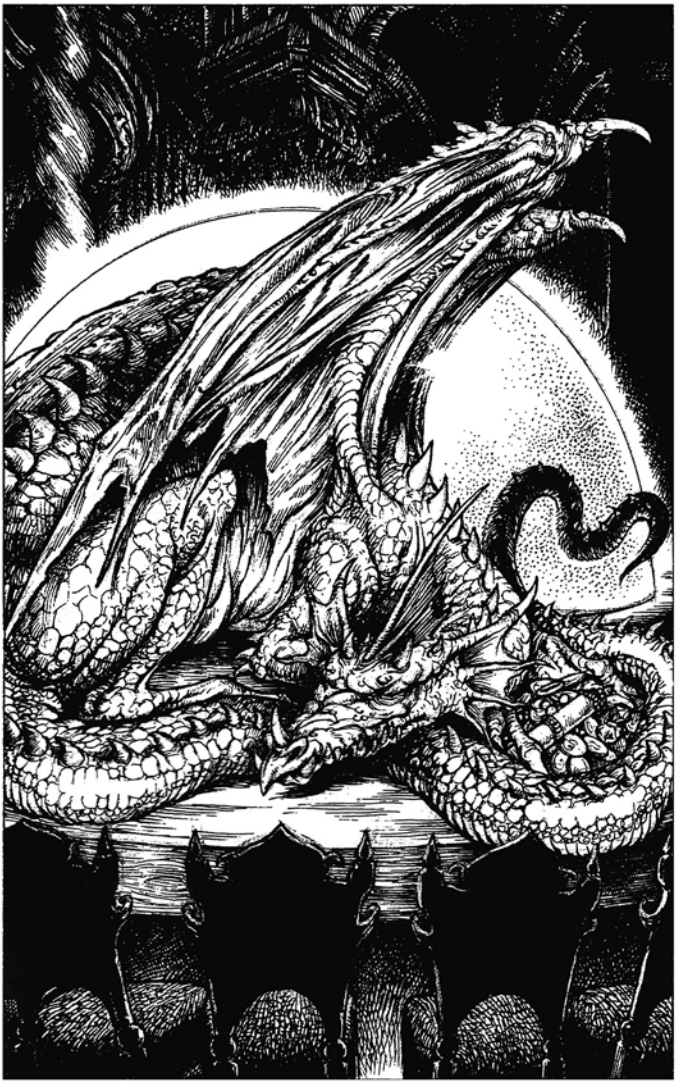


150.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúnaék, serleg és csillag. Ha feláldoztál 1 MÁGIA pontot (vagy most áldozol) arra, hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel halálos csapást mérni vele a Pokolcsahos Bajnokra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum képes legyőzni ellenfeledet, és rátaláltál egy olyan ládikóra, ami ezt a heraldikai jelet viselte, tudod, hogy hány darab ilyen jel volt rajta, és azok milyen színűek voltak. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint, add össze az értékeket, majd a kapott összeget szorozd meg a szimbólumok számával, és lapozz a végösszegnek megfelelő fejezetpontra! Ha itt a harmadik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit – ebben az esetben lapozz vissza a **223**-ra, és folytasd a harcot! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le a Bajnokot.

151.

Ahogy közelebbről megnézed a képet, a varázsló arca hirtelen drámaian megváltozik. Nyájas vonásai összefolynak, és legrosszabb rémálmaid Démonának halálsápadt, vörös arcává alakul át. Ez maga Zagor! Szeme úgy jár ide-oda, mintha kutatna valami után. Pillantásotok találkozik, és az arc a gyűlölet rettentő grimaszába torzul. Telepátiával küldött szavak formálódnak meg agyadban, melyeket a felbőszült szörnyeteg küld feléd: *Velem merészelsz szembeszegülni?* Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Félelemmel telve kirohansz a szobából, és észak felé indulsz. Lapozz a **92**-re.



152.

Óvatosan kinyitod az ajtót, és egy fenséges, csodálatos helyiségbe tekintesz be. Egy hatalmas, kör alakú asztal uralja a termet, mely körül legalább ötven trónszerű szék áll. Az asztal közepén egy nagy lyuk tátong, benne egy kristály félgömb, amelyből bágyadtzöld fény sugározza be a termet. Valami izzó tárgy lehet a félgömb belsejében, de az ajtónyílásban állva nem tudod kivenni, mi az – már csak azért sem, mert egy húsz méter hosszú, szundikáló hüllő tekeredett összse az asztal tetején, közted és a különös képződmény között. Bizonyára egy fiatalabb Sárkány, gondolod magadban, de hát mindenféle Sárkány rettenetes ellenfél. A bestia mellső mancsaival egy halom kincset nyalábol át, és úgy tűnik, mintha pikkelyei nem lennének a legjobb állapotban. Ha meg akarod támadni, egy valamit tehetsz szabadon (rávághatsz fegyvereddel, megtámadhatod varázsigével, kilőhetsz rá egy nyilat stb.). Ha így tennél, lapozz a **276**-ra, és az összecsapás megkezdése előtt vond le az általad ütött sebet a Sárkány ÉLETEREJÉBŐL. Ha úgy döntesz, hogy inkább békén hagyod a bestiát, és máshol folytatod a kutatást, lapozz a **36**-ra.

153.

Egy démon ábrázata ragyog ki a kártyából! Átkozott lettél; le kell vonnod 1-et Támadóerődből, és vesztesz 1 SZERENCSE pontot is. Ideje felvenned a harcot! Lapozz a **299**-re.

154.

Menedékvárban szép számmal akadnak gyanús jövendőmondók és sarlatánok, de a király akkurátus, öreg bölcséről, Yondale-ről azt mondják, hogy igazi látnok, úgyhogy szálláshelye felé veszed az irányt. Mikor belépsz, az aggastyán kinézetű varázsló-bölcs éppen élénken vitatkozik egy kereskedővel, aki egy kis faládikót szorongat a hóna alatt. Yondale megkérdezi, mit akarsz. Mikor a segítségét kéred, rád förmed. – Ez a gazember 5 Aranytallért akar kérni egy vacak barrabangi csillámgyíkfarokért. Ez rablás! Fizesd ki, és cserébe ellátlak némi hasznos információval! – Ha kifizeted az 5 Aranytallért, lapozz a **382**-re. Ha nem akarod, vagy nem tudod, és inkább elmész felszerelést vásárolni, lapozz az **56**-ra. Ha megpróbálsz szerezni még némi pénzt indulás előtt, lapozz a **206**-ra. Ha azonnal hajóra szállsz, hogy elhagyd Menedékvárt, lapozz a **220**-ra.

155.

Ahol a folyosó keletnek kanyarodik, van egy ajtó veled szemben, az északi falon. A keleti folyosó mentén is megpillantasz egy kis ajtót, szintén az északi falon. Ha ki akarod nyitni a kanyarban álló ajtót, lapozz a **105**-re. Ha a keleti folyosón lévő, távolabbi ajtón nyitnál be, lapozz a **269**-re.

156.

– Ó, bizonyára te vagy a nagyhírű, kiváló kereskedő, Háromszemű Haag – mondod, baráti üdvözlésre nyújtva kezed.

A különös öregember szívélyesen elmosolyodik, és így szól hozzád: – Tehát hallottál rólam? Emlegetnek még a távoli Cabaalban?

Fogalmad sincs róla, vajon emlegetik-e vagy sem, de hogy hízelegj neki, biztosítod róla, hogy megőrizték jó emlékezetükben, és közlöd, igazi megtiszteltetés, hogy találkozhattál vele. A kereskedő kezd megkedvelni, és készségesen felajánlja, hogy kössetek üzletet. Ha legalább 8 Aranytallér értékben vásárolsz a termékeiből, megajándékoz egy kicsi, zöld, kulcs alakú kristályfüggővel. – Nem tudom, mire való, de biztos vagyok benne, hogy egy itteni zárt nyit – mondja csak úgy mellékesen. Lapozz a **194**-re, hogy megtudd, mit árul Haag.

157.

Elranel nagyon veszélyes ellenfél. Hacsak nincs rajtad az Igaz Látás Gyűrűje, le kell vonnod 1-et Támadóerődből, mivel az Elf varázsköpenye elmosottá teszi ellenfeled alakját, és emiatt nem tudsz pontos csapásokat mérni rá. Ezen kívül mérgezett fegyvere is van, így ha eltalál, 1 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL a tőrvágás, és további 2-t a méreg hatása miatt. A méreg az első hat Harci Kör során fejti csak ki hatását, ezután azonban megtisztul a penge, és az Elf találatai csak a fegyver alap, 1 pontos sebesülését okozzák. Ha van veled egy felbérelt tolvaj, most nem fog segíteni, inkább elmenekül.

Elranel, a Tolvaj ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 13

Ha Elranel ÉLETERŐ pontjait 4-re vagy kevesebbre csökkentetted, anélkül, hogy megölted volna, lapozz a **239**-re. Ha végeztél vele, lapozz a **195**-re.

158.

A foglárok pihenőszobájába léptél be, ahol egy hatalmas, démont ábrázoló kőszobor áll őrt: emberszerű testéből szárnyak és szarvak meredeznek. Hatalmas, bunkószerű keze van, fején, nyakán és gerincén tüskék sora húzódik végig. Mihelyst belépsz, a bestia feléd nyúl, hogy megragadjon. Nincs esélyed a menekülésre. Kemény ütközetnek nézel elébe egy igen erős ellenféllel szemben. Az az egyetlen szerencséd, hogy ez a hatalmas Gólem, szemben sok más fajtársával, minden fegyverrel megsebezhető, tehát a szokványos módon harcolhatsz.

Óriás Kőgólem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, találsz egy kulcskészletet a fogdához, melyen összesen 70 kulcs van. Ezt magadhoz veszed, majd elhagyod a szobát. Melyik ajtót próbálod kinyitni?

A melletted lévő, jobb oldali ajtót?	Lapozz a **184**-re.
Az utolsó jobb oldali ajtót?	Lapozz a **281**-re.
A bal oldali ajtók egyikét?	Lapozz a **118**-ra.

159.

Átkutatva az Ezüstlovagok szobáit, el kell fogyasztanod egy adag élelmet. Végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikeres vagy, lapozz a **237**-re. Ha sikertelen vagy, nem találsz semmit, úgyhogy lapozz a **43**-ra, és folytasd máshol a kutatást!

160.

Ha fel akarod bérelni az ifjú tolvajt, 4 Aranytallért kell fizetned neki. Cserébe segíthet neked az előtted álló úton. Ki tud nyitni bármilyen zárat, és képes hatástalanítani bármiféle csapdát, úgyhogy a továbbiakban nem fogsz sebesüléseket szenvedni ezek hatására. A Toronyszelencéket azonban továbbra is magadnak kell felnyitnod, és a tolvaj nem tud megbirkózni a mágiával vagy varázsigével lezárt ajtókkal sem. A kis tolvaj segít harcolni is, ezért míg veled van, 2 ponttal megnövelheted Támadóerődet. Azonban ha a fiú három csatában segített, ennél több kockázatot nem hajlandó vállalni, és ekkor magadra hagy. (Ha felfogadod, jegyezd fel majd a csaták számát, amelyekben segített!) Te választhatod meg, hogy melyik összecsapásokban segítsen – nem kell, hogy az első három legyen az –, de nem harcol semmiféle Sárkánnyal, nem lép be a felső szinten lévő trónterembe, és nem kísér fel semmilyen falépcsőn sem. Döntsd el, felfogadod-e! Ha igen, jegyezd fel, hogy amint a harmadik közös csata végén búcsút vesztek egymástól, a **316**-ra kell lapoznod (ekkor természetesen fel kell jegyezned, honnan lapoztál el, hogy vissza tudj majd oda térni). Most pedig, megfogadva a tolvaj tanácsát, hogy nagy ívben kerüld el a nyugat felé élő Vármanókat, visszatérsz a kastély főszárnyához. Lapozz a **3**-ra.

161.

Ha korábban felhajtottad a Repülés Italát, most leszállhatsz anélkül, hogy ez számottevő időt venne igénybe – lapozz a **286**-ra. Ha nem ittál ilyet, két választásod van. Ha lemászol az egyik kötélhágcsón, amelyik a dobogóról csüng alá, lapozz a **326**-ra. Ha leugrasz a huszonöt méteres mélységben lévő padlóra, remélve, hogy Amarillia Isteneihez és Istennőihez mormolt imáid megóvnak téged esés közben, lapozz a **102**-re.

162.

A mágikus energia hatására egy röpke pillanatra úgy látod, mintha elmosódnának a csarnok vonalai, aztán egy fiatal lovag szellemalakja jelenik meg előtted. Először bizonytalankodik, de miután egyértelművé teszed számára küldetésed mibenlétét, sokkal segítőkészebbnek mutatkozik. Elmondja, hogy az innen egyenest nyugatra lévő templomban lelhetsz segítségre, illetve az épülettel szemben található egy gyógyforrás, mely egy megbűvölt szökőkútból ered – ha pedig annál is erősebb mágiát keresel, akkor egy emelettel feljebb kell menned. A lovag figyelmeztet, hogy a felettetek lévő szinten található nagy csarnokban a nagy Ork törzsfőnök, Thulu, aki egy hatalmas erejű varázskardot őriz, brutális Orkokkal, szörnyekkel és mutáns, élőhalott lényekkel vette körül magát. Ennek a teremnek fekete, kovácsoltvas ajtaja van, képtelenség eltéveszteni. A lovag arra is figyelmeztet, hogy ne lépj be a föld alatti várbörtönbe. Egy nagyon erős Gólem áll ott őrt. Igaz, néhány varázslatot is elzártak oda, ami bármelyik varázsló érdeklődését felkeltheti. Elmondja azt is, hogy meg kellene találnod az öreg, hóbortos kereskedőt – akit a monoklija miatt csak Háromszemű Haagként

emlegetnek –, neki bizonyára vannak eladó holmijai és mágiája, ami a segítségedre lehet. Az öreg elbarikádozta magát a várban, és szinte hihetetlen, de sikerült átvészelnie ezeket az éveket. – És légy óvatos a keleti és a nyugati szárnyakon! – teszi hozzá a fiatalember, miközben szellemalakja halványulni kezd. – Óvakodj Grooltól, ő őrzi a… – aztán végleg eltűnik. Ideje másfelé folytatnod a kutatást, mivel hallod, hogy egyre több patkány közeledik. Lapozz a **376**-ra.

163.

A kis állatka rád ugrik, és mancsaival és orrával kaparni kezdi a páncélodat. Nagy hasadás keletkezik a vérten, amint a fenevad mohón nekilát a fémnek. Vérted megsemmisül, szerencsére az alatta lévő bőrpáncélodban nem esett kár. Miközben megpróbálod elhárítani a támadást, észreveszed, hogy a teremtmény hátán és lábán lévő vas védőlemezek megvastagodnak. Kitérve az ütések elől, az állat elinal az ajtón át. Lapozz a **145**-re.

164.

A kis titkos szobát büdös, dohos levegő tölti meg, de néhány értékes tárgy is található benne. Van itt egy Törpeméretű lemezpáncél. Csak Pecök tudja viselni, aki 1 ponttal megnövelheti majd Támadóerejét, ha rajta van a csatában. Továbbá van itt egy ólomszelence is, amiben egy durva felületű, ovális, nagyjából tojásdad alakú, 20 cm hosszú tárgy lapul. Ez Földmélyország Törpéinek egyik legendás Lávagömbje, ami egy pusztító erejű fegyver. Ha bedobod valahova – egy szobába vagy folyosóra, ahol majd harcolnod kell –, egy robbanással tűzgolyóvá alakul, ami megsebesíti valamennyi ellenfeledet. Dobj egy kockával mindegyik ellenfelednek külön-külön, hogy megállapítsd, az illető hány ÉLETERŐ pontot vesztett a gömb robbanásának következtében! (Ez a fegyver nem sebzi meg Zagort, sem pedig a tűzokádó teremtményeket!) 1 MÁGIA pontot kell áldoznod rá, hogy működésbe hozd a Lávagömböt. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért rátaláltál erre a fegyverre. Látsz egy ajtót az északi falon. Ha be akarsz rajta nyitni, lapozz a **363**-ra. Ha a nyugati folyosónak vágnál neki, lapozz a **399**-re. Ha az északi folyosón indulnál el, lapozz a **139**-re.

165.

Hirtelen beléd hasít a megérzés, hogy azon hatalmas varázsfegyverek egyike, amit keresel, e mögött a keleti ajtó mögött rejtőzik. Egyszerűen muszáj megszerezned! Lapozz a **314**-re.

166.

A keleti torony kör alakú földszinti termében állsz. A torony magasan fölötted emelkedik. Egy kőlépcsősor vezet fel egy fadobogóra, melyen egy hatalmas, fából készült ostromgép áll, a torony egyik ablakán át kifelé irányítva. Látsz odafenn még valamit, amit azonnal felismersz. Egy Toronyszelence! A torony őrzője azonban nem fogja hagyni, hogy csak úgy elvidd. Grool, a hatalmas, egyszemű mutáns Ogre egy bunkót lóbál, amely körülbelül akkora lehet, mint te, és közben félelmetesen morog, amikor belépsz. Ha meg akarod szerezni a nála lévő kincseket, meg kell ölnöd ezt a hatalmas fenevadat. Ha nem akarsz harcolni vele, és jobbnak látod elmenekülni, lapozz a **377**-re. Ha mégis csatába kívánsz bocsátkozni, hát szedd össze magad! Ha van nálad egy ónixpálca, és használni is kívánod most, lapozz a **246**-ra. Ha nincs nálad ilyen, vagy nem akarod használni, küzdj meg ellenfeleddel!

Grool	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 22

Ha Grool ÉLETEREJÉT 8-ra, vagy kevesebbre csökkented, jegyezd fel megmaradt ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjait, és lapozz a **69**-re. Ha sikerül megölnöd a bestiát, lapozz a **252**-re. Ha arra kényszerülsz, hogy menekülj, a **377**-re lapozva bármikor megteheted.

167.

A Mutáns Káoszogre valóban rettenetes ellenfél. Minden Harci Kör elején dobj egy kockával! Ha 6-ost dobsz, a szörnyeteg maró savval köp le, amely miatt 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz (ez független a Kör kimenetelétől, azt ettől függetlenül le kell játszanotok). Tehát gyorsan meg kell ölnöd a szörnyet!

Mutáns Káoszogre ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 14

Ha elpusztítod ellenfeledet, lapozz a **48**-ra.

168.

Ha úgy gondolod, hogy tudod a kereskedő nevét, a könyv végén lévő táblázat segítségével alakítsd át a betűket számokká, ezeket add össze, majd lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra! Ha a szöveg nem úgy kezdődik, hogy „Ó, bizonyára te vagy…”, akkor rosszul okoskodtál, ekkor lapozz a **194**-re. Ha nem tudod a kereskedő nevét, megkérdezed tőle, hogyan tudott itt megélni. Egyszerűen annyit válaszol, hogy van bizonyos mágikus védelme a martalóc Orkok és hasonlók ellen. Miután megölt kettőt közülük, akik megpróbálták kifosztani készleteit, egy darabig távol tartották tőle magukat, most pedig már újra eljönnek, hogy ételt vásároljanak. – Gondolhatod, nem könnyű mostanában ellátmányhoz jutni. A vár népe a régi faluba menekült, és hoz, amit tud, de az ellátás már nem a régi – mormolja komoran. Azt gondolod, hogy bizonyára bolond, de az számodra is egyértelmű, hogy van néhány értékesnek tűnő eladó holmija. Lapozz a **194**-re.

169.

Nem könnyű egy üvegcse savat eljuttatni ilyen távolságba. Ahhoz, hogy eldobd, 2-vel csökkentened kell Támadóerődet (közelharcban normál módon használhatod). Ha van kézikatapultod, akkor abból is kilőheted – ebben az esetben levonás nélkül célozhatsz. Ha a te Támadóerőd a magasabb, sikerül eltalálnod Zagort. Ha neki van nagyobb Támadóereje, varázslata hatására vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **299**-re, hogy eldöntsd, mit teszel a következő Harci Körben!

170.

A Kolosszus megcsap a korbácsával is, melyet elvarázsolt baziliszkuszbőrből készítettek. Fel kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy kivédd a fegyver hatását. Ha van legalább 1 MÁGIA pontod, húzz le 1-et, majd lapozz vissza a **126**-ra, és folytasd a harcot! Ha nincs, kővé válsz – kalandod itt véget ér.

171.

A titkos ajtó mögött faragott kőlépcsősor indul északi irányba. A lépcsőfokokat ragacsos, nyálkás anyag borítja, így óvatosan ereszkedsz lefelé. Sötét van, tehát fényre lesz szükséged – lámpára vagy Fényvarázsra –, hogy megvilágíthasd utadat. Ha ezek egyike sem áll rendelkezésedre, megbotlasz és csúnyán elvágódsz – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A lépcsősor egy ajtóban ér véget. Úgy tűnik, hogy nem túl masszív, és nincs is belakatolva, de mágikus rúnák izzó mintái láthatók rajta. Ha Sallazar vagy, el tudod olvasni ezeket a rúnákat – lapozz a **386**-ra. Ha egyszerűen kinyitnád az ajtót, lapozz a **339**-re. Ha Nyitóvarázst használsz, remélve, hogy ezzel hatástalanítani tudod a rúnákat, lapozz a **110**-re. Ha nem akarsz kockáztatni, és inkább másfelé folytatod a kutatást, lapozz a **376**-ra.

172.

Amint felérsz a dobogó tetejére, még látod, amint Grool ajkai közül kiesik egy üres üvegcse. A ravasz szörny gyógyító bájitalt ivott! Dobj egy kockával, és adj 1-et a dobott értékhez, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontot nyert ellenfeled. Az Ogre bunkóját a feje fölé emelve felkészül rá, hogy mindhalálig harcoljon. Ha győzöl, lapozz a **252**-re.

173.

Eltöltesz néhány órát a város egyik zsúfolt, nyüzsgő kerületében, ahol csak úgy hemzsegnek a zsebmetszők az utcákon és a csapszékekben. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül megőrizned összes aranyadat. Ha nem, elveszted a pénzed felét (megmaradt Aranytallérjaid számában a törteket felfelé kerekítve), mert egy tolvaj észrevétlenül kizsebelt. Mit teszel ezután?

Felszerelést szeretnél vásárolni a városban?	Lapozz az **56**-ra.
Meg akarod látogatni a király egyik bölcsét?	Lapozz a **154**-re.
A hajóhoz indulsz, hogy mielőbb útra kelj a Toronysziget felé?	Lapozz a **220**-ra.

174.

A Pokolcsahosok vérszomjas ellenfelek, úgyhogy szerencsés leszel, ha túléled szarvaik öklelő támadását és a le-lesújtó korbácsok ütését.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Pokolcsahos	9	10
Második Pokolcsahos	9	10

Ha egyik ellenfeled eltalál, dobnod kell egy kockával. A táblázat megmutatja, hogy milyen mérvű a sebesülés, amit okozott neked.

Dobás	*Hatás*
1	Félresiklott korbácsütés: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot
2-3	Korbácsütés: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
4	Öklelés: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
5	Különleges korbácsütés: vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot
6	Különleges öklelés: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az ökleléstől, és további 2-t a mérgezett szarvak miatt.

Minden ÜGYESSÉG pont, amit a harc során vesztesz, csak ideiglenes veszteség, és visszanyered, mikor a csata véget ér. Ha győzöl, a nyugati falon lévő ajtón át bemész a Pokolcsahosok őrszobájába. Lapozz a **99**-re.

175.

A kártyalap Zagor saját mágikus paklijából való. Akkor veszíthette el, amikor belépett ebbe a dimenzióba. A kártya előlapján egy ezüstszínű tőr képe látható, ami egy Ezüsttőrnek felel meg – segítségével meggyengítheted a szörnyeteget, amikor végül elé kerülsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a leletért. Amikor kézbe veszed a második kártyalapot, hirtelen olyan előérzeted támad, hogy ez veszélyes és kiszámíthatatlan hatással lehet rád. Ha úgy határozol, hogy mégis megfordítod, lapozz a **245**-re. Ha inkább nem vizsgálod meg, hanem felkerekedsz, és az átjáró végénél, a barlangban kutatnál tovább – ha még nem tetted meg ezt –, lapozz a **10**-re. Ha visszamész a központi barlangba, ahonnan bejöttél, lapozz a **186**-ra.

176.

Tudod, hogy be kell hajítanod Zagor-Démon testét a Tűzmagba. Csak azzal nem vagy tisztában, hogy milyen gyorsan kell ezt megtenned. Miközben a Nagytorony rengeni kezd körülötted, nem tudva, pontosan mennyi időd is van hátra, el kell döntened, hogy csinálsz-e valamit, mielőtt elindulsz lefelé a testtel. Annyi cselekedetet hajthatsz végre, amennyit akarsz; ihatsz például varázsitalt, vagy elmondhatsz egy varázsigét – hogy csak a legkézenfekvőbbeket említsük. Határozd el, mit teszel, mielőtt felkerekedsz a Tűzmaghoz, aztán lapozz a **297**-re.

177.

Amennyiben az első Ork láthatatlan, 2-t le kell vonnod Támadóerődből, amikor ellene harcolsz. Közeledtedre a második Ork előrántja kardját, hogy védekezzen, magára hagyva a palástos férfit, aki továbbra is összegörnyedve térdel a padlón. Egyszerre kell megküzdened a bestiákkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Ork	8	7
Második Nagy Ork	8	7

Ha győzöl, magadhoz veszed az ellenfeleidnél talált 1 Aranytallért és némi élelmet (adj 1-et Élelmiszerkészletedhez). Az öreg javasember elmondja, hogy fogva tartották, és arra kényszerítették, hogy gyógyító művészetét az Orkok javára használja, amikor sebeket szereztek. Mélységesen hálás neked, és hajlandó gyógyító energiáival a segítségedre lenni. Állítsd vissza ÉLETERŐDET *Kezdeti* értékére. A férfi meg tudja gyógyítani egyik (de csak egyik) fajtáját a pestisnek azok közül, amelyeket elkaptál. Elmondja azt is, hogy öreg tanítómesterét, a nagy gyógyítót, Zuqurulmot egy emelettel feljebb tartja fogva Thulu, az Ork törzsfőnök, aki Koronás Zombikból és mutáns Orkokból álló hatalmas őrséget tart maga körül. Ha azonban meg tudod semmisíteni iszonyú csapatukat, Zuqurulm biztosan a segítségedre lesz. Ha Braxus vagy, lapozz a **201**-re. Máskülönben az öreg azt mondja, hogy most már el akarja hagyni Ezüstvárat, hogy segíthessen azon a maroknyi szerencsétlenen, akiket az Orkok megtámadtak a Toronyszigeten, úgyhogy engedd, hadd menjen. Ideje máshol kutatnod, így kimész a templomból és elindulsz a nyugatnak tartó folyosó végéhez, ahol az északnak kanyarodik. Lapozz a **357**-re.

178.

A lovag szemmel láthatóan kétségbeesett, képtelen összeszedni magát, többé nem igazi harcos. Viszont megtetszik neked a lemezpáncélja. Merészen így szólsz hozzá: – Hős lovag, ha többé nem harcolhatsz, azért még segítségemre lehetsz. Azért jöttem, hogy elpusztítsam a gonoszt, aki ilyen nyomorult létbe taszított. Én jó hasznát venném a páncélodnak. Ha nem harcolsz velem vállvetve, bizonyára nem tagadod meg tőlem ezt az ajándékot. – Úgy tűnik, a férfi elszégyelli magát, de aztán beletörődik sorsába. Neked adja csodálatos, mágikus páncélját. Fel kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy aktiváld a benne rejlő bűbájt. Ha ezt megteszed, a vértezet onnantól kezdve 2 ponttal növeli majd meg a Támadóerődet a soron következő csatákban. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha most meg akarod kérdezni Daviant a festményen látható mágikus kard tulajdonosáról – bár ez valószínűleg igen nagy tapintatlanság lenne tőled –, lapozz a **202**-re. Máskülönben el kell menned, hogy másfelé folytasd a kutatást. Ha délnek indulsz, aztán kelet felé fordulsz, lapozz a **399**-re. Ha északi irányba mész, a Sólymok Járatához, lapozz a **111**-re.

179.

A Nagytorony tetején lévő szoba zárva van. Zagor-Démon hamarosan újjászületik, feltámad előtted. Képes lehetsz rá, hogy ismét győzedelmeskedj felette, de soha sem fogod tudni végleg elpusztítani. Kudarcot vallottál, és halálra vagy ítélve! Kalandod itt véget ér.

180.

Amit a Nagytoronynak ebben a középső szobájában látsz, az szinte felülmúlja minden képzeletedet. Puszta mérete is lenyűgöző, eláll tőle a lélegzeted. Úgy huszonöt méterrel feletted egy többé-kevésbé négyzet alakú, óriási kődobogó lebeg, kupola borul fölé, és bolthajtásai minden oldalon hatalmas sárkányállkapocs formájára faragottak. A levegő zajosan örvénylik, kavarog a dobogó alatt, a szél port és mocskot kavar fel pörgő kúpban a dobogó aljáig. A dobogótól négy életveszélyesnek látszó kötélhíd ível a padlóig. A kupola tetejétől tejszerű fénycsóva húzódik egészen a mennyezetig, ahol a torony tetejéhez közel, már szinte a látótávolságodon kívül, fehér boltív áll.

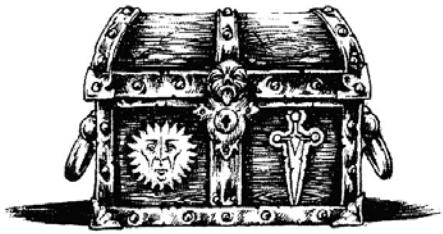
És itt van még a Harci Sárkány is… A dobogón fekszik, mintha aludna. Legalább negyven méter fejétől a farkáig! És neked ezt kell megölnöd!

Gondold át alaposan, mit kívánsz tenni, mielőtt eldöntöd, hogyan juss fel a dobogóra! Ha van egy ónixpálcád, lapozz a **260**-ra. A Sárkány a legerősebb ellenfél lesz, akivel szembekerülsz az Ezüstvárban, tehát mindent meg kell tenned, hogy növelhesd esélyedet a győzelemre. Azután döntened kell arról, hogyan juss fel a bestiához. Ha van nálad legalább 30 méternyi kötél, használhatsz egy íjat vagy egy mágikus nyílvesszőt, hogy feljuttasd a dobogóhoz, majd felmászhatsz rá így. Ha így tennél, lapozz a **49**-re. Ha nem, mit csinálsz?

Felhajtod a Repülés Italát (ha van nálad)?	Lapozz a **364**-re.
Felmászol az egyik kötélhídon?	Lapozz a **272**-re.
Belépsz a kavargó örvénybe, remélve, hogy felvisz?	Lapozz a **334**-re.
Lemondasz a feljutásról, és inkább harcra ösztönzöd a Sárkányt?	Lapozz a **346**-ra.

181.

Tizenöt Aranytallér értékű drágakövet gyűjtesz összse… de vajon mennyi hasznuk lesz, amikor harcolnod kell majd Zagor ellen? Lapozz vissza a **262**-re.



182.

Ha csak a hálót, vagy a hálót és a kört választottad le, most kinyithatod az ajtót. A harmadik szimbólum azonban ragyogó narancssárga tűznyelvet lövell ki, és emiatt vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot – lapozz a **229**-re. Ha csak a kört távolítottad el, lapozz a **253**-ra. Ha csak a háromszöget, vagy a háromszöget és a kört törted fel, megpróbálod ugyan felnyitni az ajtót, de nem jársz sikerrel. Ugyanakkor nem szenvedsz el semmilyen sérülést sem – lapozz a **397**-re. Ha a háromszöget és a pókhálót törted fel, vagy a szimbólum mindhárom alkotóelemét eltűntetted három Nyitóvarázzsal, lapozz a **229**-re.

183.

Nem tudod, vajon a sárkánytojás folyadéka segítségedre lesz-e vagy sem, de ártani biztosan nem fog, hogy magaddal hoztad. Ha a keleti szárny egy másik részében akarod folytatni a kutatást, lapozz az **52**-re. Ha visszatérnél a Bronz Járatba, lapoz a **7**-re.

184.

Erre az ajtóra egy sárgaréz táblát erősítettek, melyen a „MUNGUS” felirat látható. Az ajtó zárva van. Ha Nyitóvarázst használsz, vagy ha veled van egy felbérelt tolvaj, ki tudod nyitni a zárat. Ha van nálad álkulcs, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres vagy, kinyitod az ajtót. Ha nem jársz sikerrel, az ajtó makacsul ellenáll. Ha sikerült valamilyen eszközzel kinyitod az ajtót, lapozz a **83**-ra. Ha nem jártál sikerrel, de meg akarod próbálni erővel betörni, lapozz a **263**-ra. Ha inkább elhagyod ezt a helyet, lapozz az **51**-re.

185.

A Pokolcsahosok félreismerhetetlen bűze terjeng errefelé. Egészen biztos vagy benne, hogy az ajtó mögött egy ilyen bestia tanyázik. A Pokolcsahosok erős ellenfelek. Fontold meg alaposan, hogy tényleg be akarsz-e lépni ide. Ha igen, lapozz a **223**-ra. Ha inkább másfelé szeretnél kutatni, lapozz vissza a **36**-ra.

186.

Amint a központi barlang felé veszed az utad, úgy találod, hogy az ezen az oldalon lévő csörlővel szabadon tudod mozgatni a fa platót, így sikerül biztonságosan átkelned a szakadék felett. Visszatérsz a vár főszárnyára. Lapozz a **357**-re.

187.

Hogy melyik kártyát sikerül elkapnod, nem lehet előre megjósolni. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, melyik lap lett a tied. Ha feláldozol 1 MÁGIA pontot, hogy 1-et adhass a kockadobáshoz, megteheted (de ezt előre el kell döntened, még mielőtt dobnál). Ha 1-est vagy 2-est dobsz, lapozz a **153**-ra. Ha 3–4 a kockadobás értéke, lapozz a **230**-ra. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, lapozz a **273**-ra.

188.

– Ó, Remstar, nagy varázsló! Békével jövök! – mindössze ennyit tudsz mondani. A szellem elbizonytalanodik, nem biztos benne, hogy mit kellene most csinálnia. – Nem azért vagyok itt, hogy megzavarjalak téged, vagy harcoljak ellened. Azért jöttem, hogy megküzdjek a gonosszal, aki a várban lakozik.

Egy másodpercig a szellem határozottan szomorúan néz, pillantásában ott van minden kín, melyet átélt, és ami felülmúl minden képzeletet, aztán azt suttogja: – Szabadíts meg ettől a kínszenvedéstől! A Démon rabszolgaként tartott, Mungus, a szörnyeteg iszonyú börtöneiben kínzott, és borzalmas halált szánt nekem. Arra vagyok ítélve, hogy itt kóboroljak örökre, míg egy jótét lélek meg nem szabadít.

Ha meg akarod szabadítani Remstart, fel kell áldoznod vagy 1 MÁGIA pontot, vagy 1-et jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ vagy SZERENCSE pontjaidból. Azzal, hogy adsz életed erejéből, megszabadíthatod a szellemet, aki visszanyeri békéjét. Ha ezt akarod cselekedni, lapozz az **57**-re. Ha nem, a szellem feldühödik, amiért visszautasítottad, így meg kell küzdened vele – lapozz a **114**-re.

189.

A Lovag végzete az oroszlán. Felemeled a pálcát, és az oroszlán szimbólumára koncentrálsz. A pálca végéből egy mágikus, izzó, vörös oroszlán formálódik, ami azon nyomban ráveti magát a Lovagra. Ellenfeled minden Harci Kör elején automatikusan elveszít 2 ÉLETERŐ pontot, és a csata során mindig levonhatsz 2-t Támadóerejéből is, mivel a nagymacska támadásainak elhárítása eléggé leköti a figyelmét. Lapozz vissza a **314**-re, és folytasd a harcot!

190.

A Légelementál, ami alakot ölt előtted, nem olyan erős, mint néhány másik fajtársa, de még így is félelmetes ellenfél. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az örvénylő levegő lever a lábadról, és 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet az első Harci Kör folyamán, továbbá vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot is.

Légelementál	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 15

Van-e mágikus fegyvered? Ha nincs, az első megnyert Harci Kör után elkeseredetten veszed tudomásul, hogy ütésed egyszerűen átsuhan a lényen. Amennyiben képes vagy mágikussá tenni a fegyveredet, úgy egy Harci Kört feláldozva (mely során ellenfeled automatikusan eltalál) ezt megteheted, és a szokott

módon folytathatod a csatát. Ha nincs erre módod, és élve akarod megúszni ezt a találkozást, nincs más választásod, kénytelen leszel menekülőre fogni a dolgot – lapozz a **97**-re. Ha van mágikus fegyvered, sikerül megsebezned az Elementált, és folytathatod a küzdelmet. Innentől kezdve minden harmadik Harci Kör végeztével *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, tovább harcolhatsz. Ha nem vagy szerencsés, az Elementál lever a lábadról, így vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, valamint Támadóerődet is csökkentened kell 1-gyel a következő Harci Körben. Ha győzöl, lapozz a **217**-re.

191.

Mivel rázuhansz az alattomos fémcövekekre, vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot (ha láncinget viselsz, csupán 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ha lemezpáncélt, akkor pedig 4 pontot). Ha még élsz, ki kell másznod a mély gödörből, és ez nem megy egykönnyen. *Tedd próbára* kétszer az ÜGYESSÉGED, de adj 3-at a dobott értékekhez (ha Pecök vagy, további 2-t), és ha van legalább 20 méternyi köteled, vonj le az eredményekből 1-et. Ha a két próba legalább egyike sikerül, lapozz a **26**-ra. Ha mindkettőt elvéted, lapozz a **84**-re.

192.

Az Ezüstvár épülettömbje magasodik előtted. Hatalmas kovácsoltvas kapuja azon út végén áll, mely távolabb lefelé hajlik, hogy végül eltűnjön a föld alatt, úgyhogy aki be akar menni a várba, annak először be kell lépnie a föld alatti termekbe. A kastély falai túlságosan magasak ahhoz, hogy megmászhasd őket. Megfigyeled, hogy a várnak van egy központi tornya, melyből keleti és nyugati irányban két szárny nyúlik ki, mögötte pedig északon, a vár legtávolabbi pontján ott magasodik északon a Nagytorony, melynek csúcsa körül sirályok köröznek. Legtetején található a Trónterem, ahol számos király vetette már alá magát a Kard szertartásának, mielőtt Amarilliát kormányozni kezdte ebből a roppant erődből. Bizonyosan érzed, hogy ez az a hely, ahol a szörnyeteg, Zagor ördögi ereje gyarapszik. Nincs vesztegetni való időd. Nagy léptekkel elindulsz a látszólag őrizetlen citadella felé. A súlyos vaskapuk, melyek réztábláit most elcsúfítják a durva Ork firkálmányok, zárva vannak. Ha Nyitóvarázst tudsz és akarsz is használni, hogy beléphess, lapozz a **103**-ra. Ha nem tudod, vagy nem akarod használni ezt a varázsigét, és inkább erőszakkal próbálod meg feltörni a kaput, lapozz a **6**-ra.

193.

A kis fenevad felugrik, és karmait belemélyeszti páncélodba. Harcolnod kell az állattal; éhes, és nem lehet lerázni.

Parnasszi Vasmalac ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 4

Amint a vasmalac megnyer egy Harci Kört, lapozz a **163**-ra. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **214**-re.

194.

A kereskedő a következő holmikat ajánlja eladásra:

Élelmiszerek	1 Aranytallér adagonként
1 flaskányi lámpaolaj	1 Aranytallér
Kötél, 10 méteres	1 Aranytallér
Íj és nyílvesszők	5 Aranytallér
Lemezpáncél	12 Aranytallér
Varázsgyűrű	6 Aranytallér
Szerencse Itala	5 Aranytallér
Egy fiola Pestis-ellenszer	6 Aranytallér
Egy fiola ellenméreg	3 Aranytallér

Ha megveszed az íjat, a megfelelő helyeken fogsz tájékoztatást kapni arról, hogy mikor és hogyan használhatod. A lemezpáncél 1 pontot ad Támadóerődhöz (a kereskedőnek csak emberi méretű vértje van). A Szerencse Italából bármikor ihatsz, kivéve harc közben; összesen 1–3 elvesztett SZERENCSE pontot állít vissza (dobj egy kockával és felezd meg a kapott értéket, a törteket felfelé kerekítsd!). Egy fiola Pestis-ellenszerrel meggyógyíthatod egy (és csakis egy) fajtáját a pestisnek, ezzel visszaállíthatod mindazon elvesztett *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat, amit a pestisnek azon fajtája miatt vesztettél el (de aktuális ÉLETERŐ pontokat nem!). Az ellenméregből bármikor ihatsz (kivéve harc közben), és az elfogyasztását követő három csata során megóv attól, hogy méreggel árthassanak neked. Van még a kereskedőnek egy rendkívül különleges, de drága, mágikus eszközökből álló készlete. Ha ezeket is meg akarod tekinteni, lapozz a **16**-ra. Ha el akarsz adni valami olyasmit a holmidból, ami szerepel

a fenti árlistán, a kereskedő átveszi tőled 1 Aranytallérral kevesebbért, mint amennyi a termék eladási ára. Ha befejezted a vásárlást vagy eladást, módosítsd ennek megfelelően *Kalandlapodat*! Jegyezd meg, hogy ha több aranyhoz jutsz, és ismét vásárolni kívánsz, visszatérhetsz ide, míg a vár egy másik szintjére nem távozol. Most ideje indulnod, hogy másfelé folytasd a kutatást. Lapozz a **218**-ra.

195.

Az Elf holtan esik össze, ám kincsekkel teli zsákja eltűnik. Hatékony varázsige őrzi a batyut, mely biztosítja, hogy bárki is végezzen vele, a zsák tartalmát ne kaparinthassa meg. A tőr sem mérgezett már, mint korábban. Viszont magadhoz veheted az Elf különleges köpenyét. Ezzel felszerelkezve, ha nem viselsz alatta semmiféle fémpáncélt, levonhatsz 1-et minden ellenfeled Támadóerejéből, mivel körvonalaidat csupán elmosódottan fogják látni, és így sokkal nehezebb dolguk lesz, ha el akarnak találni (ez alól kivétel Zagor és az összes Sárkány). 1 MÁGIA pontot kell feláldoznod, hogy használni tudd ezt a köpenyt. Ha most benyitsz a szobából nyíló nyugati ajtón, lapozz a **130**-ra. Ha kimész, és benyitsz a szemközt lévő ajtón – ha még nem tetted meg –, lapozz az **55**-re. Ha elindulsz, és észak felé mész, a kelet-nyugati átjáróhoz, lapozz a **43**-ra.

196.

Az ajtókon Shandalla arcképét pillantod meg, ő Amarilliában a gyógyítás, a könyörületesség és a jóság istennője. Bekukucskálsz az ajtószárnyak közti résen, és egy templom belseje tárul a szemed elé. A valaha gyönyörű, selymekkel, vásznakkal és festményekkel gazdagon feldíszített szentélyt ugyanúgy szétverték és bemocskolták, mint az egykoron büszke Ezüstvár nagy részét. A félhomályban két emberszerű alakot látsz a templom távolabbi végében, egy kétszárnyú ajtó két oldalán, az oltár mögötti szószéken. Mozdulatlanok, de fogazott pengéjű, hosszú alabárdot tartanak. A levegőben a halál bűze terjeng. Ha van íjad, kilőhetsz egy nyilat egyikükre, amivel 2 ÉLETERŐ pontos sebzést okozol célpontodnak a váratlan támadással, de azután közelharcra kényszerülsz. Ha meg akarsz ütközni velük, lapozz a **138**-ra. Ha nem akarsz, nem léphetsz be a templomba, és másfelé kell folytatnod a kutatást. Elhagyod ezt a helyet, és nyugatnak indulsz az északi irányba kanyarodó folyosó felé, hogy a vár belső részét derítsd fel – lapozz a **357**-re.

197.

Tudod, hogy igazán félelmetes kihívás vár rád a kovácsoltvas ajtón túl. A bentről hallatszódó zenebona mértéke elárulja számodra, hogy a hely tele van szörnyekkel. Tegyél olyan óvintézkedéseket, amilyeneket akarsz, és tervezd el, hogy mit cselekszel, amikor belépsz. Miután felkészültél rá, hogy belevágj, lapozz a **300**-ra. Ha úgy érzed, még nem állsz készen, hogy itt rohamra indulj, hanem inkább visszafordulsz délnek, majd keletnek, hogy felkutass egy olyan területet, ahol még korábban nem jártál, lapozz a **43**-ra.

198.

Amint rohansz felfelé a lépcsőn, ki a Sötét Elf szobájából, ellenfeled egy dobótőrt hajít utánad. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, 1-et hozzáadva a dobott értékhez! Ha a próba sikeres, sikerül elugranod a támadó fegyver elől. Ha nem vagy elég ügyes, megsebesülsz a hátadon, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **376**-ra.

199.

Felkapod a ládikót, és kicipeled az ajtón. Sajnos csupán egyetlen árva Aranytallért tartalmaz, és néhány törött, hasznavehetetlen üvegholmit. Balszerencsédet átkozva elindulsz, hogy másutt kutass tovább. Lapozz a **280**-ra.

200.

Egy hatalmas, izzó serleg tör elő a pálca végéből, Grool feje fölé emelkedik, és gőzölgő savat zúdít rá. Az Ogre felrikolt a fájdalomtól, és veszít 12 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a **166**-ra, és folytasd a harcot.

201.

– A vár északi szárnyában található egy nagy varázskard, hatalmas fegyver olyan kézben, mint a tiéd. Meg kell találnod! Keresd a Bronz Járatban, a Tróntermen és az északi ajtón túl! Most szeretnék indulni, hogy törődhessek azokkal a szegény lelkekkel, akik a Toronyszigeten kóborolnak, a várból menekültekkel, akik átvészelték ezt a sok-sok évet. – Nyersz 1 SZERENCSE pontot a hasznos tanácsért. Elhagyod a templomot, és elindulsz nyugatnak, végig a kinti folyosón, addig a pontig, ahol az északnak kanyarodik. Lapozz a **357**-re.

202.

– Sir Bethel a barátom volt. Csodálatos harcos! Egy mágikus, lebegő kardot használt, ami tőle függetlenül tudott küzdeni. A levegőben táncolva úgy hasította ketté az Orkokat, mint kés a vajat. Aztán… micsoda szörnyűség! Elesett a háborúban. Hogy megtaláld a szobáját, miután elmész innen, északi irányba kell tartanod, aztán keletnek, végig a Sólymok Járatán a kereszteződésig. Ott aztán északi irányba kell folytatnod utadat, majd rátérned a keleti útra annak a folyosónak a végén. Ez az a hely, ahol megtalálod az Ezüstlovagok szobáit. – Megköszönöd Daviannak a segítséget. Most indulnod kell, hogy másfelé kutass tovább. Ha délnek, és aztán keletnek tartanál, lapozz a **399**-re. Ha észak felé indulsz, lapozz a **111**-re.

203.

Megint egy kifosztott szoba tárul a szemed elé. Széttört bútorok, festmények, a falon mindenfelé firkálmányok, és látszik, hogy néhány Ork nem tudta visszatartani a kavargó gyomrából felkívánkozó sört, és ennek az asztal maradványai látták kárát. Kevés dolog maradt, ami arra utalna, hogy mire használták korábban ezt a szobát, de dél felé van egy ajtó, szemben azzal, amelyiken bejöttél, rajta pókhálóhoz hasonló mágikus vonalak hálózata. Az ábra egy körön belül, a kör pedig egy háromszögben helyezkedik el. Sejted, hogy mágikus csapdával van dolgod. Ha Sallazar vagy, lapozz a **71**-re. Ha be akarod törni ezt az ajtót, lapozz a **253**-ra. Ha Nyitóvarázst akarsz alkalmazni, lapozz a **89**-re. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy megismerkedj a csapda hatásával, lapozz a **3**-ra, és – visszatérve a folyosóra – folytasd valahol máshol a kutatást.

204.

A nagy kiterjedésű Ork-telep kis szobákból és őrhelyekből áll. A bejárati ajtó közelében van egy kis őrszoba, ahonnan rikoltások, röhögő és gurgulázó hangok hallatszanak. Amikor nagyon óvatosan bekukucskálsz az ajtó mögé, meglátsz két kockázó Goblint. A játék tétje néhány levágott köröm. Az egyik kis bestia éppen most nyert négyet, és rákészül, hogy elrágcsálja, majd leöblítse egy korsónyi gusztustalan kinézetű goblinsörrel. Nem habozol, elindulsz, hogy megtámadd az Orkok gyenge szolgáit. Egyszerre küzdj meg mindkettővel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	5	5

Ha győzöl, találsz a falon egy elnagyolt térképet a barakkokról. Erről le tudod olvasni, hogy körülbelül hol található az Orkok vezetőjének szobája. Ha úgy döntesz, hogy a barakkok között folytatod a portyát, jobb, ha itt kezdesz hozzá, semmint hogy Orkok tucatjainak kardélre hányásával vesztegesd az idődet, hiszen csakis a vezetőjüknél lehet bármilyen említésre érdemes kincs. Ha úgy döntesz, hogy elindulsz a vezér vackához, lapozz a **352**-re. Ha inkább sarkon fordulsz, most, hogy látod a térképről, milyen nagy kiterjedésű területen találhatóak a barakkok, lapozz a **43**-ra.

205.

Nagy megelégedésedre a sárga ajtó mögötti szobában egy Toronyszelence található… és két őr. A sárgára lakkozott páncélöltözetek súlyos pikát markolnak vaskesztyűs kezeikkel. A mágikus, eleven páncélöltözékek egyszerre támadnak. Ha menekülőre fogod a dolgot, kiüldöznek a barakkokból, egészen a kinti folyosóig – lapozz a **64**-re. Ha felveszed a harcot, behátrálhatsz egy sarokba, és így egyesével harcolhatsz velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Eleven Páncél	8	10
Második Eleven Páncél	8	10

Ha győzöl, a Toronyszelence fedelén meglátsz egy kis pajzsot, melyen sárga alapon két szürkéskék csillag látható. Miután felnyitottad és kifosztottad, elhagyod ezt a helyet. Ha most kinyitnád a kék ajtót – és még nem tetted meg –, lapozz a **327**-re. Ha alaposabban is átkutatod a barakkokat – és eddig még nem tetted meg –, lapozz a **12**-re. Ha elhagyod a barakkokat, és elindulsz délnek, lapozz a **64**-re.

206.

Van még néhány órád a következő dagályig, amikor a hajó felszedi majd a horgonyt. Talán tudsz keresni néhány Aranytallért kétkezi munkával. Ha a dokkoknál próbálnál besegíteni a rakodásban, lapozz a **256**-ra. Ha inkább szerencsejátékkal próbálkozol az egyik csapszékben, lapozz a **32**-re. Ha egyik lehetőség sem tűnik valami vonzónak számodra, döntsd el, mit tennél a hátralévő időben.

Vásárolsz némi felszerelést a városban? Lapozz az **56**-ra.
Beszélsz a király egyik bölcsével, ha még nem tetted? Lapozz a **154**-re.
Megvárod a fedélzeten, míg a hajó elindul veled a Toronysziget felé? Lapozz a **220**-ra.

207.

Ahogy megpróbálsz feljutni a lépcsőn, érzed, ahogy egy varázslat lelassít – Zagor bűbájt bocsát rád. Ezek után megidézi egyik Démoni Szolgáját, egy szánalmas, makogó lényt, ami leginkább egy törpeméretű varangyhoz hasonlít: mellső végtagjai helyén csápok vannak, lefelé görbülő szájából érdes, tüskés, villás nyelv lóg. A lény eléd vánszorog, és megkísérel rád támadni végtagjaival és villás nyelvével. Ha eltalál, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a csapás miatt, amit rád mér, és további 1 ÉLETERŐ pontot a savas nyálában lévő méreg miatt.

Démoni Szolga ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Jegyezd fel, hány Harci Kör szükséges, hogy elpusztítsd ezt a teremtményt. Minden Harci Kör után Zagor 1 ÉLETERŐ pontot nyer vissza! Amikor győzöl, felrohansz a trónhoz, hogy megtámadd végső ellenfeledet. Lapozz a **74**-re.

208.

Az oldalfolyosó egy barlangba vezet. Kristályfalai és mennyezete halványan izzanak; éles, szögletes cseppkövek függnek, akár a csillárok, a forró levegőjű helyiségben. A mágia jellegzetes aurája lengi be a helyet. Ahogy óvatosan haladsz, izzó energia kék háromszöge jelenik meg a levegőben, teljesen elzárva a bejáratot. Sallazarként, ha akarsz, felhasználhatsz 1 MÁGIA pontot, hogy eloszlasd ezt a csapdát. Ha ezt választod, lapozz a **40**-re, és hagyd figyelmen kívül az ÉLETERŐ pontveszteséget! Máskülönben nem szükségesek különleges mágikus képességek ahhoz, hogy felismerd, ez valószínűleg csapda, melyet közeledésed hozott működésbe. Ha úgy döntesz, hogy átsétálsz rajta, és elszenveded hatását, lapozz a **40**-re. Ha nem akarod vállalni ezt a kockázatot, és inkább továbbmennél a járat mentén a másik barlang felé – ha még nem jártál arra –, lapozz a **10**-re. Ha visszatérnél a központi barlanghoz, ahol bejöttél, lapozz a **186**-ra.

209.

A banya Varázsleplet vont maga köré, így varázslatod egyszerűen lepattan róla. Egy szabad találatot ér el ellened (ha ez az első vagy második Harci Kör, akkor Tűzgolyóval sújt le rád, egyébként pedig a mérgezett tőrrel), és a macskája szintén beléd harap, ezért vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot. Ha újabb varázsigét mondasz majd ki ellene, igen jó eséllyel sikerülhet találatot bevinned neki, hisz a mágikus védelme már szertefoszlott. Most azonban lapozz vissza a **290**-re, és folytasd a harcot!

210.

A hosszú folyosó mentén úgy negyven egyszemélyes zárka van. A folyosó végén furcsa ajtót látsz: egy sárkány fekete, kovácsoltvas képét préselték bele a kemény, lakkozott fába. A legnagyobb kulcs az, ami beleillik a zárba, így végül ki tudod nyitni, és belesel a mögötte lévő nagy terembe. Amit itt látsz, rettegéssel tölt el. Körös-körül hatalmas, sárga csontok… Amint áttekinted ezt a helyet teljes nagyságában, a csontok megindulnak egymás felé, először rángatózva, aztán ahogy a csontváz-szörny hátgerince és végtagjai egyesülnek, a Sárkányszerű lény hirtelen lábra áll. A szörny méreteire való tekintettel talán ajánlatos lenne elmenekülnöd. Ha ezt teszed, magad mögött hagyva a fogdákat, lapozz a **357**-re. Ha harcolni akarsz, lesz egy kis idődd, hogy végrehajts néhány cselekedetet, mielőtt a Csontvázsárkány teljesen összeállna, melyekkel némi előnyre tehetsz szert. Lapozz a **4**-re.

211.

A javasember minden erejét mágikus gyűrűjére összpontosítja, és eltűnik egy füstgomolyban. Most el kell indulnod, és be kell nyitnod a Trónterem egyik ajtaján, amely mögött korábban még nem jártál. Mind az északi falon van. Melyiket választod?

A bal oldali ajtót?	Lapozz a **282**-re.
A középső ajtót?	Lapozz a **91**-re.
A jobb oldali ajtót?	Lapozz a **244**-re.

212.

Úgy tűnik, mintha az egyik könyvszekrény kilógna a sorból a déli falnál. Ahogy jobban megvizsgálod, úgy találod, meg lehet mozdítani. Elfordul, mögötte pedig egy lefelé vezető titkos átjárót találsz, ami keletnek tart. Akkora a sötétség, hogy ha belépsz, és nincs lámpásod vagy Fényvarázsod, átmenetileg 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉG pontjaidat, míg ezen a területen tartózkodsz. Ha úgy döntesz, hogy átkutatod a titkos átjárót, lapozz a **131**-re. Ha inkább másfelé akarsz keresgélni, lapozz a **3**-ra, de jegyezd meg ennek a fejezetpontnak a számát, hogy bármikor visszatérhess, amikor akarsz, az alatt az idő alatt, míg a várnak ezen a szintjén tartózkodsz (de ha már felmásztál egy lépcsősoron, akkor nem).

213.

A por mágikus, mivel Amarillia egyik leghíresebb, hajdanvolt varázslójának síremlékéről került ide. Visszaállíthatod ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat a *Kezdeti* értékükre. Lapozz vissza a **262**-re.

214.

Nem akartad megölni az állatkát, de nem engedhetted meg magadnak, hogy elveszítsd értékes páncélodat. Ebben a szobában már nincs semmi érdekes. Ha most a szemben lévő, kerámialapokkal díszített ajtón nyitnál be, és korábban még nem tetted ezt, lapozz a **112**-re. Ha elindulnál a folyosó vége felé, lapozz a **43**-ra.

215.

A falánk, fertőzött állatok dühödt hordája rád ront.

Patkányhorda ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, vajon nyert-e akár csak egy Harci Kört is a patkányhorda? Ha igen, borzalmas kórt kaptál el, a bubópestist. Innentől kezdve számolnod kell azokat a szobákat, termeket, barlangokat, ahová belépsz, miután elhagyod a dísztermet. Amikor az ötödik helyiségbe érkezel, a betegség hatni kezd. Innentől kezdve 2 ponttal kell csökkentened mind aktuális, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐD értékét minden egyes új helyiségbe való belépéskor. Amikor ÉLETERŐD eléri a nullát, belehalsz a kórba. Ez a szörnyű folyamat csak akkor áll meg, ha rátalálsz egy javasemberre, vagy ha felhajtasz egy adag pestis-ellenszert (ami visszaállítja az elvesztett *Kezdeti* ÉLETERŐ pontokat, de a jelenlegieket nem). Most versenyt futsz az idővel, és nem csak azért, mert a nyüszítő hangok, melyeket a falban lévő lyuk felől hallasz, azt sugallják, hogy további patkányok tartanak feléd. Ha át kívánod kutatni a dísztermet, lapozz a **61**-re. Ha másfelé akarod folytatni a keresést, távoznál a díszteremből, és visszatérnél az ajtón át az előcsarnokba, lapozz a **376**-ra.

216.

Az ajtóba a mélyedések fölé egy kis táblát helyeztek el, amelyen a következő felirat áll: „Meditációs Szoba." Ha van nálad egy fadobozka, benne négy drágakővel, belehelyezheted a köveket a horpadásokba, és így bebocsátást nyerhetsz. Ha nálad vannak a drágakövek, a könyv végében lévő táblázat segítségével alakítsd át a nevük kezdőbetűit számokká, add össze az értékeket, és lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra! Ha a szöveg a négy kő nevével kezdődik, mindent jól csináltál. Ha nincsenek nálad a drágakövek, nem tudod kinyitni az ajtót. Lapozz vissza a **41**-re, és folytasd máshol a kutatást!

217.

A díszes körök a padlón elhomályosulnak, a mágikus ragyogás fénye elenyészik. Mivel ez a szoba csaknem üres, megpróbálod kinyitni az északi ajtót. Kíváncsi vagy, hogy mi lehet mögötte, hiszen az őrzésére rendelt Elementál igencsak erős volt. Az ajtó mögött egy kis fülkét találsz, benne egy Toronyszelencével! Rálelsz még egy gazdagon díszített ónixpálcára is, melybe négy szimbólum van belevésve: egy oroszlán, egy serleg, egy csillag és egy rúnaék. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mert megtaláltad ezeket. Egyelőre nem tudod pontosan, hogy mire képes a pálca, de ha a jövőben majd használni akarod, 1 MÁGIA pontodba kerül, hogy működésbe hozhasd. Most lapozz a **97**-re, és kutass máshol!

218.

Végigtekintve a fáklyákkal megvilágított északi oldalfolyosón, három ajtót látsz: egyiket a közeledben az átjáró nyugati oldalán, egy másikat valamivel távolabb, és egy továbbit az átjáró végében az északi oldalon. Ha vissza akarsz menni a kelet-nyugati főfolyosó keleti végéhez, lapozz a **3**-ra. Ha a kelet-nyugati főfolyosó nyugati végéhez akarsz indulni, lapozz a **357**-re. Egyébként kinyithatsz egy ajtót ennek az északi folyosónak a mentén azok közül, amit még nem próbáltál. Melyiket választod?

Az első ajtót tőled balra?	Lapozz a **398**-ra.
A második ajtót tőled balra?	Lapozz a **107**-re.
A folyosó végén lévő ajtót?	Lapozz a **65**-re.

219.

Zagor-Démon szeme felpattan, karomszerű kezével megmarkol. Szorosan beléd kapaszkodva akadályozza minden mozdulatod. Mostantól a másodpercek száma megduplázódik egész utad alatt, míg a Tűzmaghoz tartasz. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy ha menetelésed 800 vagy több másodpercet vesz igénybe, azonnal a **21**-re kell lapoznod. Most térj vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál!

220.

Az *Amarillia Dicsősége* egy teljesen felfegyverzett hadigálya. Legnagyobb meglepetésedre a kapitány egy barrabangi Kentaur. Ezek a lények nem igazán tengerészeti szaktudásukról híresek, de ez a mágikus patkót viselő példány képes járni a vízen, amint ezt magad is felfedezed, mikor a szó szoros értelmében a fedélzetre sétál mögötted.

– Elég erős északi szél fúj – mondja Carannus kapitány, miközben beleszippant a csípős, hűvös levegőbe. – Majdnem biztos, hogy a Jégsüveg Szigetekig tiszta utunk lesz. Maximum a jéghegyek és a mélység szörnyei miatt kell aggódnunk… Nagy bajunk nem történhet, nem igaz?

Az utazás során azonban megcsappan bizakodása. A nagy hajó eleinte a meleg Zefír-áramlattal siklik, majd néhány nap múlva délkeletnek fordul, és a Fagypuszta partvidéke mellett halad tovább. De a meleg tengeri áramlás peremén már gyülekezni kezd a gomolygó köd, mikor a Toronysziget felé veszitek az irányt. Csak reménykedhetsz, hogy a mélység vadjai nem érzékelik a nagy hajót maguk felett. Ha áldozol egy SZERENCSE pontot azért, hogy biztosan elkerüljék a hajót ezek a titokzatos támadók, lapozz a **44**-re. Ha hagyod, hogy jöjjön, aminek jönnie kell, lapozz a **98**-ra.

221.

Végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikerült a próba, lapozz a **79**-re. Ha nem jártál sikerrel, lapozz a **146**-ra.

222.

Újabb 120 másodpercre van szükséged ahhoz, hogy átjuss a hídon, de minden SZERENCSE ponttal, amit feláldozol, 15 másodperccel csökkentheted ezt az időt. (Ha a Repülés Italát használod, kétszer olyan gyorsan sikerül megtenned az utat, azaz csupán 60 másodperc alatt, melyet tovább tudsz csökkenteni, de az áthaladás nem tarthat rövidebb ideig, mint 10 másodperc, függetlenül attól, hogy hány SZERENCSE pontot áldoztál fel). Amikor végigérsz a hídon, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **14**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **60**-ra.

223.

Saját odújában szállsz szembe a Pokolcsahossal! Egy halom rablott kincs, összemocskolt bútorok és berendezési tárgyak között épp egy Ork lábszárát rágcsálja, de amint belépsz, a lény feláll. A három méter magas bestia dühödten csattogtatja korbácsát betolakodásod láttán. Amint a szörnyeteg kitátja roppant méretű, megsárgult fogakkal teli száját, ocsmány, bűzös felhőt lehel ki, és arra készül, hogy szarvával felöklelve, vagy korbácsával megcsapva támadjon rád. Hacsak nincs nálad ellenméreg, a Bajnok mérgező lehelete undorral tölt el, gyomrod felkavarodik, ezért legyengülsz; így a harcban 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet. Ha van nálad egy ónixpálca, lapozz a **150**-re.

Pokolcsahos Bajnok ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Valahányszor eltalál a Pokolcsahos Bajnok, dobnod kell egy kockával, hogy az alábbi táblázat segítségével megtudd, milyen sebesülést okozott a találat.

Dobás	*Speciális sebesülés*
1	Félresiklott korbácsütés: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot
2-3	Korbácsütés: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
4	Öklelés: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
5	Különleges korbácsütés: vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot
6	Különleges öklelés: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az öklelés, és még plusz 2-t a mérgezett szarvak miatt

Minden ÜGYESSÉG pont, amit a különleges korbácsütés miatt vesztesz, csak ideiglenes veszteség, és visszanyered a csata végeztével. Ha győzöl, lapozz a **353**-ra.

224.

A fehér, lakkozott ajtó egy nagy teremre nyílik, melyben legnagyobb örömödre egy Toronyszelence található, azonban ilyen távolságról részleteiben nem tudod kivenni, milyen heraldikus jelek vannak rajta. A szobában látsz még néhány fehérre lakkozott lemezből készült páncélruhát, melyek vaskesztyűs markukban alabárdot szorongatnak. Mereven és zajosan rád irányítják figyelmüket, amint belépsz, és fegyvereiket egyenest neked szegzik. Ha úgy érzed, mégsem szeretnél ide belépni, lapozz az **5**-re. Ellenkező esetben egyesével meg kell küzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Eleven Páncél	8	10
Második Eleven Páncél	8	10

Ha győzöl, sikerül közelebbről is megnézned a Toronyszelencét: fehér alapon két okker színű, ék alakú jel díszíti a ládikót. Ha indulásra készen állsz, a Sólymok Járatának egy olyan részén kell folytatnod a kutatást, ahol még nem jártál. Mit teszel?

Elindulsz keletnek a Sólymok Járata középpontjáig?	Lapozz az **5**-re.
Elindulsz nyugatnak, majd délnek?	Lapozz a **72**-re.
Elindulsz nyugatnak, majd északnak?	Lapozz a **385**-re.
Kinyitod a nyugatra lévő ajtót?	Lapozz a **275**-re.

225.

Kopár kőfalak mellett haladsz el, melyeket halványan megvilágítanak a szabálytalanul elhelyezett fáklyák, majd megállsz az első ajtónyílásnál. Meghökkensz, amikor egy árnykéz kinyúlik a homályból, és jeges érintésével megdermeszt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Egy gonosz, veszedelmes élőhalott teremtmény, egy Lopakodó Árny ütött rajtad, aki a Gonosz egyik különlegesen bosszúszomjas és könyörtelen szolgájának szelleme. Az árny alakja emberre emlékeztet, de vonásairól már réges-régen eltűnt minden emberi. Harcolnod kell a nyomorult teremtménnyel.

Lopakodó Árny ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, kinyitod az ajtót, és csalódottan tapasztalod, hogy a szoba, ami mögötte található, teljesen üres. Elsétálsz a folyosó végén álló két ajtóig. Ha az egyszerű faajtón nyitnál be, lapozz a **28**-ra. Ha inkább azt az ajtót nyitnád ki, amelyikbe a rács van építve, lapozz az **51**-re.

226.

Az Ork vezér határozottan megmarkolja erős kezében a kalapácsot, és leugrik trónszerű székéről. – Lecsapom neked fejedet! Te vakarék! – rikoltja. Mielőtt rád ront, van idődd egy cselekedet végrehajtására (például elmondhatsz egy varázsigét, vagy felhajthatsz egy varázsitalt, de nem ehetsz, arra nincs elég idődd). Döntsd el, mi lesz ez a cselekedet, aztán küzdj az életedért! Az Ork különösképpen utálja a törpéket, így, ha Pecök vagy, 1-et hozzá kell adnod Támadóerejéhez.

Ork Vezér ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, elviheted a vezér kincsét, amelyet egy faládikóba rejtett a trónja alá. Találsz 4 Aranytallért, egy Varázsgyűrűt, és egy tekercset, rajta egy Ügyességnövelés varázslattal – ez olyasvalami, amit az Orkok nem tudtak saját hasznukra fordítani. A kalapács sajnos kifejezetten egy Ork-fegyver, csak ez az utálatos faj képes jó hatásfokkal használni. Magad mögött hagyod a barakkokat, és másfelé folytatod a kutatást. Lapozz a **43**-ra.

227.

Magad mögött hagyod a barakkokat. Ha a veled átellenben lévő ajtón nyitsz be, és még nem tetted, lapozz a **318**-ra. Ha a nagy dupla ajtóhoz indulsz tovább, ami az előcsarnok túlsó végén van, lapozz a **376**-ra.

228.

Ha azonnal a Templomos szobájába akarsz menni, lapozz a **124**-re. Ha előbb még máshol akarsz kutatni, lapozz a **36**-ra. Mindkét esetben jegyezd fel, hogy ha elpusztítottad a Legfőbb Templomost, utána azonnal a **348**-ra kell lapoznod, hogy megkeresd a titkos fülkét, amiről Dorrick beszélt.

229.

Az alsó vár ostoba Orkjai és Zombijai a szobát védő mágikus védőpajzs miatt nem tudtak ide bejutni, úgyhogy a varázsló szobája érintetlen. Alaposan átkutatod, ezért itt enned kell. Találsz 2 Aranytallért, egy tekercset, rajta a Villámkéz igéjének szavaival, egy üvegcsét, amiben gyógyfüvekből főzött gyógyital van (elfogyasztásakor 4 pontot ad vissza ÉLETERŐDHÖZ, és ezt megteheted bármikor, kivéve harc közben).

Rálelsz továbbá egy Varázsgyűrűre és egy Toronyszelencére is. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a nagyszerű zsákmányért. Találsz még egy hevenyészett feljegyzést, melyet talán egy már halott tanítványának hagyhatott hátra a szoba egykori lakója, mely szerint az itt élő varázsló attól félt, hogy talán börtönbe kerül, és egy megjegyzés, miszerint magával fogja vinni „ében kincsét". Végül van még itt egy szikrázó, kék tükör. Ahhoz túl nehéz, hogy magaddal vidd, de ha Sallazar vagy, felismered, hogy ez egy teleportáló kapu. Ha használni kívánod, elébe kell állnod, majd pedig ráolvasnod a Teleportálás varázsigéjét, hogy beléphess a tükörbe, majd pedig ki a túloldalán. Ha ezt akarod tenni, lapozz a **298**-ra. Ha most nem akarod megpróbálni, de úgy gondolod, hogy később még esetleg megtennéd, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, hogy visszatérhess ide a vár ezen a szintjén lévő bármelyik teremből, hogy később teleportáld magadat. (De ha valamelyik lépcsősoron áthaladsz, már nem jöhetsz vissza!) Ha vissza akarsz térni a fő keleti folyosóra, a varázsló szobáján kívülre, lapozz a **3**-ra.

230.

A kártya üres… vagy lehet, hogy ez egy Joker? Vagy, hogy minél inkább megzavarjon, üres is, meg Joker is egyszerre? Bármi legyen is, úgy tűnik, semmilyen hatással sincs rád, sem pedig Zagorra. Lapozz a **299**-re.

231.

A Sötét Elf nem akar társalogni veled. Folyamatosan üvölt, hogy takarodj előle, miközben körbe próbál araszolni a szobán, hátát mindvégig a falnak vetve. Érdekes módon nem tesz semmi nyilvánvalóan ellenséges

mozdulatot. Ha úgy döntesz, hogy lassan visszavonulsz, majd másfelé folytatod a kutatást – a lény nem próbál megakadályozni ebben –, lapozz a **376**-ra. Ha úgy döntesz, hogy megtámadod a Sötét Elfet, aki egyértelműen készenlétben tart egy varázsigét, ha támadó mozdulatot tennél felé, lapozz a **258**-ra.

232.

Zuqurulm megtaníthatja neked az Erőnövelés varázslat egy különleges formáját. Ez 3 MÁGIA pontba kerül, de elmondható harc közben, valamennyi Harci Kör előtt (ha van elegendő MÁGIA pontod, hogy ezt tedd). Ha abban a Körben neked van magasabb Támadóerőd, ÉLETERŐ pontjaid megnövekszenek a *Kezdeti* érték felével (a törtet felfelé kerekítve). Ha viszont nem a te Támadóerőd a magasabb, a varázsige szertefoszlik, és nem nyersz ÉLETERŐ pontot (az ellenfeled azonban a szokásos módon sebesít meg, ha ő nyerte meg a Kört). Mint általában, ilyenkor is azelőtt kell majd eldöntened, hogy el fogod-e mondani ezt a varázsigét egy Harci Kör elején, még mielőtt dobnál a kockával, hogy meghatározd a Támadóerőiteket! Most lapozz a **211**-re.

233.

– Nahát, csak nem akarod máris itt hagyni az öreg Őszfürtöt és szegény kis Méregkarmot? – mondja a banya vészjóslóan, mikor megfordulsz, hogy elmenj. Visszapillantva észreveszed, hogy a vénség egy megfakult ezüsttőrrel játszadozik, kedvence pedig száját nyalogatja azon az ismert módon, ahogy a macskák szokták, amikor ízletes ételt szimatolnak. 4 Aranytallért vagy egy varázsitalt kell adnod a banyának, hogy lekenyerezd, és hagyjon békében elmenni.

Ha így teszel, és a kovácsoltvas ajtóhoz indulsz, lapozz a **197**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod lefizetni, meg kell küzdened vele – lapozz a **290**-re.

234.

Rátaláltál a vár következő szintjére vezető feljáró utolsó őreire. Háttal állsz a szoba keleti falán nyíló ajtónak, előtted egy széles kőlépcsősor kígyózik egy mély, tüzes szakadék fölött, egy messze fent található pihenőig. Szerencséd van, itt csupán Csontvázharcosok őrködnek, melyekkel egyesével küzdhetsz meg.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontvázharcos	8	8
Második Csontvázharcos	8	8

Ha győzöl, és kész vagy felkapaszkodni a lépcsőn, lapozz a **298**-ra. Ha van még olyan hely a várnak ezen a szintjén, amit meg akarsz vizsgálni, mielőtt felfelé indulnál, és egyelőre visszatérnél a terem előtti folyosó déli végére, lapozz a **357**-re.

235.

Legyőzted Zagort… de még el is kell pusztítanod! Ehhez tudnod kell, hogyan lehet ezt megtenni, és ha ez az információ a birtokodban van, azt is tudod, hol kell ezt véghezvinned. Vedd ennek a helynek a nevét, és alakítsd át a betűit számokká a könyv végén található táblázat szerint. Add össze az értékeket, az összeget szorozd meg 2-vel, majd lapozz ahhoz a fejezetponthoz, amelyiknek a száma megegyezik a kapott eredménnyel! Ha nem tudod, mi ez a szám, lapozz a **179**-re.

236.

A titkos ajtó mögött egy szűk szobában fehér hajú, középkorú férfit találsz, aki egy roskatag ágyon ül, fejét két keze közé fogva. Mellette egy asztalon kis olajlámpa ég, egy faládikó sarkát pillantod meg kikandikálni az ágy alól. A lemezpáncélt viselő férfi jöttödre felriad. Látod a viselkedésén, hogy tudja, hogyan kell használni azt a nehéz pallost, amit erősen markol bal kezében, míg a másikkal egy pajzsot emel fel. Mutatóujján különös módon díszített aranygyűrűt hord. Rád üvölt, hogy azonnal menj el. Biztos vagy benne, hogy kemény ellenfélnek bizonyulna, ha összecsapásra kerül a sor. Ha meg akarod támadni, lapozz a **29**-re. Ha megpróbálsz szóba elegyedni vele, lapozz a **129**-re. Ha sarkon fordulsz, elhagyod a szobát, és inkább délnek indulsz, majd keleti irányba, lapozz a **399**-re. Ha észak felé mész a Sólymok Járatához, lapozz a **111**-re.

237.

Elmozdítva az egyik szalmaágyat egy egyenetlen szélű lyukat fedezel fel a falban az ágyláb mögött. A lyuk felől kaparászó zajt hallasz, könnyen lehet, hogy valami veszélyes dolog van odabenn. Ha be akarod dugni a kezedet a lyukon, hogy megtudd, mit rejthettek el a nyílásban, lapozz a **266**-ra. Ha inkább nem akarod tudni, és visszatérnél a főfolyosóra, hogy másfelé kutass tovább, lapozz a **43**-ra.

238.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED, hogy megtudd, sikerül-e kinyitnod az ajtót! Ha a próba sikeres, lapozz a **329**-re. Ha elhibázod, lapozz a **251**-re.

239.

Az Elf megdörzsöl egy varázsgyűrűt a bal kezén, és egyszerűen eltűnik. Zsákmányával együtt kiteleportálta magát az Ezüstvárból. Bottal ütheted a nyomát. Ha kinyithatod a szobából nyíló nyugati ajtót, lapozz a **130**-ra. Ha kimész a szobából azon az ajtón, amelyiken bejöttél, és kinyitod a szemben lévőt – feltéve, hogy még nem tetted –, lapozz az **55**-re. Ha észak felé indulsz, a kelet-nyugati átjáróhoz, lapozz a **43**-ra.

240.

Amikor beleveted az aranyat a kútba, a víz bugyogni, forrni kezd, majd egyszerre megint békés lesz. Egy öregasszony arca ragyog rád, és a látomás egy gondolatot juttat elmédhez: *Őrizkedj a hitszegő varázslótól, Remstartól, a Tűzmagon túl!* A látomás eltűnik. Ha most átkutatnád a nyugati oldalon lévő romokat, és még nem tetted meg, lapozz a **369**-re. Ha elindulsz a várhoz, lapozz a **192**-re.

241.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúnaék, serleg és csillag. Ha feláldoztál 1 MÁGIA pontot (vagy most áldozol) arra, hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel halálos csapást mérni vele a Sötét Lovagra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum képes legyőzni ellenfeledet, és rátaláltál egy olyan ládikóra, ami ezt a heraldikai jelet viselte, tudod, hogy hány darab ilyen jel volt rajta, és azok milyen színűek voltak. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint, add össze az értékeket, majd a kapott összeget szorozd meg a szimbólumok számával, és lapozz a végösszegnek megfelelő fejezetpontra! Ha itt az ötödik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit – ebben az esetben lapozz vissza a **314**-re, és folytasd a harcot! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le a Lovagot.

242.

A szűk hely miatt nehezebben harcolsz: ha Anvar vagy, 4-gyel, ha Braxus, 2-vel, ha Sallazar, 1-gyel kell csökkentened a csata során a Támadóerődet (Pecök rendesen tud harcolni), illetve további 1 ponttal, ha lemezpáncélt viselsz. Sallazar nem tud sem Tűzgolyót, sem pedig Villámcsapást bocsátani a Manókra, mert túl kicsi a hely. Az első két Harci Körben ellenfeleid folytatják a forró olaj rád öntését, mely automatikusan eltalál, 3-3 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozva, de a szokásos módon ki kell dobnod a Támadóerőket, hogy lásd, megsebezted-e őket (ekkor ha el is veszted az adott Kört, plusz sebesülést nem szerzel). Ezután a Manók hosszú tűkkel harcolnak tovább, amelyek csak 1 pontos kárt okoznak ÉLETERŐDBEN, ha eltalálnak. Egyszerre kell megküzdened ellenfeleiddel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vármanó	5	4
Második Vármanó	5	4

Ha győzöl, átkutatod a Manók kis lakószobáját, és magadhoz veszed azt a soványka kincset, amivel rendelkeztek: egyetlen Aranytallért, továbbá egy kevés maradék magvat és édes gumókat (adj 1-et Élelmiszerkészletedhez). Ezt követően visszamászol délre. Ha itt most kinyitod a keleti ajtót – feltéve, hogy korábban még nem tetted –, lapozz a **13**-ra. Ha inkább visszatérsz a főszárnyra, lapozz a **3**-ra.

243.

A nyíl meg van átkozva, így vesztesz 1-1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL, ÜGYESSÉGEDBŐL és SZERENCSÉDBŐL. Lapozz a **262**-re.

244.

A Kincstárba jutottál, ahol Amarillia királyai az értékeket tartották. Természetesen sokat elraboltak belőlük, de nagy megelégedésedre van itt egy Toronyszelence. Miután kinyitod, végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikerrel jársz, lapozz a **17**-re. Egyébként kénytelen vagy elhagyni ezt a termet. A Trónteremben lévő egyik olyan ajtón kell benyitnod, amely mögött még nem néztél szét. Melyik lesz az?

Az ajtó a nyugati falon?	Lapozz a **390**-re.
A középső ajtó?	Lapozz a **91**-re.
A legnyugatibb ajtó az északi falon?	Lapozz a **282**-re.

245.

Egy őrült rémisztő, vértől csöpögő, vigyorgó pofája bámul rád a baljóslatú kártya előlapjáról. Ahogy rámeredsz, a kép szeme izzani kezd, az arc gyilkos grimaszba torzul, és úgy érzed, mintha a bebörtönzött mániákus gyilkos valahogy megpróbálna kiszabadulni a lapból, hogy rád vethesse magát. Eldobod a kártyát, és rémülten elrohansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül felkapaszkodnod a Tűzmag szakadéka felett csüngő csapóhídra, és visszaindulhatsz a várba – lapozz a **357**-re. Ha nem vagy szerencsés, fejjel előre alázuhansz a szakadékba. Kalandod itt véget ér.

246.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúnaék, serleg és csillag. Ha feláldoztál 1 MÁGIA pontot (vagy most áldozol) arra, hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel halálos csapást mérni vele a rettenetes Ogréra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum képes legyőzni ellenfeledet, és rátaláltál egy olyan ládikóra, ami ezt a heraldikai jelet viselte, tudod, hogy hány darab ilyen jel volt rajta, és azok milyen színűek voltak. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint, add össze az értékeket, majd a kapott összeget szorozd meg a szimbólumok számával, és lapozz a végösszegnek megfelelő fejezetpontra! Ha itt a negyedik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit – ebben az esetben lapozz vissza a **166**-ra, és folytasd a harcot! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le Groolt.

247.

Tedd próbára SZERENCSÉD – ha Sallazar vagy, 2-vel csökkentheted a kockadobás eredményét; viszont ha Pecök vagy, 1-et, ha pedig Anvar, 2-t kell az eredményhez adnod. Ha szerencséd van, lapozz a **270**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **360**-ra.

248.

Betaszítod a kétszárnyú ajtót, amely a vár nyugati szárnyára vezet. Végigtekintesz az előtted elnyúló hosszú-hosszú folyosón … Egy rosszindulatú kísértet várakozik rád. Egy várbeli lovag eszelős árnya ez, egy olyan lovagé, akit a legborzalmasabb módokon kínoztak halálra a Gonosz szolgái, és most képtelen megkülönböztetni téged kínzóitól. Nem tudsz elmenekülni. Üldözne, bárhová is mennél. Ha nincs varázsfegyvered, hogy megküzdj vele, és ha nincs más mágikus pusztító eszközöd, itt fogsz elpusztulni, mivel a közönséges fegyverek hatástalanok vele szemben.

Kísértet ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha győzöl, de a lovag árnya akár csak egyszer is megsebzett, dobnod kell egy kockával. Ha nem 6-ost dobsz, vesztesz 1 pontot mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL a Kísértet életelszívó érintése miatt. Továbbindulsz, s úgy negyvenméternyit haladsz, mikor elérsz ennek a hosszú, nyugati irányú folyosónak a középpontjához. Itt megállsz, hogy alaposabban is körbekémlelj. Lapozz a **36**-ra.

249.

Sajnos Zagort nem tudod megsebezni közönséges fegyverrel, úgyhogy nyilad használhatatlan ellene. Varázslata 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot szív el tőled. Lapozz a **299**-re, és válassz másik cselekvési lehetőséget a következő Harci Körre!

250.

A nyomorult lovag mély depresszióba és kétségbeesésbe süllyedt. Világos, hogy semmiben sem lehet a segítségedre. Ha a festményen látható lebegő kardos alakról akarsz feltenni neki kérdéseket – bár ez valószínűleg igen nagy tapintatlanság lenne a részedről –, lapozz a **202**-re. Egyébként el kell menned, hogy másfelé folytasd a kutatást. Ha délnek indulsz, és aztán keleti irányba fordulsz, lapozz a **399**-re. Ha inkább északnak tartasz a Sólymok Járatához, lapozz a **111**-re.

251.

Mikor belépsz, felzavarod azt a két Ork őrt, akik eddig békésen szunyókáltak, de még le tudsz csapni szabadon az egyikre, mielőtt felocsúdnának. Megragadják fegyvereiket, hogy rád támadjanak, de az ajtónyílásba behátrálva egyenként küzdhetsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	3
Második Ork	6	5

Ha győzöl, kiderül, páncéljuk és fegyvereik hasznavehetetlenek számodra, de némi élelmet össze tudsz gyűjteni az őrszobában, (adj 2-t Élelmiszerkészletedhez), és találsz egy lámpást is, amit magaddal vihetsz, ha szükséged lenne rá. Ezt követően elhagyod ezt a szobát. Ha most visszatérsz kelet felé, hogy arra kutass tovább, lapozz a **399**-re. Ha elindulsz nyugati irányba, jobbra kanyarodva a folyosón, lapozz a **134**-re.

252.

Grool feletti győzelmed jutalma egy Toronyszelence, meg egy asztal az ostromgép talapzata mellett, mely roskadozik a kifosztott vár boraitól és tartósított ételektől (adj 5-öt Élelmiszerkészletedhez). Van még itt egy Sárkánycsont kulcscsomó, rajta 116 kulccsal, habár észreveszed, hogy az egyik közülük, egy nagy, nyilvánvalóan egy mesterkulcs. Ha Anvar vagy Braxus vagy, lapozz a **393**-ra. Máskülönben leballagsz a kőlépcsőn, és elindulsz a főfolyosón, ki a toronyból, hogy másfelé kutass tovább – lapozz az **52**-re.

253.

A háromszög ragyogó, narancsszínű fénnyel felizzik, majd az ajtón lévő szimbólum felrobban, és lángnyelvekkel borít be. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot! Ha Sallazar vagy, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, csak 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mivel sikerül elkerülnöd a csapda erejének nagyobbik részét. Az ajtót azonban nem tudod kinyitni. Lapozz a **397**-re.

254.

Az Ezüstvár körül kaotikusan kavargó mágia hatással van rád. Ha valamilyen varázsitalt iszol, csekély eredményt érsz el vele. A Szerencse Itala csak 1-gyel növeli SZERENCSE pontjaidat, az Erő Itala pedig mindössze néhány pontot ad ÉLETERŐDHÖZ (dobj egy kockával, a dobott számmal nőnek ÉLETERŐ pontjaid, de legfeljebb a *Kezdeti* értékük felére). Valahányszor varázsigét mondasz, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a varázsige egyszerűen szétfoszlik (ha szerencsés vagy, varázsigéd a szokott módon fog hatni). Lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál!

255.

Becsúsztatod a kulcsot a zárba, és az ajtó hangtalanul feltárul. Az előtted elterülő hosszú, csarnokszerű teremben – a vár ördögi lakóitól háborítatlanul – papok bebalzsamozott holttestei pihennek átlátszó kristálykoporsókban. Selyembársony fedi a falakat, mindenütt Amarillia jóságos isteneinek szimbólumait látod. Miután becsuktad az ajtót, közelebbről is megvizsgálod a testeket. Az egyik gazdagon díszített ezüstpálcát tart, keze a pálca végén lévő aranygömbön pihen. Egy másiknak a jobb kezén ametisztköves, ezüst pecsétgyűrű van. Egy harmadik gyöngyházkapcsos kis fadobozkát tart. A tárgyak mind értékesnek tűnnek, de… Tényleg el akarod venni ezeket a tárgyakat a halottaktól? Ha nem, és másfelé folytatnád a kutatást, lapozz a **399**-re. Egyébként felnyithatod az egyik koporsót, hogy magadhoz vegyed a benne lapuló tárgyat. Melyik legyen ez?

Az ezüstpálca?	Lapozz a **309**-re.
Az ezüstgyűrű?	Lapozz a **285**-re.
A fadobozka?	Lapozz a **80**-ra.

256.

Ha Sallazar vagy, nem találsz munkát: egy varázsló túl gyenge fizikumú ahhoz, hogy kikötőmunkás legyen! Megpróbálkozhatsz a szerencsejátékkal, ha akarsz – lapozz a **32**-re. Ha nincs kedved hozzá, lapozz a **173**-ra. Ha bármelyik más hős vagy, 2 Aranytallért keresel a fárasztó munkával. Lapozz a **173**-ra.

257.

– A keleti toronyban lakó Grool egy barbár csatabárdot birtokol. Ő egy igazán kegyetlen, dörzsölt és a velejéig gonosz bestia. Még nálad is megtermettebb. De ha saját néped legendáiban hősként akarsz szerepelni, ez a bárd az, amit meg kell szerezned. A keleti szárnyban lévő sárkánytojás-keltetőkről pedig nyugodtan feledkezz meg. Semmi sem maradt ott, ami akár egy kicsit is hasznos lehetne. – Lapozz vissza a **22**-re.

258.

Halálos ütközetbe kezdesz az őrült Sötét Elffel. Az első Harci Körben Tűzgolyó varázzsal fog rád támadni, és ha az ő Támadóereje bizonyul magasabbnak, az egész testedet beborító, perzselő lángok miatt 4 ÉLETERŐ pontot fogsz veszíteni. Ha neked van magasabb Támadóerőd, csapást mérsz ellenfeledre, mielőtt elmondhatná a varázsigét. A második Körtől kezdve a Sötét Elf a tőrével harcol tovább. Ha bármikor úgy döntesz, hogy elmenekülsz, lapozz a **198**-ra.

Sötét Elf Varázsló	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, átkutathatod a szobát. Ez viszont némi időt vesz igénybe, mivel minden egymás hegyén-hátán van, tehát el kell fogyasztanod egy adag Élelmet.

Végül találsz 3 Aranytallért, egy finom selyemgobelint, ami 4 Aranytallért ér (ha találsz valakit, akinek el tudod adni), egy tekercset, melyen a Nyitóvarázs olvasható, valamint egy Varázsgyűrűt. Mindez jó fogásnak bizonyul, úgyhogy nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ráakadsz egy naplóra is, amely tanúsítja, hogy a Sötét Elf valaha azt a Csontdémont szolgálta, akinek hadserege feldúlta az Ezüstvárat, és hogy halálos félelemben élt egy kísértet-varázslótól, bizonyos Remstartól, aki – legalábbis a szöveg szerint – a „Tűzmagon túl" él. Végül rátalálsz néhány hátborzongató feljegyzésre is arról, hogy mi módon keveredett bele a nekromanciába, hogyan segédkezett mutáns szörnyek létrehozásában, és hogyan keltette életre ezeket. Találsz egy utalást egy bizonyos „ezüst szobára" is, ahol a kísérletek folytak. Most ideje indulnod és másfelé folytatnod a kutatást. Lapozz a **376**-ra.

259.

A pajzs képét viselő ajtó mögött barakkokat fedezel fel, kis szobák, hálótermek együttesét. Északra, ahol e helyiségek véget érnek, van egy széles kelet-nyugati folyosó két ajtóval, az egyiknek kékre lakkozott a felülete, a másik pedig sárgára mázolt. Mit teszel most?

Alaposan átkutatod a barakkokat?	Lapozz a **12**-re.
Benyitsz a kék színű ajtón?	Lapozz a **327**-re.
Benyitsz a sárga színű ajtón?	Lapozz a **205**-re.
Távozol innen, és máshol kutatsz tovább?	Lapozz a **64**-re.

260.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúnaék, serleg és csillag. Ha feláldoztál 1 MÁGIA pontot (vagy most áldozol) arra, hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel halálos csapást mérni vele a Sárkányra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum képes legyőzni ellenfeledet, és rátaláltál egy olyan ládikóra, ami ezt a heraldikai jelet viselte, tudod, hogy hány darab ilyen jel volt rajta, és azok milyen színűek voltak. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint, add össze az értékeket, majd a kapott összeget szorozd meg a szimbólumok számával, és lapozz a végösszegnek megfelelő fejezetpontra! Ha itt a hatodik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit – ebben az esetben lapozz vissza a **180**-ra, és válassz mást! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le a Sárkányt.

261.

A folyosó felénél tartasz, és úgy érzed, mintha egy örökkévalóságig tartott volna, míg megtetted ezt a távolságot. Miközben szemedet meresztgeted, hogy lásd, mi húzódik előtted, egy rothadó kötésekbe csavart, csoszogó alak dülöngél feléd. Meg akar támadni! A vár élőhalott őrzői közül az előtted álló Nagy Múmia a legerősebb. Oszladozó karját feléd nyújtja, hogy kiszorítsa belőled a lelket. Ha a Tűzgolyó varázslattal akarsz – és persze tudsz is – rátámadni a bestiára, lapozz a **356**-ra. Ha van lámpásod, és úgy döntesz, hogy hozzávágod a Múmiához, lapozz a **379**-re. Ha valami mással akarsz próbálkozni, lapozz a **288**-ra.

262.

Győzelmet arattál! Elpusztítottál egy Sárkányt! Egymagad! Olyan hőstett ez, amihez hasonlót Amarillián csupán maroknyi ember mondhat magáénak. A Sárkányokhoz fűződő legendák szerint a bestiák temérdek kincset halmoztak fel… Vagy mégsem? Sehol egy árva aranyérme vagy drágakő! Dühösen körülnézel. Mintha… A dobogó padlózatának északkeleti sarkában felfedezel valami nagyon különöset. Egy vibráló, kereket formázó rajzolat van a padlón, ami a szemed láttára kezd el forogni és elenyészni. Ahogy nézed, a kerék egyre gyorsabban pörög, de mégis ki tudod venni, hogy hat szelete van, és mintha minden körcikk belsejében egy-egy képet látnál. A Sárkány valószínűleg egy létsíkok közötti mágikus hely egyik szegletébe rejtette el a vagyonát, és most, hogy már nem él, a kapocs megszűnik létezni. Van még idődd,

hogy két dolgot – illetve ha feláldozol 1 SZERENCSE pontot, akkor hármat – magadhoz vegyél a látottak közül, mielőtt a kerék teljesen eltűnne. Viszont nincs idődd visszanyerni elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat azzal, hogy például varázsitalt iszol, vagy eszel valamennyit, ha kincset akarsz gyűjteni. Döntsd el, melyik tárgyért akarsz nyúlni, hogy magadhoz ragadd! Ha begyűjtötted a kiválasztott kincseket, lapozz a **121**-re.

Arany	Lapozz a **106**-ra.
Drágakövek	Lapozz a **181**-re.
Faládikó	Lapozz a **291**-re.
Bájitalos üveg	Lapozz a **328**-ra.
Izzó nyílvessző	Lapozz a **243**-ra.
Maréknyi por	Lapozz a **213**-ra.

263.

Miközben az ajtót feszegeted, működésbe hozol egy alattomos csapdát: egy rugó segítségével egy dárda lövell ki a mögötted lévő falból, és eltalál a hátadon. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Viszont sikerül betaszítanod az ajtót. Lapozz a **83**-ra.

264.

Zagor-Démon tombol és őrjöng. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, Zagor ide-oda csapkod, de hiába, ütései elvétenek. Ha nem vagy szerencsés, a vad hadonászásban megcsap, és 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még élsz, lapozz az **54**-re.

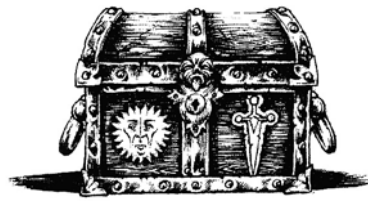
265.

Nem veszed észre a bukózsineget, így keményen a földhöz csapódsz. Az oldalsó két ajtó mögül riadt kiáltásokat hallasz, és éppen csak feltápászkodsz, amikor egy-egy Nagy Ork ront rád a két ajtó mögül. De ami még rosszabb: mindegyik teremben van még egy bestia, amely lefordul a priccséről, és magára kapja páncélját. Négy ilyen szörnyeteggel kell megvívnod! Harcolj páronként! Mire végzel az első kettővel, a második pár már készen áll a harcra.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Ork	7	6
Második Nagy Ork	7	6
Harmadik Nagy Ork	7	6
Negyedik Nagy Ork	7	6

Ha győzöl, gyorsan átkutatod az őrszobákat. Nem nyúlsz a penészes, félig megrohadt ételekhez, meg a szennyes Ork ruhákhoz, keresgélésed eredménye így mindössze egy Aranytallér. Továbbhaladsz, végig az előcsarnokon. Végül három ajtóhoz érkezel: középen egy szélesebb kettős ajtó, balra és jobbra pedig egy-egy kisebb áll. Melyiket nyitod ki?

A bal oldali ajtót?	Lapozz a **318**-ra.
A jobb oldali ajtót?	Lapozz a **20**-ra.
A kettős ajtót közvetlenül előtted?	Lapozz a **376**-ra.



266.

Bedugod ujjaidat a lyukba, és fájdalmas patkányharapást kapsz igyekezetedért cserébe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A lyuk túl kicsi ahhoz, hogy bármilyen fegyvert használj, de bedöfhetsz egy késsel, hogy megtámadd a Patkányt, ami a további kísérletezéseket is hegyes fogával honorálja. Le kell vonnod 2-t a Támadóerődből, mialatt megpróbálod felnyársalni a rágcsálót, mivel nem igazán látod, hogy mit csinálsz. Mindkettőtök sikeres találata csak 1 pontos sebesülést okoz a másik ÉLETEREJÉBEN.

Várpatkány ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 2

Ha győzöl, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **330**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **128**-ra.

267.

Amint előrántod fegyvered, hogy lecsapj az öregre, az felkap egy aranylámpást, és sietősen megdörzsöli. Egy Dzsinn tűnik fel csodálkozó szemeid előtt, ami egyszerűen rád szegezi mutatóujját – neked pedig földbe gyökerezik a lábad. Most már tudod, hogy miért nem voltak képesek a vár Orkjai megölni a kereskedőt, mielőtt idekeveredtél, de a felismeréssel elkéstél. Kalandod itt véget ér.

268.

Egy álcázott veremhez érkezel. A föld egyszerűen megnyílik alattad, és feltárul egy cövekekkel teli gödör. Előre kell ugranod, hogy elkerüld a csapdát. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de adj 2-t a dobott értékhez, ha Pecök vagy! Ha sikerrel jársz, lapozz a **26**-ra. Ha elrontod az ugrást, lapozz a **191**-re.

269.

Az ajtó félig nyitva áll, úgyhogy könnyedén belököd. Ez a szoba bizonyára vendégszoba lehetett, a kényelmes ágy, a bútorzat és a takarók legalábbis erre utalnak. Persze már réges-régen feldúlták. Az ágy közepe besüppedt, ahol az Orkok rajta ugráltak, a finom rózsafa asztalba és székekbe pedig elnagyolt ákombákomokkal neveket véstek. Ha alaposabban is szét akarsz itt nézni, lapozz a **2**-re. Amennyiben inkább továbbállnál, lapozz a **33**-ra.

270.

Amint letelepszel a banya székébe, és hozzálátsz a munkához, az orsó egyre gyorsabban és gyorsabban kezd pörögni, és ahogy megpróbálsz a rokkára összpontosítani, elfog a szédülés. Az orsó váratlanul megáll – egy mágikus ruhadarabot készített számodra! Dobj egy kockával, és tekintsd meg a táblázatban, hogy mit alkottál magadnak!

Dobás	*Termék*
1-4	Szerencsesál
5	Láthatatlanság Sálja
6	Mágia Sálja

A Szerencsesál 1 pontot ad hozzá jelenlegi és *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidhoz (*Kezdeti* SZERENCSE pontjaid száma azonban így sem haladhatja meg a 12-t). A Láthatatlanság Sálját kétszer használhatod kalandod során, és hatása egy-egy összecsapás idejéig tart. Ez idő alatt 2-vel csökkentheted ellenfeleid Támadóerejét, minthogy azok egyáltalán nem fognak látni (a sál nem működik Zagor, sem pedig semmilyen Sárkány ellenében). Ha a Mágia Sálját készítetted el, nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel ez a ruhadarab képes MÁGIA pontjaidat visszaállítani azok *Kezdeti* értékére; bármikor, kivéve ütközet alatt, de mágiája csak egyszer fog dolgozni neked. Most pedig távozol, és a kinti folyosón álló nagy kovácsoltvas ajtóhoz indulsz. Lapozz a **197**-re.

271.

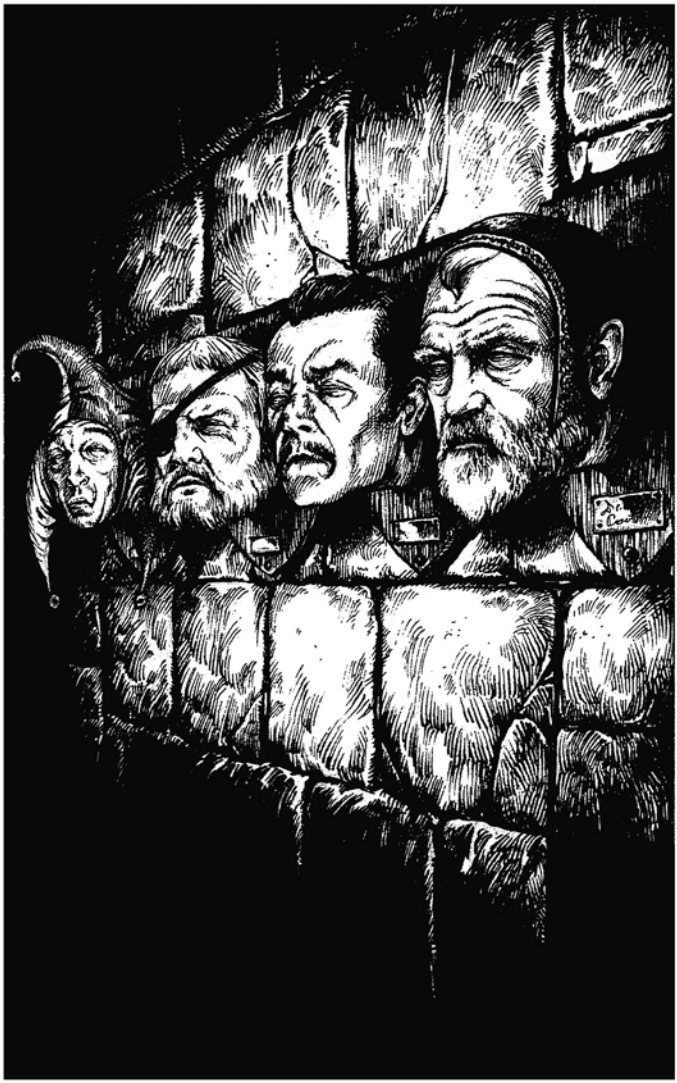
A folyosó útkereszteződésbe torkollik. Keletre egy rövid szakasz egy ajtóhoz vezet. Nyugatra egy szűk folyosó kanyarog tovább északi irányba, és néhány méter után alacsony alagúttá alakul át. Ha ki akarod nyitni a keleti ajtót, lapozz a **13**-ra. Ha nyugatnak akarsz indulni, aztán északnak haladni tovább, ami azt jelenti, hogy előbb-utóbb négykézláb kell majd másznod, lapozz a **355**-re. Ha vissza akarsz térni a könyvtárba és az azon túl lévő folyosóra, aztán másfelé akarsz tovább kutatni, lapozz a **3**-ra.

272.

Kétszer *tedd próbára* SZERENCSÉD, miközben felfelé mászol. Ha valamelyik alkalommal nem vagy szerencsés, a Sárkány felébred, és hatalmas szájából tüzes leheletet küld feléd. Ha az első kockadobásnál nincs szerencséd, ellenfeled kétszer fúj rád. Minden támadása 6 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha szerencsés vagy az első alkalommal, de a másodiknál nem, csak egy támadást kell elszenvedned. Ha még élsz, végül feljutsz a dobogóra. Lapozz a **313**-ra.

273.

A kártyán egy Óriást látsz. Épp csak egy másodpercre pillantottad meg, de érzed, hogy a bestia erejéből és hatalmából valamennyi beléd vándorol. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot (ezzel most túllépheted ÉLETERŐD *Kezdeti* értékét), és nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Lapozz a **299**-re.



274.

Az ajtó mögött egy rettenetes trófea-termet találsz. Levágott fejek hosszú sorai töltik meg a falakat. A Csontdémon szolgái sok várvédőt nyakaztak le a börtönökben, és Mungus, a börtönőr egyik kedvenc időtöltése az volt, hogy összezsugorította és tartósította a fejeket. Ebben a hátborzongató auditóriumban a trófeák egy csoportját kiemelték a többiek közül, és neveket is véstek alájuk. Ők a következők (legalábbis ezek voltak életükben): Chanquin, az udvari bolond, Rabellan tábornagy, Reindrech, Cabaal grófja és Dorrick, a várnagy. Ha fel akarsz használni egy MÁGIA pontot, hogy lásd, vajon tudsz-e a fejekkel kommunikálni valami módon, válassz egyet közülük, akit megidézel, aztán lapozz a **24**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod ezt tenni, lapozz vissza a **36**-ra. Ha vissza akarsz térni a Bronz Járatba, lapozz a **7**-re.

275.

Egy öltözőszobába kerülsz, melyet az Ezüstvár csillogó, gyönyörű hölgyei használtak, míg a vár el nem esett. Értékes, aranyozott tükreiket, parfümös kristályüvegcséiket, ékszeres dobozaikat azonban már elrabolták. Kis halom szépítőszer hever az összetört, tönkretett márványasztalon. Ha Braxus, illetve Sallazar vagy, lapozz a **15**-re. Ha Anvar, illetve Pecök vagy, elhagyod a szobát. Ha a szemben fekvő északi folyosónak vágnál neki – és még nem kutattál ott korábban –, lapozz a **385**-re. Ha visszamész kelet felé a Sólymok Járata mentén, lapozz a **111**-re.

276.

A Sárkány még fiatal, így tűzokádó képessége nem fejlődött ki teljesen, de mégis veszélyes. Minden Harci Körben, amikor ellenfelednek magasabb a Támadóereje, dobnod kell egy kockával. Ha 1–4-et dobsz, a bestia megkarmol és megharap, ezért csökkentened kell 2 ponttal az ÉLETERŐDET. Amennyiben 5–6-ot dobsz, a Sárkány tüzet okád rád, ezért 4 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL.

Fiatal Harci Sárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, amint ellenfeled a lábad elé omlik, valahonnan a messzi Nagytorony irányából fájdalmas üvöltés hallatszik. Úgy tűnik, a zajt egy nagyon-nagyon dühös Sárkány okozza… Kissé megborzongsz, és összekapkodod a bestia által felhalmozott kincset. Találsz 6 Aranytallért, egy kis halom apró holdkövet 10 Aranytallér értékben, egy Varázsgyűrűt és egy elefántcsontszínű cső belsejében, melynek mindkét végét viasszal pecsételték le, egy tekercset, amin Ügyességnövelés varázslat áll. Ha közelebbről meg akarod vizsgálni, hogy mi lehet az, ami a kristályfélgömb belsejében izzik, lapozz a **338**-ra. Ha inkább másfelé keresnél a nyugati szárnyban, lapozz a **36**-ra. Ha vissza akarsz térni a Bronz Járatba, lapozz a **7**-re.

277.

Becsúsztatod a két hosszú Sárkánycsont-mesterkulcsot a zárakba, mire a kristályajtók feltárulnak. Az előtted induló fa lépcsősor méltóságteljesen kanyarog felfelé egy boltíves árkádsorhoz, melynek igen találó neve van: a nagy Állkapocs Folyosót mintha egy elképesztő méretű, hüllőszerű szörnynek az állkapocscsontjából alakították volna ki. Undorító, sárgásfehér színű falak vezetnek előre, melyek mérete, és úgy az egész kinézete félelmetes és fenyegető. Amint előrelépsz, az ajtók nagy durranással bevágódnak mögötted. Károrvendő, kísérteties gúnykacaj visszhangzik fel körös-körül a magas, bolthajtásos teremben. Zagor vár téged, és nem fogsz visszatérni élve, hacsak el nem pusztítod őt. Komoran indulsz és nekiveselkedsz, hogy feljuss a lépcsőn.

Néhány perccel később betaszítod az Állkapocs Folyosó boltíve alatt álló kettős ajtót. Fogad csikorgatod, amikor felfogod, mi van előtted. Egy nagyjából tizenkét méter hosszú járat, melynek falait kőbe ágyazott koponyák sora díszíti. Úgy tűnik, mintha a csontokat a folyékony sziklákba nyomták volna bele, ami később megszilárdulva magába zárta azokat. A látvány felkavaró, de megállás nélkül haladsz a terem felé, amit a folyosó végén látsz. Lépésről lépésre érzed, hogy egyre erősödő félelem próbál a hatalmába keríteni, amit folyamatosan próbálsz legyűrni magadban. Nyilvánvaló számodra, hogy valamiféle varázslat hat rád, ezért izzadsz, remegsz a rettegéstől. Ha tudod, és akarod is alkalmazni a Szökkenés varázslatot, lapozz a **261**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod ezt tenni, lapozz a **296**-ra.

278.

Ha neked van nagyobb Támadóerőd ebben a Harci Körben, lapozz a **319**-re. Ha Zagornak magasabb a Támadóereje, lapozz a **115**-re.

279.

Varázsigéd vakító fényénél roppant csúf látvány tárul a szemed elé: a díszteremben az asztalok és székek között hemzsegnek a kövér, sima, fekete szőrű patkányok. Úgy döntesz, hogy ide nem fogsz belépni, és inkább megkockáztatod a konyha nyugati falán lévő ajtó kinyitását. E mögött egy pici, keskeny folyosó húzódik, melyről több kisebb helyiség – egykoron talán a szolgálók hálószobái lehettek – és néhány nagyobb éléskamra is nyílik. Nagyon valószínűtlen, hogy bármi ehető maradt volna ennyi év után. Ha ennek ellenére át akarod kutatni a helyiségeket, lapozz a **27**-re. Ha inkább visszatérsz az előcsarnok bejáratához, hogy eldöntsd, melyik területen akarod folytatni a kutatást, lapozz a **376**-ra.

280.

Egy északnak tartó folyosó közepén állsz. Balra tőled van egy ajtó, melyen egy kerámialap látható, ezüstkorona díszítéssel, jobbra egy egyszerű faajtó nyílik. Egyenesen előtted a folyosó egy kelet-nyugati keresztútban végződik. Kutass át egy olyan területet, ahol korábban még nem jártál! Mit teszel?

Benyitsz a bal oldali ajtón?	Lapozz a **112**-re.
Benyitsz a jobb oldali ajtón?	Lapozz az **55**-re.
Elindulsz a folyosó vége felé?	Lapozz a **43**-ra.

281.

Az ajtó mögötti szoba egy kínzókamra és egy őrült varázsló laboratóriumának elegye. Csontok hevernek mindenütt, a polcokon és asztalokon nagy üvegek sorakoznak, tele különféle teremtmények végtagjaival és szerveivel. Sietve elfordítod szemed a borzalmas látványtól. Ha úgy döntesz, hogy alaposan átkutatod ezt a szörnyű helyet, lapozz a **303**-ra. Ha inkább valahol máshol folytatnád a kutatást, lapozz az **51**-re.

282.

Amarillia királyainak hálóterme van előtted, kifosztva és feldúlva, aligha maradhatott itt bármi értékes. Egyetlen Aranytallért lelsz a padlón, de ez minden. Indulnod kell, és ki kell nyitnod egy másik ajtót a trónteremben azok közül, amelyek mögött még nem jártál. Melyik lesz ez?

A nyugati falon lévő ajtó?	Lapozz a **390**-re.
A középső ajtó az északi falon?	Lapozz a **91**-re.
A legkeletebbre eső ajtó az északi falon?	Lapozz a **244**-re.

283.

Betaszítod a templomba vezető egyik ajtót, és két páncéldarabokba öltözött, harcra kész Orkot pillantasz meg, akik kivont fegyverekkel állnak odabenn. Az egyikük szembefordul veled, míg a másik egy rémült, középkorú, fehér palástot viselő férfi hason fekvő teste mellett áll. Az egyik bestia elejt egy folyadékot tartalmazó kis kristályüvegcsét, amiből éppen inni készült. Harcolnod kell, de jegyezd fel, hogy ha győzöl a csatában, magaddal viheted ezt az üvegcsét, ami láthatatlanná tévő varázsitalt tartalmaz. Később ihatsz belőle közvetlenül bármelyik csata előtt. Hatása annak az összecsapásnak az időtartamáig marad fenn. Miután ilyenkor ellenfeleid nem fognak látni téged, levonhatsz 2 pontot a Támadóerejükből (az ital nem használ, ha Zagor vagy bármilyen Sárkány ellen harcolsz). Ha először a veled szemben lévő Orkot akarod megtámadni, lapozz a **35**-re. Ha a társára akarsz rárontani, megteheted, de így az első bestia szabadon tud egy csapást mérni rád, amint elhaladsz mellette, és ezért 2-vel csökkentened kell ÉLETERŐ pontjaidat. Ha ennek ellenére is úgy döntesz, hogy a második Orkot támadod meg először, lapozz a **177**-re.

284.

Menekülési kísérleted kudarcra van ítélve. Az Ork vezér üvöltésére hamarosan egy kisebb csapatnyi Ork szalad össze a közeli szobákból, és gyorsan elintéznek. Ízletes sültként végzed, változatosságot hozva a bestiák egyhangú, patkányokból álló étrendjébe. Kalandod itt véget ér.

285.

Ahogy kinyitod a koporsót, bűzös szélroham söpör végig a szobán. A pap teste magába szívta Zagor kaotikus, gonosz mágiáját. A tetem másodpercek alatt oszlásnak indul, és férgek kezdenek hemzsegni benne. A fertőzött test felül, és dühödt tekintetű, izzó szemét rád szegezve nyúl feléd csontkezével, hogy megfojtson. Ha el akarsz menekülni, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, el tudsz menekülni, még mielőtt megsebesülnél – lapozz a **399**-re. Ha elrontod a próbát, vagy a harcot választod, lapozz az **50**-re.

286.

A rettegett Félelem Folyosója vár rád – van elég akaraterőd, hogy kitarts, és ne lassítsanak le a félelem és rettegés borzalmas rémképei, melyek itt eléd jönnek? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, 50 másodperc alatt átjutsz a folyosón. Ha nem vagy szerencsés, ez 100 másodpercet vesz igénybe (a Repülés Itala nem változtat ezen az időn). Növekvő rémülettel rohansz előre. Lapozz a **8**-ra.

287.

A zöldre lakkozott ajtó azonnal kinyílik. A mögötte meghúzódó szoba igen különösnek tűnik, tele van elhalt növényzettel. Távolabb, félig eltemetve a kúszó indák alatt látsz egy faládikót, így belépsz, hogy közelebbről megvizsgáld. Amint ezt teszed, egy hatalmas alak kel életre a félig elrohadt növénymaradványokból. A valami nagyjából ember formájú, indákból tevődik össze, és feléd nyújtózkodik. Göcsörtös végtagjai a földön kúsznak, tekergőznek. Ha el akarsz menekülni, lapozz az **5**-re. Ha úgy határozol, hogy megküzdesz a Növénygólemmel, legjobban teszed, ha gyorsan végzel vele. Minden alkalommal, amikor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha nem sikerül, ellenfeled kúszó indái ráfonódnak a kezedre és lábadra, megnehezítve szabad mozgásodat és a harcot ellene. Innentől kezdve 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet. A Növénygólem összesen három alkalommal képes ezt megtenni, egyre szorosabbra és szorosabbra fonva szorító ölelését.

Növénygólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13

Ha győzöl, és amikor a ládikót felnyitod, elkeseredve látod, hogy az nem egy Toronyszelence, viszont belülre a tetejére heraldikai jelet festettek: hét kék oroszlánt, zöld háttéren. A ládikóban találsz még 4 Aranytallért, és az Erő Italát, amit ha kiiszol, ÉLETERŐD *Kezdeti* értékének felét gyógyítja vissza (a törteket felfelé kerekítsd). Bármikor felhajthatod, kivéve harc közben. Most elhagyod a szobát, és rátérsz a Sólymok Járatára. Ha nyugat felé mész tovább, lapozz az **5**-re. Ha kelet felé indulsz az útkereszteződéshez, lapozz a **92**-re.

288.

Ha korábban már sikerült sikeres támadást intézned a Nagy Múmia ellen, vond le az akkor elvesztett pontokat az ÉLETEREJÉBŐL.

Nagy Múmia ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 22

Ha győzöl, továbbhaladsz ezen az elátkozott folyosón egy barlangszerű szoba felé. Amint közeledsz, fénynyalábok kavargó mintái villannak elő a teremből. Szemed résnyire húzod, hogy lásd, mi van odabent. Lapozz a **180**-ra.

289.

Tedd próbára SZERENCSÉD, hogy megtudd, sikerül-e elhitetned a Sötét Elffel, hogy nem akarod megtámadni. Ha szerencsés vagy, nem ront neked – lapozz a **231**-re. Ha nem vagy szerencsés, az Elf azonnal befejezi a varázsigét, és egy felvillanó lángnyelvvel támad rád – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot a perzselő lángok miatt. Ha megküzdesz vele, lapozz a **258**-ra. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **198**-ra.

290.

Egyszerre kell harcolnod a banyával és macskájával, Méregkarommal. A vénség az első két Harci Kör során Tűzgolyót bocsát rád (ha ilyenkor az ő Támadóereje nagyobb, 5 ÉLETERŐ pontot vesztesz a tüzes támadás miatt). Ezután mérgezett tőrével hadakozik tovább (ennek sebzése 1 ÉLETERŐ pont, plusz 1 pont a rákent méreg miatt). A macska megpróbál megharapni; ha sikerül neki, 1 ÉLETERŐ pontot kell levonnod. Ha bármikor 11-et vagy 12-t dobsz a kockával a macska Támadóerejének meghatározásakor, azonnal

lapozz a **336**-ra. Az első alkalommal, amikor varázsigét akarsz mondani a banyára, lapozz a **209**-re.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Banya	8	9
Méregkarom, a Macska	8	4

Ha győzöl, lapozz a **375**-re.

291.

Ez egy Toronyszelence! Ha sikerül anélkül kinyitod, hogy aktiválnád a csapdát, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz vissza a **262**-re.

292.

Amint kimondod a varázsszót, szürkéskék csillagok röppennek ki az ónixpálcából. A Sárkány feje fölött köröznek, és egyesével belefurakodnak, iszonyatos fájdalmat okozva neki. Nyolc Harci Körön keresztül mindegyik elején egy-egy csillag fog belefúródni ellenfeled fejébe (már ha olyan sokáig eltart az ütközet). Minden csillag 2 ÉLETERŐ pontnyi veszteséget okoz a bestiának. Illetve onnantól kezdve, hogy az első csillag eltalálta, a csata végéig levonhatsz 2-t a Támadóerejéből is a fájdalma és megdöbbenése miatt. Ha áldoztál (vagy áldozol most) egy MÁGIA pontot arra, hogy működésbe hozd a pálcát, a Sárkány dobogójára érve azonnal támadhatsz. De hogy jutsz fel oda?

A Repülés Italát használod (ha van nálad)?	Lapozz a **364**-re.
Felmászol az egyik kötélhágcsón?	Lapozz a **272**-re.
Belépsz a kavargó örvénybe, remélve, hogy felvisz?	Lapoz a **334**-re.

293.

A Kolosszus végül összeomlik! Az erőfeszítéstől kimerülten elvánszorogsz a faládikóig, és figyelmesen megvizsgálod. Tetején a kis heraldikai jel két szürke serleget mutat kék háttér előtt. A ládikó belsejében találsz 3 Aranytallért, egy Varázsgyűrűt és egy tekercset, melyen az Ügyességnövelés varázslat olvasható. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Ha nem kutattál át mindent ezen a területen, és a sárga ajtón átlépve folytatnád ezt, lapozz a **205**-re. Ha a hálótermeket vizsgálnád meg alaposabban, lapozz a **12**-re. Ha elhagynád a várnak ezt a részét, és másfelé folytatnád a kutatást, lapozz a **64**-re.

294.

Ez a titkos szoba volt az a hely, ahol az Ezüstvár hős védői erőt merítettek és bátorságot öntöttek magukba a nagy ütközetek előtt. A szoba varázsereje lehetővé teszi számodra, hogy feláldozva 1-et jelenlegi és *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidból, megnövelhesd 1-gyel jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaidat, vagy 2-vel jelenlegi és *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat. Azonban nem kell ily módon megváltoztatnod SZERENCSE pontjaidat, ha nem akarod, és a változás csak ideiglenes lesz

(csak a Zagorral vívott csatádban fog hatni). Válassz, mit akarsz itt tenni, aztán győződj meg róla, hogy minden óvintézkedést végrehajtottál, mielőtt találkoznál utolsó ellenségeddel. Ha most egyszerűen kinyitod a Zagor szobájába vezető ajtót, lapozz a **304**-re. Ha inkább Nyitóvarázst használnál, lapozz a **321**-re.

295.

Míg átkutatod a barlangot, enned kell egyszer. Végül rátalálsz egy hatalmas, leomlott szikla mögött rejlő átjáróra. A sziklát nagy nyögések közepette, az erőfeszítéstől megizzadva félretaszítod. Az átjáró sötét. Ha nincs lámpásod vagy Fényesség varázslatod, ami mellett láthatsz, megbotlasz és elesel – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, ráadásul Támadóerődet is le kell csökkentened 2-vel az összecsapásokban, amíg itt vagy (míg vissza nem térsz a kötélhídhoz). Végigtekintve a kanyargós alagúton, egyetlen oldalfolyosót tudsz kivenni tőled jobbra. Néhány méterrel tovább tekintve az átjáró egy másik, kisebb barlangban végződik, ahol arany halovány csillogását véled felfedezni. Ha el akarsz indulni az oldalfolyosón, lapozz a **208**-ra. Ha egyenesen előre tartasz a barlanghoz, lapozz a **10**-re.

296.

Fogcsikorgatva, nehezen haladsz előre, szinte csak vonszolni tudod magad a folyosón. Lábad mintha ólomból lenne, lábikrádban elviselhetetlen fájdalmat érzel. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, folytatod tovább a vánszorgást, de ha nincs szerencséd, le kell vonnod 1-et ÜGYESSÉG pontjaidból, míg ezen a folyosón haladsz. Most ismét *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **261**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **317**-re.

297.

Majdnem teljesen biztos vagy benne, hogy nincs sok időd rá, hogy elérj a Tűzmaghoz. Nem tudod, hogy pontosan mennyit tétovázhatsz, de mostantól kezdve számolnod kell a másodperceket, amit azzal töltesz, hogy odaérj. Ha szedtél Zagor-aranyakat, máris eltöltöttél 100 másodpercet. 80 másodpercbe telik befalni minden egyes adag élelmet. Ha varázsitalt iszol vagy varázsigét mondasz, mindegyik 20-20 másodpercig tart. Ha megittad a Repülés Italát, sokkal gyorsabban tudsz majd mozogni, és ha nem kapsz más utasítást, a Tűzmaghoz vezető útszakaszok megtétele mindig feleannyi ideig tart majd, mint normális esetben (a továbbiakban tájékoztatást kapsz arról, hogy hány másodpercre lesz szükséged ahhoz, hogy elvégezd a különböző feladatokat). Az út során bármikor megállhatsz, és végrehajthatod a fent említett cselekedeteket, de fel kell jegyezned a megfelelő számú másodpercet, ezt követően pedig írd le annak a fejezetpontnak a számát, ahol megálltál, majd a **254**-re kell lapoznod. Most azonban felemeled Zagor testét. Lapozz a **85**-re.

298.

Egy nagy kőlépcső emelkedik előtted, mely egyben bejárat a vár főszintjéhez, és közelebb visz a Nagytoronyhoz, ahol Zagor tanyázik. Miközben felkapaszkodsz a kőlépcsőn, erős mágikus energiát érzel magad körül vibrálni. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ, 1 SZERENCSE és 1 MÁGIA pontot! Érzed, új erőre kapsz és felfrissülsz. Kinyitod az ajtót a lépcsősor tetején, átvágsz az eléd táruló üres termen, melynek szemközti falán egy újabb ajtó nyílik, és belépsz rajta. Lapozz a **399**-re.

299.

Zagor-Démon dühödten rikolt rád trónusáról. – Az utamba merészelsz állni? Nem azért űztek el saját világomból, hogy aztán egy olyan nyomorultat küldjenek ellenem, mint te! – fröcsög a gyűlölettől és megvetéstől. A közelharc már csak percek kérdése lehet. Ellenfeled a lépcső tetején áll, készen rá, hogy halálos varázst bocsásson rád. ÜGYESSÉGE 16 (illetve kevesebb, ha Aranytalizmánokkal tudod csökkenteni), innentől kezdve használd ezt, hogy kiszámold Támadóerejét, és tartsd szem előtt a sebzéseket, amiket okozol neki (ezeket levonhatod ÉLETERŐ pontjaiból, amikor a végső összecsapásra kerül a sor). Megpróbálhatsz a közelébe jutni, vagy megtámadhatod a távolból. Ha közelebb akarsz kerülni hozzá, és a Repülés Italát használnád – ha van nálad –, lapozz a **383**-ra. Ha felrohansz a lépcsőn, lapozz a **207**-re. Van harmadik lehetőséged is: ha azt gyanítod, hogy a lépcsőn csapda lehet, és van varázsfegyvered, használhatsz valamennyit a mágiából, ami a fegyverből árad, hogy utat törj a lépcsőn, és a segítségével vághatsz magadnak egy biztonságos átjárót felfelé. Ám ha ezt teszed, majdnem biztos, hogy valamennyit el fogsz veszteni fegyvered varázserejéből. Amennyiben mégis ezt a lehetőséget választod, lapozz a **133**-ra. Ha maradni akarsz, ahol vagy, és a távolból támadsz Zagorra – legalábbis egyelőre –, válassz a következő lehetősségek közül:

Katapultot használsz?	Lapozz a **349**-re.
Varázsigét mondasz?	Lapozz a **278**-ra.
Íjat használsz?	Lapozz a **249**-re.
Varázsnyilat használsz?	Lapozz a **93**-ra.
Savat hajítasz rá?	Lapozz a **169**-re.

300.

A kovácsoltvas ajtó mögötti Trónteremben – finoman fogalmazva is – pokoli zűrzavar fogad. Nyáladzó, ostoba teremtmények acsarkodnak, vihognak és fintorognak egymásra. Az egyik sarokban valami, ami egykoron Elf lehetett, időnként egy héthúros hangszer húrjaiba csap, újra és újra eljátszva egy förtelmes dal refrénjét. Egy fásult Ogre időnként rávág egy dobra, hogy fokozza a ricsajt, míg ostoba Goblinok kagylókürtöket és furulyákat fújnak. Azonban nem mindegyik lény tudattalan. A szörnyek közül sokan ügyesek és veszélyesek. Hozzád legközelebb két felfegyverzett Ork, odébb négy Nagy Ork áll, aztán következik két Mutáns Ork, mögöttük pedig egy pár Zombi – ezek fejét ébenfekete pánt övezi. Mögöttük, jóval távolabb Thulunak, az Orkok klánvezérének alakja látszik, amint félig önkívületben ül a trónján. Dagadt fején groteszk korona éktelenkedik, melynek lyukaiból a koponyáját csúfító, undorító, csontos dudorok türemkednek ki. Ha előkészületeidbe beletartozott az, hogy Zombinak álcázd magad, vagy felhajtsd a Láthatatlanság Italát, lapozz a **19**-re. Ha nem, lapozz a **39**-re.

301.

A bűzös szobában tartózkodó szörny előugrik, és rád támad! A hatalmas pókot bűzlő nyálka és ürülék lepi be, emiatt – hacsak nem Pecök vagy, akit abszolút hidegen hagy az egyébként émelyítő és hányingerkeltő szag – 1 pontot le kell vonnod Támadóerődből, amikor harcolsz vele. Ellenfeled megemeli nyálkától csöpögő csáprágóit, és erős, csattogó karmaival lesújt rád.

302

Óriás Pók ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, de akár csak egyetlen alkalommal is megsebzett az Óriás Pók, súlyos betegséget kaptál a testén lévő mocsok és ürülék miatt: a vérpestist, amelytől, ha kezeletlenül marad, egész testeden elmérgesedett fekélyek és fájdalmas sebek keletkeznek, így 1 pontot vesztesz mind aktuális, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL minden alkalommal, amikor belépsz egy szobába, amelyben bármiféle szörny van. Ha ÉLETERŐ pontjaid száma nullára csökken, meghalsz. Hamar segítséget kell találnod. Egy javasemberre vagy pestis elleni szerre van szükséged, hogy visszaállítsd *Kezdeti* ÉLETERŐDET, és kigyógyulj betegségedből. Ebben a teremben, amit az Óriás Pók foglalt el, nem találsz semmi használhatót, mivel ez a rész a vár Orkok és más bestiák által alaposan bepiszkolt latrinája. Lapozz a **218**-ra, és folytasd másfelé a kutatást!

302.

Amint kifelé rohansz, mögötted a Mutáns gyomrából mély, korgó hang hallatszik. Kisvártatva maró sav fröccsen a hátadra – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még élsz, mented az irhádat, a laboratóriumon kívüli folyosóra ugrasz, aztán rohansz előre. Szentül megfogadod, hogy soha többé nem térsz vissza ide. Lapozz a **43**-ra.

303.

A laboratórium felszerelései között találsz két fiolát, melyek hatékony, méregzöld, maró savat tartalmaznak. A harc során dönthetsz úgy, hogy a szokásos támadás helyett hozzávágod ellenfeledhez az egyik üvegcsét. Ha neked van nagyobb Támadóerőd az adott Harci Körben, a sav 4 pontos sebesülést okoz neki, de könnyen lehet, hogy más módon is fel fogod tudni majd használni a folyadékokat. Most lapozz az **51**-re, és folytasd máshol a kutatást!

304.

Mielőtt szembeszállsz végzeteddel, tégy meg két dolgot! Először is bizonyosodj meg arról, hogy feljegyeztél minden jutalompontot, amit Támadóerődhöz kell adnod az eljövendő ütközetben, és minden mágiát (például varázslatot, italokat), amit képes vagy használni (ne felejtsd el, hogy a Láthatatlanság Itala használhatatlan Zagor ellen). Másodszor: számold össze, hány Aranytalizmánt és Ezüsttőrt gyűjtöttél össze a Toronyszelencékből, melyeket kinyitottál. Minden birtokodban lévő Aranytalizmán 1-gyel csökkenti Zagor ÜGYESSÉG pontjait, és minden Ezüsttőr, ami birtokodban van, 2-vel ÉLETERŐ pontjait. Amikor tehát eljön az idő, ne feledkezz meg ezekről a módosításokról! Itt állsz hát Zagor-Démon tróntermében. Ellenséged már vár rád. Lapozz a **391**-re.

305.

A legutolsó pillanatban észreveszed, hogy a gödör nyugati falában a burkolat egyik része elmozdítható! Nagy erőfeszítéssel megnyitod, aztán bebújsz mögé a szurokfekete sötétségbe. Feletted morgó Orkok hangja hangzik fel: – A nyomorult csapda, má' megint magátó beindút! Jobb lesz, ha szólunk Görényfejnek, hogy éleíccse be a karját neki. – Sokáig kell várnod, mire biztos lehetsz benne, hogy az Orkok valóban elmentek, közben pedig enned kell egy adagot. Nem akarsz visszamenni a gödörbe, inkább úgy döntesz, hogy megmászod az innen induló kőlépcsőt, majd pedig végigsietsz a kanyargós átjárón egy másik titkos ajtóig. Ezen kilépve a Sólymok Járata távolabbi, keleti végénél bukkansz elő, egy rejtett falburkolat mögül. Nyugati irányba indulva elérsz egy útkereszteződéshez. Északra tekintve megállapítod, hogy a csapdát ismét beélesítették. Ha úgy döntesz, hogy abban az irányban folytatod a kutatást, lapozz a **389**-re. Ha inkább nyugati irányba indulsz, a Sólymok Járata felezőpontjához, hogy valami olyan helyen kutass tovább, ahol még nem jártál, lapozz az **5**-re.

306.

A mágikus körök védelemre szolgálnak. A szoba lakója nyilvánvalóan tartott valamiféle mágikus támadástól. Rájössz, hogy a férfi nem fog veled társalogni. Ha varázsigét használsz az itt élő Sötét Elffel vívandó csatában, a védőrúnák miatt 2-vel csökkentened kell Támadóerődet, amikor ráolvasod a varázsigét. Ha meg akarod támadni a Sötét Elfet, lapozz a **258**-ra. Ha úgy döntesz, hogy elszaladsz, lapozz a **198**-ra.

307.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, találsz egy kézi katapultot, bőrből készült kosarában egy izzó, fekete kővel, mely kétségkívül érdekesnek mutatkozik. Ezt távolról történő harchoz tudod használni – valahogy úgy, ahogyan egy íjjal tennéd. Ha ezzel találod el az ellenséget, az 6 pontot veszít majd ÉLETEREJÉBŐL, mivel a kő varázserővel bír. Viszont csupán egy lövést adhatsz le a fegyverrel, és nem használhatod kézitusában (ha Sallazar vagy Pecök vagy, akkor ráadásul le kell vonnod 1-et ÜGYESSÉGEDBŐL, amikor használod ezt az ismeretlen fegyvert). Ha nincs szerencséd, nem találod meg ezt a fegyvert. Ha a kastély keleti szárnyában folytatnád a kutatást, lapozz az **52**-re. Ha a Bronz Járat egy másik részét keresnéd fel, lapozz a **7**-re.

308.

Dorrick magas szelleme némán és ünnepélyesen áll előtted. A férfi a saját kardjába dőlt, hogy elkerülje a Démon irtózatos kínzásait. Bár lelke nyugtalan, de nem őrült, mint sok más, várbeli kísértet. Beszélsz neki küldetésedről és arról, amit eddig megvalósítottál. Történeted nagy hatással van rá, de szomorúan ingatja a fejét. – Hihetetlen gonoszság fészkelte be magát a Nagytoronyba. A Kristályajtón túl nem csupán egy szörnyeteg lakozik, aki ebben a pillanatban is folytatja démoni alakjának magára öltését, hanem egy hatalmas Harci Sárkány is lapul ott. Legyőzni akár csak egyiküket is, legendákba illő cselekedet volna. Mindkettőt elpusztítani… aligha valószínű, hogy akár csak te is képes lennél véghezvinni ilyen tettet. – Dorrick egy pillanatig gondolkodóba merül. – Bár ott van a Templomos Gömbje… az esetleg segíthet. A szomszédos ajtó mögött még mindig ott várakozik az udvar főtemplomosa. Értelmét vesztett lény, szívét és akaratát barbár mágia pusztította el, ám nagyon erős. Ha ebben a szobában a kandalló mögött kutatsz, találni fogsz egy titkos fülkét. Valamilyen erő még biztosan lakozik a Gömbben. A lovag az ütközetekben használta, hogy megerősítse magát vele. Ez minden, amit mondhatok. – A szellem lassan eltűnik a szemed elől. Úgy döntesz, mindenképp érdemes felkeresned ezt a helyiséget. Ha már jártál korábban a templomos szobájában, és most azonnal vissza kívánsz oda térni, lapozz a **348**-ra. Ha még nem látogattál el oda, lapozz a **228**-ra.

309.

Ahogy kinyitod a koporsót, a pap teteme dühödten talpra szökken. Rád mutat pálcájával, és az abból kilépő hatalmas mágikus nyaláb kitaszít a teremből. Ha Sallazar vagy, csökkentsd 2 ponttal ÉLETERŐDET, és lapozz a **399**-re. Máskülönben 4 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL, és a kastély valamelyik másik részébe kerülsz. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, lapozz a **399**-re. Ha dobásod értéke 3–4, lapozz a **268**-ra. Ha 5 vagy 6 az eredmény, lapozz a **78**-ra.

310.

Letérdelsz, hogy Zagor-Démon tetemét belelökd a Tűzmag szakadékába. Azonban amikor ezt teszed, elveszíted az egyensúlyod, és magad is alázuhansz. Megvédted Amarilliát, és az ország dalnokai hősi dalokat fognak énekelni rólad, örök hírnevet biztosítva számodra e földön… de csak halálod után adhatják meg ezt a dicsőséget!

311.

– De van itt egy másik kard is, aminek csak te tudnád igazán hasznát venni! Jelenleg egy lovag a tulajdonosa. Nem tudom, hogy él-e vagy sem, vagy hogy miféle lehet. Mindössze annyit látok korlátozott mágikus képességeimmel, hogy egy durva és kegyetlen teremtmény, akit tetőtől talpig tüskékkel kivert, fekete lemezpáncél borít. A Trónteremtől északra húzódó hosszú folyosó, a Bronz Járat északi falán lévő ajtók mögött találhatsz rá. – Lapozz vissza a **22**-re.

312.

Bethel szobáját kifosztották, de meglepetésedre az asztalon egy rövidkard, a padlón pedig három lekaszabolt Ork hever. A tetemek körül a vértócsák viszonylag frissnek látszanak. Míg az eléd táruló kép felett töprengsz, a kard megszólal:

– Én egy Ork-ölő kard vagyok – mormolja közömbösen (és kissé szükségtelenül, tekintettel a jelenlévő holttestekre). – Ha van mágikus erőd, tudok segíteni neked. Imádok Orkokat gyilkolni, de varázserőre van szükségem, hogy a legjobb képességeim szerint harcolhassak.

Ha magaddal akarod vinni, és használni akarod ezt a kardot, szükséged lesz MÁGIA pontokra. Ha bármilyen Orkkal harcolsz, 1 MÁGIA pontot kell költened, hogy működésbe hozd a fegyvert. Ezt normál támadás végrehajtása mellett megteheted, varázslás közben azonban nem. Amikor használod, dobj egy kockával, és adj 2-t a dobott értékhez. A kard a kidobott értékkel azonos számú Harci Körön át a levegőben lebegve minden, a közelben lévő Orkot megtámad (például Nagy Orkokat, vagy Mutáns Orkokat, de a törzsfőnök Thulut nem!). Te döntőd el, hogy az adott Körben melyik ellenfeledre sújtson le. Automatikusan eltalálja áldozatát, célpontja 3 ÉLETERŐ pontos veszteséget szenved. A fegyver csak Orkokat támad meg, mást senkit. Miután ereje kimerült, egy újabb MÁGIA pont feláldozásával ismét működésbe hozhatod. Ha most átkutatod a többi lovag szálláshelyét, lapozz a **159**-re. Ha visszatérsz a főfolyosóra, és máshol kutatsz tovább, lapozz a **43**-ra.

313.

A nagy Harci Sárkány elszántan küzd – akkor is így harcolt, amikor az Ezüstvár védőit tizedelte. Képes leszel túlélni ezt az iszonyatos elszántságot? Ha nincs varázsfegyvered, semmit sem tehetsz ellene, és itt pusztulsz.

Harci Sárkány ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 20

Amikor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával, hogy meghatározd a támadás típusát és az okozott sebesülést.

Dobás	*Támadás és sebesülés*
1-2	Mancs-csapás: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
3	Harapás: vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot
4	Farok-seprés (érintőleges csapás) vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot
5-6	Tüzes lehelet: vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot

Ha győzöl, lapozz a **262**-re.

314.

Az ajtó mögötti kis kopár szobában egy tetőtől-talpig fekete lemezpáncélba öltözött lovaggal találod magad szemközt. – Készülj a halálra – mondja szenvtelenül, miközben felemeli nagy, kétkezes kardját, hogy lesújtson rád. Harcba kell szállnod az Ezüstvár Sötét Lovagjával. Ha van nálad egy ónixpálca, lapozz a **241**-re. Ha nincs, harcolj!

Sötét Lovag ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 17

Ha győzöl, és Braxus vagy, lapozz a **46**-ra. Ha valaki mással játszol, lapozz a **396**-ra.

315.

A hóbortos Elf talán hajlandó szóba állni veled, de lehet, hogy nem. Dobj két kockával! Adj 2-t a dobott értékhez, ha Pecök vagy (mivel az Elfek nem szeretik túlságosan a Törpéket), illetve vonj le 2-t, ha veled van egy felbérelt tolvaj! Ha megvesztegeted az Elfet néhány Aranytallérral, sokkal szívesebben fog beszélni – felajánlhatsz 4 Aranytallért (mely esetben csökkentheted 3-mal a dobott összeget). Ha a végeredmény 8 vagy több, lapozz a **239**-re. Ha eredményül 7-et vagy kevesebbet kapsz, lapozz a **9**-re.

316.

– Köszönöm, hogy híven szolgáltál – mondod a tolvajnak, aki búcsúzóul felajánlja, hogy eladja neked egyik utolsó tárgyát: van nála egy álkulcs, és csupán 2 Aranytallért kér érte. Ha megveszed, könnyebben

tudod majd kinyitni a Toronyszelencéket. Amikor az álkulcsot használod, a szokásos szerencsepróba helyett ügyességpróbát kell majd tenned, miközben felnyitsz egy Toronyszelencét, és próbálod elkerülni a csapdákat (ezzel SZERENCSE pontokat takarítasz meg, így tehát igen hasznos). Döntsd el, megveszed-e vagy sem, aztán térj vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál!

317.

Nem veszed észre időben az álcázott gödörcsapdát. Több métert zuhansz, rá a kemény kőre. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Foggal-körömmel visszakapaszkodsz, és kimászol, de egyelőre nem állsz meg, hogy egyél, vagy varázsitalt igyál, és ily módon állítsd vissza ÉLETERŐDET – túlságosan is kétségbeesetten akarsz mielőbb keresztüljutni ezen a folyosón. Lapozz a **261**-re.

318.

Egy hatalmas csarnokba, egy gyakorlatozóterembe jutottál: a falak mentén zászlók, díszfegyverek sorakoznak, tárgyak, amik megmaradtak a Démon szolgáinak tombolása után. A túlsó fal tövében összetört fegyverek, szétszaggatott és megpörkölődött lándzsazászlók és lobogók kupaca hever. Magasan fölötted nagy tölgyfagerendák futnak keresztbe a mennyezeten. Ha végig akarsz itt menni, hogy átkutasd a helyet – annak ellenére, hogy a magas mennyezetű teremben hangosan visszhangoznak még a lépteid is –, lapozz a **394**-re. Ha benyitsz a szemben lévő ajtón, lapozz a **20**-ra. Ha az előcsarnok távolabbi végében nyíló kettős ajtón lépnél át, lapozz a **376**-ra.

319.

Varázsigéd nincs hatással Zagorra, mert aktivált egy mágikus védelmet biztosító varázslatot, mielőtt beléptél. Az ő varázsigéje viszont 1 pontos veszteséget okoz ÜGYESSÉGEDBEN és 2 pontosat ÉLETERŐDBEN (hacsak nincs neked is mágikus védelmed, ebben az esetben most ez eloszlik). Zagor mágikus védelme szintén szétoszlik, és meg tudod támadni varázslattal egy későbbi Harci Körben. Lapozz a **31**-re.

320.

Ezen az ajtón a zár törött, úgyhogy óvatosan benyitsz, és egy olyan teremben találod magad, amely valaha egy nagy könyvtár lehetett. Sajnos a gyönyörű, bőrkötésű könyveket, cikornyás kéziratokat elpusztították egy esztelen, őrült tivornyán. Az Orkok máglyát raktak a könyvekből és polcokból, bár utóbbiakból néhány még áll a falak mentén, de mindegyik üresen, szánalmasan porosodik. Lehet néhány nyom a romok között, ha időt akarsz szánni a kutatásra. Ha úgy döntesz, hogy ezt teszed, egyél egy adag élelmet, aztán lapozz a **373**-ra. Ha úgy határozol, hogy nem érdemes ebben a romhalmazban turkálni, lapozz a **3**-ra, és folytasd máshol a kutatást!

321.

Amint elmondod a varázsigét, az ajtó hangtalanul kinyílik, és egy zord hang gúnyosan így szól: – Milyen kedves tőled, hogy hitvány varázserődet ilyen egyszerű varázsigére vesztegeted. A magam részéről soha nem vesződnék olyan jelentéktelen dolgokkal, hogy csapdával védjem az ajtómat. Gyere csak be! – Lapozz a **304**-re.

322.

Bár a kép elnagyolt, nyilvánvaló, hogy egy barbár csatabárd képe. Valami azt súgja, hogy a fegyver mágikus erejű, jó hasznát vennéd. Megjegyzed magadnak, hogy megpróbálod megkeresni ezt a Grool nevű teremtményt, aki birtokolja, és ha rálelsz, elpusztítod. Ha most a szomszédos cellasor átkutatásával próbálkozol, lapozz a **210**-re. Ha a börtön egy másik területén folytatnád a kutatást, lapozz az **51**-re. Ha el akarod hagyni a börtönt, és visszatérnél a vár fő részére, lapozz a **357**-re.

323.

Az udvari bolond boldogtalan kísértete áll előtted. Haja fehér, a szerencsétlen szerzet időnap előtt megöregedett az elmondhatatlan kínszenvedések borzalmaitól, őrültnek látszik. Feléd nyúl, hogy azonnal megtámadjon. Tudod, hogy őrületének és kísértetereje-jének összessége túl nagy ahhoz, hogy szembeszállj vele: egyetlen érintése megsemmisítheti értelmedet. Visszamenekülsz a Bronz Járatba, ott hagyva a nyöszörgő szellemet, aki a nyugati szárnyban kóborol, melyhez többet már nem térhetsz vissza. Lapozz a **7**-re.

324.

– Thulu, a Trónteremben székelő Ork törzsfőnök fogva tart egy javasembert, akinek a cellája a nyugati fal mögött fekszik. Ő az egyetlen lehetőséged, hogy kigyógyulj a pestisből, ha elkaptad ezt a kórságot, hacsak meg nem fizeted a boszorkányt, aki azonban igen magas árat fog szabni. Ő a király egyik öreg Fehér Boszorkánya, akit sok évvel ezelőtt megrontott a Démon varázslata. Hogy eljuss hozzá, el kellene haladnod a Pokolcsahosok mellett, akik a Tróntermet őrzik. Mellesleg ez még mindig sokkal könnyebb, mint átjutni a Tróntermen. És óvakodj a macskájától – az a bestia különösen veszélyes! – Lapozz vissza a **22**-re.

325.

Itt minden élettelen és elpusztult, épp olyan, amilyennek első látásra tűnt. Csak az idődet vesztegetted. Enned kell egy adag ételt, miközben keresgélsz. Lapozz az **52**-re, és kutass máshol!

326.

150 másodpercre van szükséged ahhoz, hogy hátadon a tetemmel biztonságban lejuss. Lapozz a **286**-ra, és haladj tovább!

327.

Belökve a kék ajtót, a Királyi Szobortárban találod magad. Amarillia királyainak hatalmas, életnagyságú szobrai szegélyezték itt valaha a kékkel tarkázott márványfalakat, ám most valamennyi összetörve hever – talán varázslat döntötte le őket, legalábbis ezt gyanítod, mert elfeketedett, kör alakú foltok terítik be a falakat a szobrok romjai mögött. De van egy szobor, amely érintetlenül maradt. Több méter magas, és amikor belépsz, határozottan fenyegető taglejtéssel életre kel. Merev arcú harcos, egyik sziklamarkában súlyos, tüskés kőbuzogányt tart, a másikban hosszú, vékony korbácsot. A háta mögött megpillantasz egy faládikót, amit valamilyen apró, heraldikus szimbólum díszít. Ebből arra következtetsz, hogy a kolosszus valami értékeset őriz. Ha úgy határozol, hogy most azonnal harcba szállsz vele, lapozz a **126**-ra. Ha inkább becsapva magad mögött az ajtót elmenekülsz, el kell döntened, merre indulsz tovább. Mit teszel?

Kinyitod a sárga ajtót, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **205**-re.
Alaposan átkutatod a barakkokat, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **12**-re.
Elhagyod a barakkokat, és másfelé kutatsz tovább?	Lapozz a **64**-re.

328.

Választhatsz, hogy a varázsitalok melyikét szerzed meg: tiéd lehet egy adag a Szerencse Italából, az Erő Italából, vagy a Repülés Italából. Bármikor ihatsz a megszerzett mágikus főzetből, kivéve harc közben. A hatások a következők: A Szerencse Itala 1–3-mal növeli meg SZERENCSE pontjaid számát (dobj egy kockával, felezd meg az eredményt, a törtet felfelé kerekítsd).

Az Erő Itala *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét állítja vissza (a törtet felfelé kerekítsd). A Repülés Itala képessé tesz rá, hogy repülj. Lapozz vissza a **262**-re.

329.

Elég szerencsés vagy, mert az itt posztoló két Ork őr mélyen alszik. Gyorsan megszabadítod őket nyomorúságos életüktől. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Az őrök páncélja és fegyverei használhatatlanok számodra, de némi kis élelmet össze tudsz gyűjteni az őrszobában (adj 2-t Élelmiszerkészletedhez), és van itt egy lámpás is, amit magaddal vihetsz, ha éppen nincs ilyened. Miután elhagyod ezt a szobát, mit teszel? Ha visszaindulsz keletnek, hogy tovább keress, lapozz a **399**-re. Amennyiben nyugatnak, a folyosó északi fordulójához tartanál, lapozz a **134**-re.

330.

A lyukból egy opálfényű, viaszpecséttel lezárt, zöld üvegcsét húzol elő, melyet a patkánynak nem sikerült teljesen átrágni. A benne lévő folyadék szirupszerű, sűrű állagú. Ez a Repülés Itala. Különösen hasznos lehet számodra (a megfelelő helyen a szöveg fel fogja ajánlani, hogy használd az italt). Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most pedig, ha van egy lovag, akinek tudod a nevét, és akinek fel akarod kutatni a kardját, lapozz a **117**-re. Ha nincs ilyen, lapozz a **43**-ra.

331.

Nincs sem kincs, sem semmi más számodra hasznos dolog a város keleti részén álló kifosztott, lerombolt épületek között. Enned kell egy adag ételt, mialatt itt kutatsz. Azonban amint visszatérnél a főútra, rábukkansz egy kis kőkútra, amelynél nincs vödör vagy más szerkezet, amivel vizet lehetne húzni. Ekkor feldereng

előtted, hogy hallottál már a Látomások Kútjáról, amely az Ezüstvár mellett található. Ez a kis, jelentéktelen kút lenne az? Ha bele akarsz dobni egy Aranytallért, hogy megtudd, lapozz a **240**-re. Ha nem, és inkább átkutatnád a romváros nyugati részét – és még nem jártál ott –, lapozz a **369**-re. Ha inkább elindulsz a várhoz, lapozz a **192**-re.

332.

Belököd az ajtót, és egy üres szobában találod magad. Van itt egy ajtó jobbra, és előtted egy kétszárnyú kristálykapu, amibe Harci Sárkányok képét vésték. A kristályajtó zárját és a kulcslyukat megsárgult csontokból faragták ki, melyeket mélyen és szilárdan beleültettek a kristályfelületbe. Ha Braxus vagy, lapozz a **113**-ra. Ha kinyitnád a keleti ajtót – és még nem tetted –, lapozz a **314**-re. Ha a kristályajtókat próbálnád meg kinyitni, lapozz a **135**-re.

333.

A pergamen állítása szerint a két halott Törpe harcos a Sziklapöröly felkutatása miatt érkezett ide. Ez egy mágikus fegyver, melyet Földmélyország gránitkovácsai alkottak évszázadokkal ezelőtt. A Törpék nyilvánvalóan hittek abban, hogy az irtózatos Pokolcsahos Bajnok – bármi legyen is az, te nem hallottál soha ilyen szörnyről – tulajdonában van ez a hatalmas fegyver, és valahol fent, a vár nyugati szárnyán rejtette el. Sajnos a Törpék az Orkok kezei között végezték, mielőtt ráleltek volna a keresett kincsre. Ha Pecök vagy, nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel tudomást szereztél erről a fegyverről. Most valahol máshol kell folytatnod a kutatást, remélve, hogy megszerzed ezt a csodálatos fegyvert, ami segíthet majd nehéz küldetésedben. Lapozz a **218**-ra.

334.

Az örvénylés sebesen repít felfelé, míg el nem éred a Sárkány dobogójának alsó felét, aminek erőteljesen nekicsapódsz. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Most kapaszkodva el kell jutnod a dobogó széléig, és fel kell másznod rá. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, a Sárkány csak azután ébred fel, hogy már felkapaszkodtál a dobogóra. Lapozz a **313**-ra, és írj fel magadnak 1 SZERENCSE pontot. Ha nem sikerült a próba, a bestia ébren várja érkezésedet. Amint megpróbálsz feljutni a dobogó tetejére, mancsával keményen arcon vág. Az ütés nyomán a levegőbe emelkedsz, és halk csattanással kilapulsz a kőpadlón. Kalandod itt véget ér.

335.

Ahogy rohansz vissza a barlang felé, hogy elérd a kötélhidat és a biztonságot, rémülten látod, hogy a járat lángolni kezd, amint a kísértetvarázsló tűzfalat emel előtted. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, mented az irhádat, végül átvonszolod magad a hídon, dacolva az alattad lobogó tűzzel; és te sem érted, hogyan, mégis sikerül nagy nehezen biztonságba jutnod. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a sikeres menekülésért, de a híd mögötted összeomlik, így többet nem tudsz átkelni a lángoló szakadék felett. Lapozz a **357**-re, és folytasd máshol a kutatást.

336.

A macska harapása mélyre hatol, az állat nyála megbénít. Kalandod itt véget ér. Egy koszos kis macska végzett veled!

337.

Ez az ajtó egy kis, zöld kristálylakattal van lezárva. Csak úgy tudod felnyitni, ha egy zöld kristálykulcsot használsz. Ha van ilyened, tudod annak a nevét, akitől kaptad. Alakítsd át nevének betűit a könyv végén található táblázat alapján. Add össze a betűknek megfelelő számokat, szorozd meg az összeget 15-tel, majd lapozz az eredménynek megfelelő számú fejezetponthoz! Ha nincs nálad a kulcs, másutt kell kutatnod – lapozz a **399**-re.

338.

A Királyok Koronájának homályos képe látszik a félgömb belsejében. Régen Menedékvárba költöztették Amarilliának ezt a mágikus kincsét, amely valaha meggyógyított mindenkit, aki eljött, hogy lássa, és még mindig megmaradt valami gyógyító erejéből. Itt megpihenve visszanyersz 5 pontot elveszett ÉLETERŐDBŐL, továbbá kigyógyulsz egyfajta pestisedből (ha szenvedsz a pestisnek bármelyik fajtájában). Mivel azonban mindenki csak hetente egyszer élvezheti a Korona gyógyító varázsát, nem tudsz visszatérni ide olyan gyakran, mint kívánod, hogy megismételd a gyógyulást! Ha a nyugati szárny egy másik részén akarod folytatni a kutatást, lapozz a **36**-ra. Ha vissza akarsz térni a Bronz Járatba, lapozz a **7**-re.

SORAM

339.

Ebben a föld alatti teremben bútorok és egyéb ócskaságok nagy összevisszaságát találod, a falakat pedig mágikus szimbólumokkal, jelekkel mázoltak tele. A szoba egyetlen lakója egy összekucorodott, csupa csont és bőr Sötet Elf, aki egyik kezében vékony tőrt tart, a másik kezéből pedig finom hamu pereg, miközben arra készül, hogy bűbájt bocsásson rád. Ha Sallazar vagy, meg tudod fejteni, mit jelentenek a falon lévő minták – lapozz a **306**-ra. Ha meg akarod támadni a Sötét Elfet, lapozz a **258**-ra. Ha szívesebben elegyednél szóba vele, vajon tudod-e a nevét? Ha igen, alakítsd át nevének betűit számokká a könyv végén található táblázat alapján. Add össze a betűknek megfelelő számokat, aztán lapozz ahhoz a fejezetponthoz, amelyiknek a száma megegyezik a kapott összeggel. (Ha az első szó ennél a szakasznál nem az a név, amelyikre te gondoltál, elrontottál valamit, úgyhogy kénytelen leszel harcolni. Jegyezd meg, hogy ha ez történik, akkor a **258**-ra kell majd lapoznod.) Ha nem tudod a nevet, de mégis tárgyalni akarsz a Sötét Elffel, lapozz a **289**-re. Ha úgy döntesz, hogy megfutamodsz, lapozz a **198**-ra.

340.

Találsz egy nagy halom aranyérmét; az egyik oldalukon a Z szimbólum, a másikon Zagor képmása látható. Kimarkolsz, amennyit csak tudsz – 50 Zagor-aranyat – és belerakod a hátizsákodba. Mágikus szélvihar támad a Nagytorony teteje körül. Lapozz a **235**-re.

341.

Az itt strázsáló őrök félelmetes és rettenetes ellenfelek. A két méternél is magasabb Pokolcsahosok, melyeket Zagor hozott magával a káosz valamely síkjáról, hatalmas, karmos kezükben korbácsot tartanak. Erősek, izmosak, mindamellett káosszal és betegségekkel fertőzöttek, csontvázpofájukról rothadó hús csüng. Bikaszarvukat arra fogják használni, hogy felökleljenek vele, ugyanakkor ügyesen kezelik korbácsukat is. Szerencsére az egyik Pokolcsahos éppen szundikál, amikor belépsz, így nem áll készen azonnal a harcra. Az első három Harci Kör során az első Pokolcsahossal kell csak harcolnod, a negyediktől kezdve azonban már mindkettővel egyszerre kell küzdened. Lapozz a **174**-re, és küzdj meg velük!

342.

Valóban sokáig keresgélsz. Enned kell két adag ételt, viszont a cellasor falfirkálmányai közt rábukkansz néhány töredékes információra: „Gyógyító… nézd a koronát… nyugati szárny” – ezt vésték fel az egyik falra, míg egy másikon egy nagy fejsze szimbolikus képe látható, alá egy szót firkáltak: „Grool.” Ha Anvar vagy, lapozz a **322**-re. Ha megpróbálod átkutatni a szomszédos cellasort, lapozz a **210**-re. Ha valahol máshol folytatod a vizsgálódást a börtön területén, lapozz az **51**-re. Ha teljesen el akarod hagyni a börtönt, és visszatérnél a vár fő részére, lapozz a **357**-re.

343.

Az ajtó mögött a legendás Hősök Csarnoka fekszik. Amarillia valamennyi nagy harcosának és lovagjának portréi sorakoznak itt, és meglepő módon ezeket nem tették tönkre. A terembe lépve szomorúan tekintesz körbe, ahogy rádöbbensz, Amarillia legkiválóbb lovagjai közül milyen sokan vesztették életüket a Csontdémon és hadserege ellen vívott borzalmas háborúban. Figyelmedet különösen megragadja az egyik festmény. Ez egy páncélba öltözött lovagot ábrázol, aranybarna, vállra omló hajú, zöld szemű fiatalembert, aki egyedül küzd egy csapatnyi Orkkal, míg egy lebegő kard repked körülötte, szintén az ocsmány bestiákat tizedelve. Sajnos a festmény alól eltávolították a táblát, bizonyára azért, mert dühítette az Orkokat. Végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikerül, lapozz a **381**-re. Ha nem jársz sikerrel, semmit sem veszel észre, így menned kell, hogy máshol kutass. Ha délnek, majd keletnek indulsz, lapozz a **399**-re; ha észak felé, a Sólymok Járatához, lapozz a **111**-re.

344.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **107**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **301**-re.

345.

Ez a hatalmas terem – amit úgy hoztak létre, hogy a vár különböző szobái közt kivették a falakat – valaha a várban szolgáló démonok sárkányfészkeinek adott otthont, de a tojások már rég összeaszalódtak és kiszáradtak. Tétován állsz a baljós levegőjű, gigantikus sárkánymauzóleumban. Ha alaposan át akarod kutatni, lapozz a **370**-re. Ha távozol, és máshol folytatod a kutatást, lapozz az **52**-re.

346.

A nagy zajra, amit üvöltözéseddel csapsz, hogy felpiszkáld a Sárkányt, fel is ébred. A gyűlölet és megvetés vegyes kifejezésével pofáján meglengeti mancsát, hogy eltorlaszolja szobája bejáratát, így nem tudsz menekülni. Ott marad, ahol van, és gyors egymásutánban lángcsóvákat lehel rád. Jelenlegi helyzetedben nem is remélheted, hogy meg tudod védeni magadat. Azonnal szénné égsz.

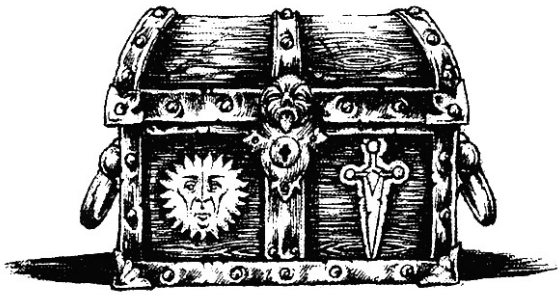
347.

Az ajtót itt erősen kiékelték, de sikerül betaszítanod, és egy kovácsműhelyben találod magad. A déli falnál van egy nagy tűzhely, de a lángok már réges-rég kialudtak benne. Már az összes fegyvert és páncélt elhordták innen, de magaddal vihetsz egy erős vasrudat, amit itt találsz. Ezentúl, ha próbára kell tenned az ÜGYESSÉGED, hogy felnyiss egy bezárt vagy kiékelt ajtót, 1 ponttal csökkentheted a dobás értékét, ha ezt az erős feszítővasat használod segítségképp. Elhagyod a szobát, és végigtekintesz kelet felé a folyosón. Az ajtóval átellenben, balra újabb két ajtót látsz; az egyik különösen erős, és a zár is masszív. Egy olyan területen kell folytatnod a kutatást, ahol még nem jártál korábban. Mit teszel?

Benyitsz a bal oldali első ajtón?	Lapozz a **105**-re.
Benyitsz a bal oldali második ajtón?	Lapozz a **269**-re.
Elindulsz dél felé, és máshol kutatsz tovább?	Lapozz a **376**-ra.

348.

Ahhoz, hogy átkutathasd a kandalló mögötti falat, mágikus tűzbe kell mártanod a kezed, és próbára kell tenned az ÜGYESSÉGEDET is! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az égési sebek miatt, amit a lángok okoznak, és ha elvéted a próbát, nem találod meg a titkos fülkét, amiről Dorrick beszélt. Akárhányszor megpróbálkozhatsz ezzel – természetesen minden kísérletnél újra próbára kell tenned az ÜGYESSÉGED –, de minden alkalommal megégeted magad a mágikus tűzzel. Ha végül sikerrel jársz, lapozz a **142**-re. Ha abbahagyod a kísérletezést, és hagyod a titkos fülkét, lapozz a **36**-ra.



349.

A szokott módon számítsd ki a Támadóerőiteket. Ha neked van magasabb Támadóerőd, megsebzed Zagort a mágikus kővel. Ha az ő Támadóereje a magasabb, varázslata miatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot, és a kő elsüvít a füle mellett. Ha már mondtál varázsigét Zagorra, és nem szenvedtél kárt mágiájától, lapozz a **31**-re. Egyébként lapozz a **299**-re, hogy eldöntsd, mit teszel a következő Harci Körben! Ezt a mágikus támadást még egyszer nem választhatod.

350.

Van itt egy nagyon gondosan álcázott bejárat, amely egy kis szobába nyílik. Mágikus energiákat érzel kavarogni a szoba belsejében, és fogalmad sincs róla, mit tennének veled, ha belépnél. Ha úgy döntesz, hogy mégis bemész, lapozz a **294**-re. Ha inkább az itt lévő másik ajtón nyitnál be, lapozz a **304**-re. Ha a Nyitóvarázs segítségével nyitnád ki az ajtót, lapozz a **321**-re.

351.

Az Elf megriad Zagor nevének hallatán. – Errefelé én nem használnám ezt a szót. Tudod, a falnak is füle van. Ami pedig még fontosabb: vannak itt olyan lények, amelyek e szó hallatán előkúsznak a falakból. Nos, ahhoz, hogy megtaláld – tudod, kit – a Nagytorony tetején, át kell jutnod a Sárkányajtókon, melyek a trónteremtől északra, a Bronz Járatból nyílnak. Ehhez pedig szükséged lesz a sárkánycsont-kulcsokra. Egy-egy készlet van belőlük mind a keleti, mind a nyugati szárnyban. Abban biztos vagyok, hogy Grool őrzi az egyiket. – Lapozz vissza a **22**-re.

352.

A vezér terme felé haladva időnként kénytelen vagy bevetni magad egyik-másik oldalfolyosóba, hogy elkerüld az Ork őrjáratokat. Végül kinyitod az ajtót, amely arra a csarnokra nyílik, ahol a vezér és cimborái nagyokat kortyolnak az Ork sörből, hogy leöblítsék az ebéd előtti patkánycsemegét. Azonban a testőrök közted és vezérük közt állnak, így először rajtuk kell túljutnod, mielőtt megtámadhatnád parancsolójukat. Egyszerre harcolj a két őrrel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork testőr	8	7
Második Ork testőr	7	7

Míg harcolsz, az Orkok vezére a távolból csatlakozik a csetepatéhoz. Mágikus kalapács van nála, melyet feléd hajít, majd pedig a fegyver mindig visszarepül a kezébe. Minden páratlan (első, harmadik, ötödik stb.) Harci Körben *tedd próbára* ellenfeled ÜGYESSÉGÉT (9 ÜGYESSÉG pontja van)! Ha sikerül a próbája, eltalál téged, és 2 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL. Ha Pecök vagy, hozzáadhatsz 1-et a dobott értékhez, mivel alacsony termeted miatt távolról nehezebb eltalálni. Ha a végeredmény 11, vagy ennél több, a kalapács véletlenül az egyik Ork testőrt találja el. Ha bármikor el akarsz menekülni a harc elől, lapozz a **284**-re. Ha legyőzöd a testőröket, lapozz a **226**-ra.

353.

A Pokolcsahos Bajnoknál 3 Aranytallért, továbbá néhány kisebb, rablott arany-, ezüstfüggőt és ékszert találsz, összesen 10 Aranytallér értékben. Ezeken kívül egy Toronyszelencét is őriz. Van még itt egy Sárkánycsont-kulcscsomó, rajta 161 darab kulccsal, köztük egy nagyobb mesterkulccsal. Rábukkansz még egy nehéz sziklapörölyre is a ládikó mellett, amely – hacsak nem Sallazar vagy – igen hasznosnak bizonyulhat. Ha Anvar vagy Braxus vagy, ez a fegyver nem ad ugyan plusz pontokat Támadóerődhöz, de varázsfegyver lévén bármely túlvilági ellenfeledet meg fogod tudni sebezni vele. Ha Pecök vagy, a Sziklapöröly 1 pontot ad Támadóerődhöz valamennyi elkövetkezendő csatában, Zagor, vagy bármiféle sárkány ellen pedig 2-t – nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért rábukkantál erre a remek fegyverre. Lapozz a **36**-ra, és folytasd máshol a kutatást!

354.

Elkerülöd a jól látható bukózsinórokat, de ezek csupán csalik, amelyek rendeltetése az, hogy elterelj ék a figyelmet az Orkok által használt finom, szinte láthatatlan drótokról. *Tedd próbára* SZERENCSÉD (ha van veled egy felbérelt tolvaj, csökkentheted a dobott értéket 2-vel)! Ha szerencsés vagy, sikerül eljutnod félútig biztonságban. Ha nincs szerencséd, nyílvesszők sortüzével nézel szembe. Mivel ezek fejmagasságban céloznak, 6 ÉLETERŐ pontot kell levonnod, hacsak nem Pecök vagy, mert ebben az esetben csak egy lövés talál el (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **268**-ra.

355.

Egy kis szoba felé kúszol északnak, amikor hirtelen égető érzés nyilall a hátadba; lángok nyaldossák ruházatodat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Feletted egy pár gonosz, manószerű teremtmény gyilkos kis lyukat nyitott a mennyezeten, és égő olajat öntött rád. Ha vissza akarsz mászni oda, ahonnan jöttél, megteheted: ekkor vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot, mivel a bestiák nem hagyják abba az öntözésedet. Ha még élsz, és benyitnál a keleti ajtón – feltéve, hogy eddig még nem tetted meg –, lapozz a **13**-ra. Ha visszatérsz a főszárnyhoz, lapozz a **3**-ra. Ha inkább megveted a lábad, és harcolsz a teremtményekkel, lapozz a **242**-re.

356.

Tüzes támadásod különlegesen nagy kárt okoz a Múmiában (vonj le 8 pontot ÉLETEREJÉBŐL), a teremtmény pedig lángba borul, így minden Harci Körben 2 ÉLETERŐ pontot veszít, míg porrá égve ki nem múlik. Lapozz a **288**-ra, és küzdj meg a szörnnyel!

357.

A hosszan nyugat felé nyúló folyosó végül északnak kanyarodik. Van egy ajtó a nyugati falon, ott, ahol az átjáró elfordul, melynek túloldaláról melegség árad. Az északnak tartó járat falán két ajtó van hozzád közel, a bal oldalon; a folyosó végében pedig egy harmadik, melybe szemmagasságban kis nyílást vágtak, amit rács véd. A jelek szerint ez a börtönszárny bejárata. Biztos vagy benne, hogy az északi folyosó közelebb visz küldetésed céljához, így ezt az utat követed. Válassz egy ajtót, amelyiken benyitsz, és amelyik mögött még nem jártál. Melyikkel próbálsz szerencsét?

A folyosó kanyarulatában álló ajtóval?	Lapozz a **77**-re.
Az első bal oldali ajtóval?	Lapozz a **225**-re.
A második bal oldali ajtóval?	Lapozz a **28**-ra.
A rácsos ajtóval?	Lapozz az **51**-re.

358.

Ha fémpáncélt (láncinget vagy lemezpáncélt) viselsz, lapozz a **104**-re. Ha nem hordasz ilyet, lapozz a **145**-re.

359.

Belököd a kétszárnyú ajtót, és egy gyéren megvilágított, hatalmas csarnokban találod magad. Felemeled lámpásodat, hogy jobban szemügyre vehesd környezetedet. Nyilvánvalóan az egyik díszterembe kerültél. Egy nagy étkezőasztal körül csontvázak ülnek rongyokban – ennyi maradt csak meg egykoron pompás öltözékükből. Miközben áttekinted a termet, fekete, óriási patkányok vinnyogó, fékevesztett tömege ront rád. Ha úgy döntesz, hogy harcolsz, lapozz a **215**-re. Ha el akarsz menekülni, és becsapod magad mögött az ajtót, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, elmenekülsz és visszatérsz az előcsarnok végén lévő ajtóhoz – lapozz a **376**-ra. Ha nem sikerül a próba, harcolnod kell – lapozz a **215**-re.

360.

Az orsó magába szívja erődet: vesztesz 1-et aktuális és *Kezdeti* MÁGIA pontjaidból, kivéve ha Anvar vagy, mely esetben SZERENCSE pontjaid száma fog ugyanígy csökkenni 1-gyel. Felrúgod a rosszindulatú szerszámot, és elhagyod a helyiséget. Elindulsz a kovácsoltvas ajtóhoz, északra a folyosón. Lapozz a **197**-re.

361.

A keleti szárnyra vezető ajtó mögött egy nagyon hosszú, széles folyosó húzódik. Haladsz úgy ötvenméternyit rajta, mire elérsz a közepéig, ahol körbenézel. Lapozz az **52**-re.

362.

Betaszítod az ajtót, és két páncélos, kardokkal felfegyverzett Orkot találsz készenlétben. Egyikük csaknem láthatatlan, olyan, akár egy délibáb. Ez a bestia szembenéz veled, a másik egy megrettent, középkorú, fehér palástot viselő, földön fekvő férfi mellett áll. Most harcolnod kell! Ha a veled szemben lévő Orkot akarod megtámadni, lapozz a **35**-re. Ha a társára akarsz támadni, megteheted, de így az első bestia szabadon tud egy csapást mérni rád, amint elhaladsz mellette, ezért vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha úgy döntesz, hogy mégis a második Orkot támadod meg, lapozz a **177**-re.

363.

Mint az sejthető volt, a király műcsarnokát a várbeli Orkok megszentségtelenítették. Összetört szobrok, kristályszilánkok hevernek mindenfelé. A bestiák bajuszt és szakállt mázoltak a királynők és hercegkisasszonyok képmásaira. A királyi udvartartás Elf Mestereinek festményeit tiszteletlen módon karddal felhasogatták, a csarnokot szétverték. Azonban egy öreg, szürke hajú varázsló portréja érintetlenül maradt a képtár egyik végében. Ha meg kívánod ezt vizsgálni közelebbről, lapozz a **151**-re. Ha inkább kimész a nyugati ajtón, és észak felé indulsz az útkereszteződéshez, lapozz a **92**-re.

364.

Felröppensz a Sárkány dobogójára, és sikerül bevinned neki egy támadást (fegyverrel vagy varázsigével), mielőtt még felocsúdhatna. Jegyezd fel, mekkora ÉLETERŐ-veszteséget okoztál a bestiának, aztán lapozz a **313**-ra, és küzdj meg vele (ne feledd el a most okozott sebzésnek megfelelően csökkenteni majd az ÉLETEREJÉT).

365.

Állsz, és szájtátva bámulsz az előtted tornyosuló iszonyatra. Nem vagy benne biztos, hogy mi ez, vagy pontosabban mi volt ez. A méretéből ítélve eredetileg talán egy Ogre lehetett, csakhogy keze, lába mérhetetlenül megnőtt, kéz és lábujjain hosszú, görbe, megkeményedett, tőr nagyságú körmök nőttek. Hasa roppant módon felfúvódott, és a lény vaknak tűnik, bár lehet, hogy szeme csupán belesüppedt puffadt, vörös pofájának húsába. Torkán sápadt bíborszínű varrat fut körbe. Különféle csövek csatlakoznak testéhez, melyek pedig pulzáló fújtatókhoz, lombikokhoz, edényekhez vezetnek. Egy nagy, váladéktól csöpögő gumiszerű szelep jár fel-le, és ez kelti azt a hátborzongató zajt. A szeméthalomban elrejtve mintha egy ládikát látnál, bár nem vagy egészen biztos a dologban. Ha el akarsz menekülni ettől a fenyegetően föléd tornyosuló borzalomtól, mihelyst feléd kezd mászni, lapozz a **302**-re. Ha úgy döntesz, hogy megküzdesz vele, bármi legyen is, lapozz a **167**-re.

366.

– Pörske, Bélcsavar, gyertek, nézzétek meg ezt a hülyét, elcsíptük! – vihog egy utálatos Ork, aki a gödör szélén állva bámul lefelé. A bestiák hamar összekürtölik cimboráikat. Először a céltáblájuk leszel, majd a vacsorájuk.

367.

Mint arra számítani lehetett, Ezüstvár egykori várnagyának dolgozószobáját is kifosztották, de a romok között még találsz néhány régi, tépett iratot és lajstromot. Találsz egy kis papírfecnit, amelynek hiányzik ugyan az eleje, de a következő feliratot azért el tudod olvasni rajta: „… tárolt Mágikus Eszközök Leltára." Csak egyetlen tárgy szerepel a listán, egy „Ork-ölő, táncoló kard," valamint egy rövid feljegyzés arról, hogy a kard szeszélyes, és kellemetlen követelései vannak. „Jelenlegi birtoklója Sir Be…" – olvasható az utolsó feljegyzés. Nyilvánvaló, hogy egy ilyen kard nagyon is hasznodra válna. Bár tudnád a lovag teljes nevét, és hogy hol található! Lapozz a **399**-re, és folytasd máshol a kutatást.

368.

Épp csak valamivel túl azon a ponton, ahol a folyosó északnak fordul, áll egy ajtó a nyugati falban. Pár méterrel odébb, a folyosó végén egy félelmetes, fekete, kovácsoltvas díszítésekkel borított ajtó látható. Nagy zenebona hallatszik ki mögüle: valakik vadul ordítoznak, hamis, fülsiketítő zene bömböl recsegve. Ha be akarsz nyitni a bal oldali ajtón, lapozz a **341**-re. Ha továbbmész észak felé, lapozz a **11**-re.

369.

Eltöltesz néhány órát azzal, hogy aprólékosan átvizsgálod a kevésbé lepusztult otthonokat, úgyhogy enned kell. Találsz egy 10 méter hosszú kötelet és egy üres üveget. Rálelsz még néhány Aranytallérra is. Dobj egy kockával, hogy kiderítsd, pontosan hány érme lapul a bőrerszényben, amit az egyik falba vésett lyukba tömve találtál. Éppen amikor visszafelé indulsz a főútra, beleszaladsz egy portyázó Ork-csapatba is. Három bestia ugrik elő egy málladozó kőfal mögül, és bár páncéljuk ütött-kopott, fejszéik elég élesnek látszanak. Rémülten veszed észre, hogy ezek ráadásul Nagy Orkok, de ami még rosszabb, egyikük Mutáns, módfelett erőteljes végtagokkal és vállakkal. A bestiák azonnal körbevesznek, így egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Ork	7	6
Második Nagy Ork	7	6
Mutáns Ork	8	9

Miután győztél, átkutatod ellenfeleid felszerelését, de kincset nem találsz náluk, a patkányokat meg, amit az ételes tarisznyájukban hordanak, úgysem ennéd meg! Ha a romos város másik felét is át akarod kutatni, és még nem tetted meg, lapozz a **331**-re. Ha elindulsz, egyenest az Ezüstvárhoz, lapozz a **192**-re.

370.

Enned kell egy adag ételt, mialatt itt kutakodsz. Észreveszed, hogy az egyik tojás bőrszerű héja alól, egy repedésen át sűrű folyadék szivárog. Ha van egy üres üveged, felfoghatsz benne némi folyadékot. Ha Sallazar vagy, lapozz a **119**-re. Egyébként lapozz a **183**-ra.

371.

Egy Varázsgyűrűvel, Ezüsttőrrel, Aranytalizmánnal vagy egy varázsitallal tudod megvesztegetni a varázsló szellemét, ha azt akarod, hogy békén hagyjon. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz ezek közül a holmik közül egyet sem feláldozni, és inkább megküzdesz a jelenéssel, lapozz a **114**-re. Ha elmenekülsz, lapozz a **335**-re. Ha kész vagy rá, hogy megvesztegesd a kísértetet, húzd le *Kalandlapodról* a választott tárgyat. Ha ezután átkutatod a barlangot, ahol az arany ragyogását láttad – és még nem tetted ezt korábban –, lapozz a **10**-re. Ha visszafordulsz a központi barlanghoz, ahol bejöttél, lapozz a **186**-ra.

372.

Kísérteties módon a Legfőbb Templomos szobája még mindig olyan, mint az Ezüstvár fénykorában volt, bár most mindent por borít. Mágikus tűz lobog barátságosan a kandallóban, de nem áraszt füstöt. A falakat zsúfolásig megtöltik a vadásztrófeák, ezeken kívül papi ruhák, palástok függnek a fogasokon. Nem akarsz magaddal vinni semmit erről a helyről, mivel lehet, hogy ugyanolyan káoszvarázzsal fertőzöttek, mint ami a templomos elméjét is elpusztította. Ha a nyugati szárny egy másik részén folytatnád a kutatást, lapozz a **36**-ra. Ha elindulsz a Bronz Járathoz, lapozz a **7**-re.

373.

Végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikeres vagy, lapozz a **212**-re. Ha kudarcot vallasz, nem találsz semmit, úgyhogy lapozz a **3**-ra, és indulj másfelé!

374.

A kis állat rendkívüli fürgeséggel ráugrik a hátadra, kemény kis patáival beletúr hátizsákodba, kiszagolja a vastüskéket, kettőt belőlük megragad mancsaival és mohón elnyeli. Amikor leugrik, észreveszed, hogy a hátán és lábán lévő fémlapok szemmel láthatóan keményebbek lettek. Az állatka elégedetten dorombol. Követni fog, és segít neked a jövőben. Ha a későbbiekben találkozol olyan lénnyel, amely fémből készült vagy fémpáncélt hord (a Nagy Orkok és az Ork Törzsfőnökök fémpáncélt viselnek, viszont a közönséges Orkok, a Mutánsok és a Zombik nem), akkor ez a kis vad segíteni fog megküzdeni velük – megsemmisíti páncéljukat. Amikor ezekkel a lényekkel csapsz össze, csökkentheted 1-gyel a Támadóerejüket. A Vasmalac mostantól kezdve minden ilyen csatában segít. Nem vagy képes irányítani a tetteit (automatikusan megtámad mindenféle páncélöltözetet vagy fémteremtményt). Dobj egy kockával, majd adj egyet a dobott értékhez! Ez az összeg mutatja, hogy maximum hány ütközetben fog segíteni téged a Vasmalac, mielőtt továbbállna (ha Sárkányt lát, azonnal eliszkol). Ha most ennek a különös lénynek a kíséretében kinyitod a szemben lévő, kerámialappal díszített ajtót – és még nem tetted meg –, lapozz a **112**-re. Ha a folyosó vége felé indulnál, lapozz a **43**-ra.

375.

A banyának van néhány kincse elrejtve annak a széknek egy álcázott rekeszében, amelyen ült. Találsz egy fiola pestis-ellenszert, egy tekercset, melyen egy Varázslepel szavai olvashatók, és egy Varázsgyűrűt. Felkelti érdeklődésed a rokka is, ami nyilvánvalóan mágikus. Átfut az agyadon, hogy vajon van-e rá mód, hogy a saját hasznodra fordítsd az erejét, vagy sem. Ha megpróbálkozol vele, hogy te magad hajtsd meg a rokkát, lapozz a **247**-re. Ha inkább elhagyod ezt a helyiséget, és elindulsz az északi folyosó végénél lévő kovácsoltvas ajtóhoz, lapozz a **197**-re.

376.

Háttal állsz az előcsarnok távolabbi végében lévő ajtónak, nyugat felé nézel. Közvetlenül előtted egy másik kétszárnyú ajtó áll, északra pedig egy átjáró nyúlik el több méter hosszan. Távolabb, ennek az észak felé tartó folyosónak a nyugati oldalán van két ajtónyílás, a végében pedig egy harmadik ajtó. A távolban a folyosó visszakanyarodik keleti irányba. Balra az átjáró rögtön nyugatra kanyarodik. A kastélynak csak olyan területét keresheted fel, ahol korábban még nem jártál. Mit teszel?

A nyugati átjáró felé indulsz?	Lapozz a **3**-ra.
Kinyitod az előtted lévő dupla ajtót?	Lapozz a **359**-re.
Kinyitod az északi átjáróból nyíló első ajtót?	Lapozz a **38**-ra.
Kinyitod az északi átjáróból nyíló második ajtót?	Lapozz a **347**-re.
Végigmész az északi átjárón?	Lapozz a **155**-re.

377.

Grool egy jól célzott kővel hátba talál, miközben rohansz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, becsapod magad mögött az ajtót, és visszamenekülsz egyenest a Bronz Járatba. Lapozz a 7-re, de jegyezd meg, hogy később még visszatérhetsz, hogy megküzdj Groollal. Ha így teszel, még ha most sikerült is megsebezned, visszatérve ÉLETERŐ pontjai az eredeti értékről (22) fognak indulni, mivel gyógyital segíti a szörnyet.

378.

Körülkémlelsz, amint betaszítod az ajtót… és alig hiszel a szemednek! Valaha ez a király belső kertje volt, ritka, egzotikus növényekkel, melyek Amarillia különböző tájairól származtak, és melyeket mágikus módszerekkel tartottak életben. Sok közülük még mindig él, tehát az itt ható varázslat is működik. Mivel az Orkok a fák és bokrok nagy részét kidöntötték, elég nehéz a járás. Kerti székek és asztalok darabjai hevernek mindenfelé, a romok között színpompás virágok és citromillatú fűcsomók zöldellnek. Középen egy hosszú, sövénnyel szegélyezett ösvény vezet, a sövény mögött fűzszerű fák állnak, melyek ezüstös ágai behajlanak az útra. A távolban, dél felé látsz egy kis szökőkutat, melynek finoman faragott vízköpőjéből még most is vékony vízsugár tör elő. Elindulsz a kút felé. A fák ágai közül hirtelen suhogást hallasz. Meghökkensz; csapatnyi denevér repül feléd, hogy rád támadjon (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nem közönséges denevérek ezek. Vérvörös, csillogó szemük, borotvaéles tépőfogaik, kiterjesztett szárnyuk méteres fesztávolsága világosan mutatja, hogy Szarvas Vámpírdenevérekkel van dolgod.

Szarvas Vámpírdenevérek ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, de a denevéreknek sikerült csapást mérniük rád, lapozz a **18**-ra. Ha nem találtak el, és továbbindulsz a szökőkút felé, lapozz a **47**-re. Ha további rejtett támadóktól tartva inkább visszafordulsz ebből a teremből, lapozz a **3**-ra.

379.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED, amíg a Múmia közeledik, és adj 2-t a dobott értékhez! Ha sikerül a próba, a lámpás eltalálja a bestiát, és tűzbe borítja. A szörny veszít 2 ÉLETERŐ pontot, és mivel lángra kapott, minden elkövetkező Harci Kör elején is veszít további 2 pontot. Ha nem sikerült a próba, lámpásod elvéti a Múmiát, és szétzúzódik mögötte a falon. Akárhogy is, a lámpásodtól búcsút kell mondanod! Lapozz a **288**-ra, és küzdj meg a szörnyeteggel.

380.

Enned kell egy adagot, miközben átkutatsz úgy tucatnyi cellát. Mindössze néhány megbilincselt csontvázat találsz, a cellafalakon pedig firkálmányokat és terjengő penészfoltokat. Ha a szomszédos cellasort is át akarod vizsgálni, lapozz a **210**-re. Ha a börtön egy másik részén folytatnád a kutatást, lapozz az **51**-re. Ha el kívánod hagyni a börtön területét, és visszatérnél a vár fő részébe, lapozz a **357**-re.

381.

Az egyik festmény mögött, a nyugati falon találsz egy álcázott rejtekajtót. Ha kinyitnád, lapozz a **236**-ra. Ha nem kívánod ezt tenni, inkább visszamennél délnek, majd keleti irányba, lapozz a **399**-re. Ha inkább északnak tartasz, a Sólymok Járatához, lapozz a **111**-re.

382.

Kifizeted a kereskedőt, aki átnyújtja a ládikót az öregnek. Miután a bölcs hanyagul egy bronztálba ejti azt, újra feléd fordítja figyelmét. – Hmm. Szóval az Ezüstvárba tartasz? – Meglepetten bámulsz rá, mert ezt egy szóval sem említetted. Lehet, hogy valóban rendelkezik a Látás képességével? – Nem – feleli ki nem mondott kérdésedre. – Igazság szerint őfelsége mondta el. De tény, hogy éppen tegnap volt egy látomásom arról a helyről. Nohát, hova is írtam le? – Egy ilyen aggastyántól szokatlan fürgeséggel felkapaszkodik egy rozoga létra tetejére, és előkotor egy vastag, bőrkötéses, porlepte könyvet az egyik legfelső polcról. Lapozgatja egy ideig, majd diadalittasan felkiált, és egy talányos verset kezd skandálni.

Lovagot a zöld mezőben oroszlán pusztítja el,
Pokolbajnokot legyőzöd rúnaék fehér jelivel,
Harci Sárkány pusztul, ha sárga csillagfény kigyúl,
Mutáns Ogre tehetetlen, égszínkék serlegbe hull,
S a fekete ónixpálca, mely mindehhez segítséget nyújt.

– Nos, ez minden – fejezi be. – Persze fogalmam sincs róla, hogy mit jelent. De nagyon fontos! – Kissé csalódottan állsz odébb. Ha elmész felszerelést vásárolni, lapozz az **56**-ra. Ha megpróbálsz szerezni egy kis pénzt indulás előtt – ha még nem tetted meg –, lapozz a **206**-ra. Ha hajóra szállsz, hogy elvigyen Toronyszigetre, lapozz a **220**-ra.

383.

Sajnos Zagor éppen arra számít, hogy a Repülés Italát használod. Gyorsan felröppensz – és vissza is pattansz egy mágikus erő alkotta kemény falról, ami elzárja utadat. Több métert zuhansz, vissza a kőpadlóra. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ismét ott fekszel a kőlépcső aljában. Lapozz a **207**-re.

384.

Bosszús hang csattan fel az ajtó mögött: – Igen, igen, gyere be! – Benyitsz. Megdöbbenten tapasztalod, hogy egy mogorva, kék szerzetesinget és barna papi sapkát viselő embert találsz odabenn. A homlokát övező pánton egy monokli csüng, hogy gyorsan előkaphassa, ha új kincseket kell megvizsgálnia. Öltözékéből arra következtetsz, hogy Cabaal pusztáiból származik – az a vidék híres vándor kalmárjairól és kufárlelkű lakóiról. A kereskedő némán áll a szobában lévő kincshalom előtt. Páncélokat látsz, élelmet, fegyvereket, és csak a jó ég tudja, mi minden lapulhat még itt! Ha úgy döntesz, hogy megtámadod, és azután elviszel, amit csak tudsz, lapozz a **267**-re. Ha meg akarod kérdezni, mely portékája eladó, lapozz a **168**-ra.

385.

Ha észak felé nézel ezen a folyosón, annak felénél látsz két ajtót egymással átellenben, és egy továbbit veled szemben, a járat távolabbi végén. Egy gyors vizsgálat kideríti, hogy a nyugati ajtó az udvarhölgyek hálószobáira nyílik, melyeket teljesen kifosztottak és tönkretettek. Az előbbivel szemközti ajtó ónix intarziáján néhány szokatlan, mágikus rúna látható. A folyosó legvégén található ajtóra az öreg király, Kraal címerpajzsát festették. Ha Sallazar vagy, lapozz a **37**-re. Ha ki akarod nyitni az ónixajtót, lapozz a **78**-ra. Ha a pajzzsal díszített ajtót akarod kinyitni, lapozz a **259**-re.

386.

A rúnák mágikus figyelmeztető jelek, hogy maradj kívül. Megítélésed szerint rajzolatukban van valami Sötét Elf-elem is. Kissé zavarba jössz, mivel nem olyanok, mint a szokványos mágiarúnák. Elbizonytalanodsz, nem tudod, hogy miféle varázsige-használó teremtmény rakhatta ide ezeket. Végezz *Észlelés-próbát*! Ha sikeres vagy, lapozz a **62**-re. Ha nem sikerül a próba, és inkább elmondanál egy Nyitóvarázst az ajtóra, lapozz a **110**-re. Ha a szokásos módon nyitnál be rajta, lapozz a **339**-re. Ha inkább nem próbálkozol, és máshol kutatsz tovább, lapozz a **376**-ra.

387.

Kapzsiságod lett bukásod oka. A vonagló csövek behálóznak, már képtelen vagy elmenekülni, így elborít a Mutánsból és a csövek szívókáinak végéből ömlő savas nyálka. Kalandod itt véget ér.

388.

A folyosó legnyugatibb végéből Orkok lendülnek támadásba – meghallották, ahogy betöröd az ajtót. Néhány nyílvesszőt küldenek feléd. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, elugrasz a nyilak elől. Ha nem vagy ügyes, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mert az egyik lövedék eltalált. Ha legalább hárommal véted el a próbát, két lövedék is eltalált, így 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Az Orkok ezután eldobják íjukat, előrántják rövid kardjukat, és közelharcba bocsátkoznak. Háttal a falnak, külön-külön vívhatsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagy Ork	7	6
Második Nagy Ork	7	6

Ha győzöl, kiderül, hogy az Orkoknak nincsenek kincsei, úgyhogy visszamész az ajtóhoz, és folytatod a bezúzását. Lapozz a **203**-ra.

389.

Észak felé tekintve nyilvánvalóvá válik, hogy az átjáró mindenütt elszórt csapdákkal van tele: bukózsinórokkal és a falra szerelt számszeríjakkal, melyek felajzva várják, hogy nyílzáport zúdítsanak rád. Világos, hogy áthaladni ezen a folyosószakaszon az ajtókig nem lesz egyszerű. Ha egyelőre nem akarsz erre a csapdákkal teleszórt területre lépni, hanem inkább egy olyan területen kutatnál tovább, ahol még nem voltál, visszatérsz nyugatra, a Sólymok Járata felezőpontjáig – lapozz az **5**-re. Mivel a folyosó csapdákkal ellátott területe mintegy 10 méter hosszú, egy Szökkenés

varázsige csupán az út feléig juttat el. Ha tudsz és akarsz ilyen varázslatot használni, lapozz a **268**-ra. Ha inkább gyalog indulsz előre, remélve a legjobbakat, lapozz a **354**-re.

390.

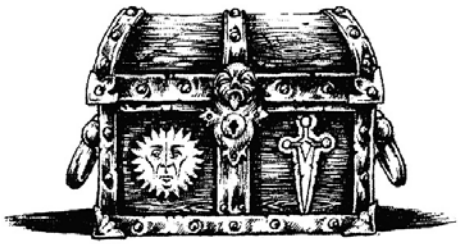
Ez az ajtó zárva van, de fürgén megkeresed a kulcsát Thulu testén. Kinyitod az ajtót. Egy cellát látsz, amelyben mocskos szalmaágyon egy kivörösödött szemű, valamikor fehér papi palástba öltözött öregember néz fel rád. Először reménytelen kifejezés ül ki arcára, majd amikor ráébred, hogy te nem tartozol Thulu hívei közé, tekintetében elragadtatás és boldogság csillan. – Barátom, hogyan tudom valaha is meghálálni, hogy megszabadítottál? – kérdi. – Javasember vagyok, és te bizonyára sok mindent elszenvedtél, míg ilyen messzire értél ezen a borzalmas ördögtanyán. – Ha elkaptál valamilyen pestist, a javasember ki fog gyógyítani mindegyikből. Rád teszi gyógyító kezét is, így 8 ponttal növeli ÉLETERŐDET. Aztán felszalad Thulu trónjához, kinyit egy titkos rekeszt az alján, elővesz egy gyűrűt, és ujjára húzza. – Barátom, nem vagyok harcos vagy varázsló. Nem tudok többet segíteni a küldetésedben. Olyan régóta vagyok itt bezárva, hogy nem tudok semmit a borzalmas változásokról, bár érzékeltem azokat. Vissza kell mennem hűberuramhoz, a királyhoz. – Ha úgy gondolod, hogy tudod a nevét ennek a javasembernek, alakítsd át nevének betűit a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a betűknek megfelelő számokat, és lapozz ahhoz a fejezetponthoz, amelyiknek a száma megegyezik a kapott összeggel. Ha a javasember neve nem az első szó itt, vagy ha nem tudod az öreg nevét, lapozz a **211**-re.

391.

Egy kimondhatatlanul gonosz lény ül a széles, márvány lépcsősor tetején lévő trónon, melyről egykoron Amarillia bölcs királyai irányították az udvart. Zagor testén bíborvörös, szétmálló rongyok és egy feketefehér köpeny cafatjai csüngenek. A mellén lévő hatalmas, díszes Z-betű szinte ragyogni látszik. Zagor úgy néz ki, mintha a földkerekség leggonoszabb emberét és legocsmányabb démonát gyúrták volna egybe. Levedző démonbőre úgy feszül, mintha erei bármely pillanatban szétrobbanhatnának, arcának két oldalán varratok futnak végig. Teste erős, bőre pikkelyes, akár a démonoké, de csontjai kidudorodnak. Bal oldala mellett egy kézfej nélküli, vörösen izzó csontkar mered ki a fából és fémből készült trónusból. Zagor feláll. Most látod csak, milyen óriási – legalább négy méter magas. Egyik kezével megragad egy rúnákkal borított botot, karjait széttárja, rémisztően vigyorog és diadalittasan bámul rád. De amint ezt teszi, lakkozott fekete és piros kártyalapok potyognak ki köpenye redőiből. Egy pillanatig úgy tűnik, hogy Zagor démonarcára aggódás ül ki. A kártyák szétszóródnak körülötte. Ha el akarsz kapni egyet, miközben esik lefelé, hogy megnézd az előlapját, lapozz a **187**-re. Ha nem teszed, hanem inkább azonnal megtámadod Zagort, lapozz a **299**-re.

392.

– Nos, ha elindulsz innen, és északnak fordulsz, kelet felé tartva eléred az Ork-barakkokat, úgyhogy légy résen! Ha pedig nyugati irányba indulsz, eljutsz a Pokolcsahos őrökig, és magába a Trónterembe. Annyi ott a szörny, hogy biztosan nem bírnál el velük. Ha mégis keresztüljutsz, a Bronz Járatba kerülsz, ahonnan ajtók nyílnak a keleti és nyugati szárnyra, és a Nagytoronyba. A keleti szárnyban Grool uralkodik, ő a régi Bástyatoronyban lakik. A nyugati szárny nagyon veszélyes… Pokolcsahosok és levágott fejek! Kiráz tőlük a hideg! Óvakodj az ottani Kísértettől! – Lapozz vissza a **22**-re.



393.

Egy nagy barbárfejsze van nekitámasztva a ládikónak! Ha Braxus vagy, tudod ugyan használni ezt a kétkezes fegyvert, viszont nem fogsz jutalompontot nyerni vele a Támadóerődhöz; de varázsfegyver lévén mégis hathatósan alkalmazhatod (néhány teremtményt csak ilyen fegyverrel lehet megsebezni, úgyhogy ez valószínűleg hasznosnak fog bizonyulni). Ellenben ha Anvar vagy, a fegyver 1 pontot ad Támadóerődhöz minden ütközetben, Zagor és bármilyen Sárkány ellen pedig 2-t. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a leletért. Leballagsz a kőlépcsőn, és visszaindulsz a torony mögötti főfolyosóra. Lapozz az **52**-re.

394.

Egy nehezékekkel megterhelt háló ereszkedik alá a gerendákról; a támadás készületlenül ér. Ha nem Anvar vagy, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, hogy elkerülhesd a vékony fémháló csapdáját, miközben két visító kis Goblin siklik le köteleken a mennyezetről, ahol eddig megbújtak. Ha nem vagy sikeres, 2-vel csökkentened kell Támadóerődet, miközben a bestiákkal harcolsz. Egyszerre küzdj meg mindkettejükkel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	6	6
Második Goblin	6	6

Ha győzöl, átkutatod a fegyverkupacot. Eszedbe se jut felmászni a kötélen, valahogy nem vagy kíváncsi arra, hogy a Goblinok milyen kacatokat hordtak össze odafenn kincs gyanánt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, találsz egy ép hosszúíjat és egy tegez nyilat. Ha nem vagy szerencsés, nem találsz semmi használhatót. Most elhagyhatod ezt a szobát. Ha a szemben lévő ajtón nyitsz be, lapozz a **20**-ra. Ha az előcsarnok távolabbi végében álló kettős ajtó felé indulsz, lapozz a **376**-ra.

395.

Rátalálsz egy rejtett varázskapura a lovagok körletének egyik legkisebb szobájában. Ha el akarsz mondani egy Teleportáló varázst, az el fog repíteni ennek a szintnek egyes legnagyobb veszedelmei mellett – és persze néhány kincs mellett is. Ha használni akarod ezt a kaput, el kell mondanod a Teleportáló varázst, és átsétálnod a kapun. Amennyiben így tennél, lapozz a **41**-re. Ha nem kívánod most használni a kaput, megteheted később is. Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, hogy vissza tudj térni ide a várnak ezen szintjének bármelyik helyiségéből, hogy teleportálhasd magad (természetesen nem teheted meg ezt csata közben, és ha egyszer keresztezted bármelyik lépcsősort ezen a szinten). Most, ha van egy bizonyos lovag, akinek tudod a nevét, és akinek a szobáját meg akarod találni, lapozz a **117**-re. Átkutatni akár csak néhány szobát is, nagyon időigényes lenne. Ha mégis ezt akarod tenni, lapozz a **159**-re. Egyébként elhagyod az Ezüstlovagok szobáit. Ha benyitsz az Ork-barakkokhoz vezető ajtón – és még nem tetted –, lapozz a **204**-re. Ha elindulsz nyugatnak, ahhoz a ponthoz, ahol a folyosó észak felé kanyarodik, lapozz a **368**-ra.

396.

Itt az egyetlen kincs a Sötét Lovag kétkezes kardja, amit csak Anvar tud használni. Ha Anvar vagy, ez a kard varázsfegyvernek számít (néhány teremtményt csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni, úgyhogy a kard valószínűleg hasznosnak bizonyul majd). Most elhagyod a szobát, és észak felé indulsz, a kristályajtókhoz. Lapozz a **135**-re.

397.

A háromszög felszívódik, a pókháló pedig védelmezően szétterül az ajtón. Rájössz, hogy itt a pókháló a mágikus záróelem. Nyitóvarázst kell alkalmaznod, hogy átjuss. Ha ezt akarod tenni, lapozz a **229**-re. Ha ezt nem tudod megtenni, nem leszel képes kinyitni az ajtót. Ha amiatt nem tudod felnyitni ezt az ajtót, mert nincs elegendő MÁGIA pontod, hogy végrehajtsd a Nyitóvarázst, vagy mert nincs meg a szükséges tekercsed, feljegyezheted ennek a fejezetpontnak a számát, hogy később visszatérhess ide (de ha bármelyik lépcsősoron keresztülhaladsz, már nem tudsz visszajönni). Most mindenesetre dühösen továbbállsz, mivel nem vagy képes bejutni a varázsló belső szentélyébe. Lapozz a **3**-ra.

398.

Undorító bűz áramlik a résnyire nyitott ajtó mögül, és bent koromsötét van. Ha nincs valamilyen fényforrásod, nem kockáztatod meg, hogy belépj ide, ezért úgy döntesz, hogy megvizsgálod a következő ajtót északra – lapozz a **344**-re. Ha van világítóeszközöd, és át akarod kutatni az ajtó mögötti szobát, lapozz a **301**-re. Ha mégis kihagyod ezt a szobát, folytathatod utadat a következő, északi ajtóhoz, lapozz a **344**-re.

399.

Folyosók kereszteződésében állsz. Az egyik keresztben fut kelet-nyugati irányba, tőled jobbra és balra. A másik észak felé vezet, ez van éppen előtted, hátad mögött pedig az előtérbe vezető ajtó áll. Az előtted lévő folyosó mintegy ötvenméternyit fut egyenesen, majd beletorkollik egy nagyon széles kelet-nyugati átjáróba, ahol a falon ragadozó madarak képével díszített táblák sorakoznak: ez a Sólymok Járata. A jobb oldaladon van két ajtó, az átjáró déli oldalán. Ez az átjáró aztán északnak kanyarodik. A kanyarban van egy nyugat felé néző ajtó. A bal oldaladon egyetlen ajtó található, szintén az átjáró déli oldalán. Később ez az átjáró is északnak kanyarodik. Itt a folyosók halvány fényben fürdenek, a fáklyák által kibocsátott gyenge, mágikus fény a múló idővel egyre gyengül, de még elegendő ahhoz, hogy láss. Egy olyan területet kell átkutatnod, ahol korábban még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a jobb oldali első ajtón?	Lapozz a **367**-re.
Benyitsz a jobb oldali második ajtón?	Lapozz a **337**-re.
Benyitsz a legtávolabbi, jobb oldali ajtón?	Lapozz a **73**-ra.
Benyitsz a bal oldali ajtón?	Lapozz a **238**-ra.
Elindulsz északnak a Sólymok Járatához?	Lapozz az **5**-re.
Elindulsz a nyugati folyosó mentén addig, ahol az elkanyarodik északnak?	Lapozz a **134**-re.
Elindulsz keletnek a folyosón addig, ahol az elkanyarodik északnak?	Lapozz a **139**-re.

400.

Ledobod Zagor-Démon tetemét a Tűzmag szakadékába. Borzalmas sikoly száll fel a feneketlen mélységből. A tűz elviselhetetlen forróságot áraszt, így hátratántorodsz. Ezután nekivágsz a kelet felé tartó folyosónak, és kitámolyogsz az Ezüstvár kapuján. Igazából nem sok mindenre emlékszel abból, ami ezután történik.

Amikor magadhoz térsz, arcodon a tenger hűvös leheletét érzed. Köhögsz és prüszkölsz, amint a legfinomabb rák-szigeti rum kortyai csúsznak le a torkodon. Egy Kentaur mosolygós arca, örömkönnyektől csillogó szeme kezd kibontakozni előtted. – Le kellett rendeznünk néhány Orkot, akik igen nagy lelkesedést mutattak az iránt, hogy keresztüldöfjenek téged a kardjukkal – mondja nyájasan. – De rá se ránts! Ez volt a legkevesebb, amit érted tehettünk. Örülünk, hogy visszajöttél. – Az *Amarillia Dicsősége* fedélzetén a legénység kitörő lelkesedéssel fogad, és bizonyára még nagyobb dicsőség vár, amikor visszatérsz majd Menedékvárba. Amarillia földjén még mindig sok gonosz lény él, de most már van esély arra, hogy az ország nem pusztul el. Ez pedig neked köszönhető!

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

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
18. A Kard Mestere 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:

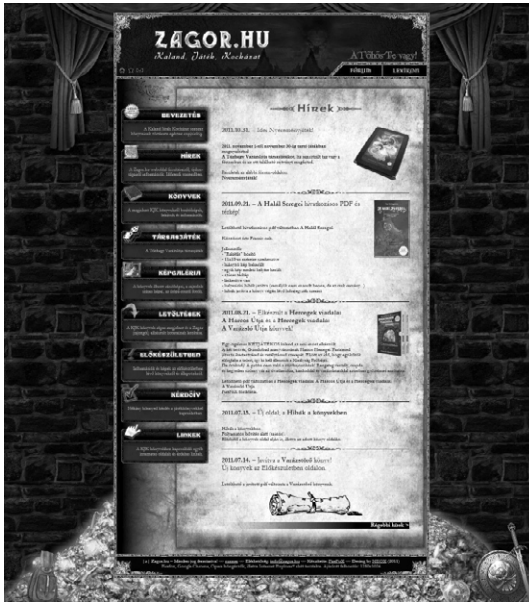
TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

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
35. Zagor Legendája 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

A	1	N	14
B	2	O	15
C	3	P	16
D	4	Q	17
E	5	R	18
F	6	S	19
G	7	T	20
H	8	U	21
I	9	V	22
J	10	W	23
K	11	X	24
L	12	Y	25
M	13	Z	26

AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

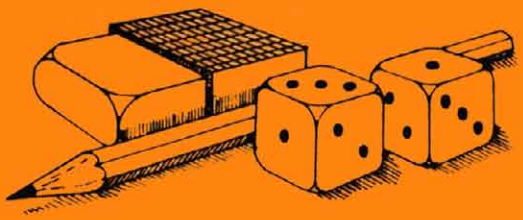
A gonosz, mely sosem pusztul el!

Zagor! A Tűzhegy gonosz varázslójának már puszta neve is rettegéssel tölti el mindazok szívét, aki meghallja azt. A mágus, akit száműztek Titán földjéről, és aki Argent kastélyában, Amarillia földjén egy Démonná változott, lassan, de biztosan nyeri vissza hatalmát.

Hatalmas az ereje, így végezni kell vele. Több kalandozó is vállalkozik erre a tettre – Anvar, az erős barbár, Braxus, a harcos, Pecök, a Törpe és Sallazar, a varázsló – de csak egyikük kaphatja meg a feladatot. Vajon TE leszel az?

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!