

1.SZÁM / 2010 DECEMBER

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

3 KALAND
1 FÜZETBEN
A főhős itt is
Te vagy!

Térképek:

Allansia
A Múmia Átka
Halállabirintus

Az Ítélet Labirintusa

Anakendis Sötét Krónikái

A Dervis Köve

LES EDWARDS

**KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT**
ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

A művek eredeti címei
Dungeon Of Justice
(Warlock 5)

The Dark Chronicles Of Anakendis
(Warlock 6)

The Dervish Stone
(Warlock 4)

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Les Edwards
(*Caverns of the Snow Witch*)

Borító szerkesztés
runner

Text © Jonathan Ford, 1985
Text © Andrew Whitworth, 1985
Text © Paul Struth, 1985
Hungarian ∞ Zagor.hu, 2010

TARTALOM

Az Ítélet Labirintusa
5

Anakendis Sötét Krónikái
32

A Dervis Köve
49

TÉRKÉP MELLÉKLET:

Allansia
A Múmia Átka
Halállabirintus

Az Ítélet Labirintusa

Írta: Jonathan Ford

KALANDLAP			HARC SZÖRNYEKKEL		
ÜGYESSÉG Kezdeti ügyesség:	ÉLETERŐ Kezdeti életerő:	SZERENCSE Kezdeti szerencse:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	ARANY:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ÉKKÖVEK:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ITALOK:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ÉLELMISZER- KÉSZLET:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:

Hogyan küzdj meg a Labirintus 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 állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. Ezen az oldalon találsz a *Kalandlapot*, melyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

kor 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 lehetőség, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel felíratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összeapsz 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 a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezdték.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSED 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 SZERENCSED (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSEJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1-6-ig. Addig játszatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy *elmenekülj* a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban *elmenekülsz*, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSED, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.



CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

SZERENCSEDET 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 vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

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

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

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára SZERENCSED*, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSED 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 SZERENCSED*!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl *Kezdeti* 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 céloddhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatosak válnak, ezért légy óvatos!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl kezdeti értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő étellel kezded. Bárhol megállhatsz pihenni és enni, kivéve harc közben. Egy adag étlem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan oszd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

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

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezded, ám utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz. Kezdetben 20 Aranytallérod van.

Ezen kívül magaddal vihetsz egyet az alábbi Varázstialokból, hogy azok kalandod során támogassanak. Egyet választhatsz:

Az Ügyesség Itala – visszaállítja UGYESSÉG pontjaidat

Az Életerő Itala – visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat

A Szerencse Itala – visszaállítja SZERENCSE pontjaidat, és 1-el megnöveli Kezdeti SZERENCSEDÉT.

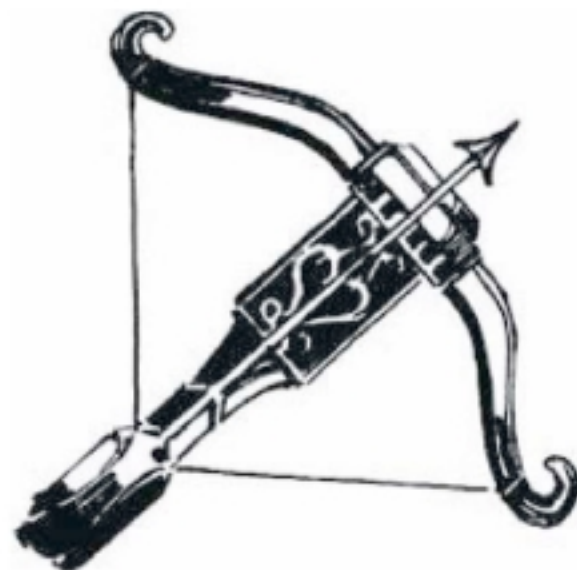
Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg kétadagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során kétszer állíthatod vissza velük a megfelelő képességet a kezdeti értékére. Valahányszor így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán egyet vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Hamar rájössz majd, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

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

Az istenek szerencséje kísérjen utadon a kaland során!



HÁTTÉRTÖRTÉNET

Az Osztriga-öböltől délre, nagyjából nyolcvan kilométerre terül el a Koponyák Sivataga. Forró, veszedelmes és mindent egybevetve igen kellemetlen hely, ám te kénytelen vagy átkelni rajta, hisz déli felén terül el a drágakőbányáiról messze földön híres és gazdag Zafírváros. Vonz a hatalmas vagyon, mely minden harcos számára elérhető, aki hajlandó akár a köveket, akár a pénzt kísérni egyik településből a másikba. A munka azonban nem veszélytelen.

Ahogy a sivatag felé közeledsz, segélykiáltásokat hallasz az utat szegélyező bozótos túloldalaról. Mikor közelebb lépsz, még épp látod, ahogy egy ocsmány Goblin tört márt egy igen fontosnak látszó Elf férfi szívébe, aki azonnal a földre roskad.

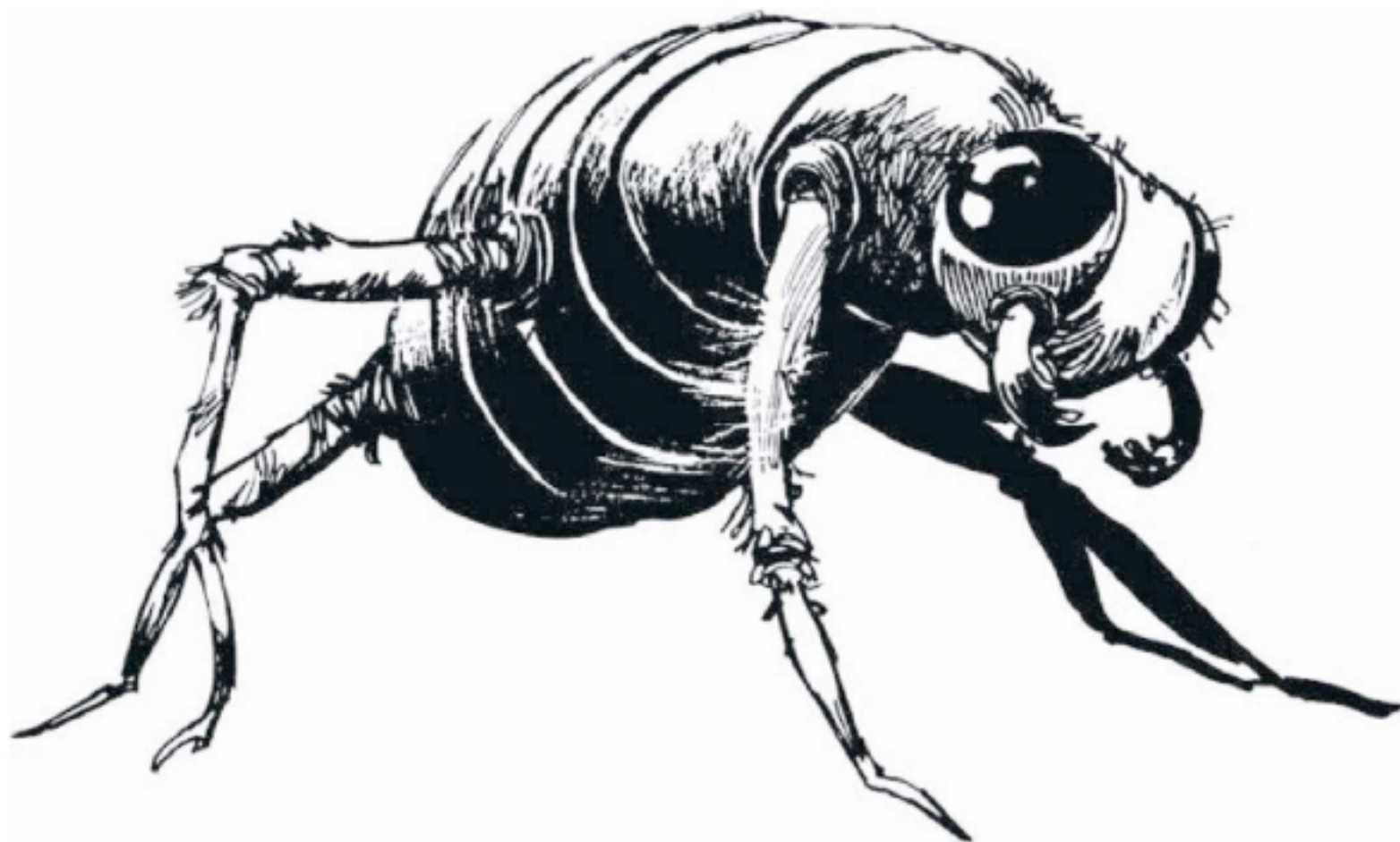
Egyből előre rontasz, hogy elkapd a gyilkost, ám pechedre megbotlasz, az aljas teremtmény pedig észrevesz téged, és eltűnik az aljnövényzetben.

Csak állsz, és a halott Elf tetemét bámulod. Amennyire meg tudod állapítani, az egyik helyi törzs vezetője lehetett. Kezében egy nagy, kék színű gyémántot szorongat. Hirtelen megrezzennek körülötted a bokrok! Arra gondolsz, talán a Goblin tért vissza, így előhúzod kardodat. Legnagyobb meglepetésedre azonban húsz vagy harminc Elf gyűrűjében találod magadat, akik megfeszített íjakkal vesznek körbe. Egyikük előre lép, és komoran megszólít.

– Ember! – kezdi. – Karddal a kezvedben, apám, a Törzsfőnökünk meggyilkolt testével a lábad előtt találtunk rád.

Rájössz, hogy ezek azt hiszik, te vagy a gyilkos. Tiltakozni próbálnál, azonban az Elf egy intésére elhallgatsz. – Az Ítélet Labirintusához viszünk – fejezi be mondanivalóját. Hátat fordít neked, és elsétál, te pedig kísérőid körében kénytelen vagy követni. Miközben az örök egymás közt vitatják meg a látottakat, megtudod, hogy a labirintus egy titkos hely, ahol a bűnösöket teszik próbára. Minden „próba” előtt egy kis Aranyszobrot rejtenek el annak mélyén, a próba alanyának pedig meg kell találnia azt. Ha ez nem sikerül, bűnösnek ítélik, ám ha rálel, és sikerül kijuttatnia odabentről, ártatlannak találják, és szabadon engedik.

A fák ritkulni kezdenek, a menet pedig egy hatalmas fa törzsénél megtorpan. A Főnök fia motyog pár szót, mire a kéreg egy része kinyílik, mögötte pedig feltűnik a labirintus bejárata...





1.

Belöknek a lenti alagútba, és rád zárják az ajtót, kizárva ezzel a nyíláson át beszűrődő természetes világosságot. Innentől kezdve kizárólag a falra rögzített fáklyáktól remélhetsz valamennyi fényt. Ahogy szemed hozzászokik a homályhoz, látod, hogy az alagút észak felé indul. Nagyot sóhajtasz a dolog igazságtalansága felett, majd elindulsz abba az irányba. Lapozz a **41-re**.

2.

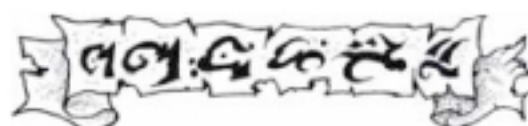
A vízbe ugrasz, az áramlat azonban nagyon erős. Megpróbálsz a felszínen maradni, de ez nem könnyű. Lapozz a **148-ra**.

3.

Ahogy óvatosan a drótok között lépkedve eléred a Szobrot, az hirtelen eltűnik! A következő pillanatban vészjósló morajlás hangzik fel a fejed fölött, és ahogy arra nézel, látod, hogy hatalmas szikladarabok kezdenek feléd zuhanni. A hatalmas súly porrá őrli csontjaidat. Kalandod itt véget ér.

4.

A kötel igen rossz állapotban van, és még félúton sem jársz, mikor elszakad... Kalandod itt véget ér.



5.

Az ajtó egy tágas terembe nyílik, melynek északi oldalán egy újabb kijárat van, egy lelógó kötel szomszédságában. Csapdának nem látod jelét, így áthaladsz a szobán és leveszed a kötelet. Lenyomod a kilincset, de így sem sikerül előrébb jutnod – alighanem zárva van. Ha van nálad egy Aranykulcs, lapozz a **110-re**. Hogyha nincs, úgy távozol a szobából és folytatod az utadat északi irányba – lapozz a **14-re**.

6.

Az ajtó egy nyugat felé haladó alagútba nyílik. Követed, míg egy elágazáshoz nem érsz. Ha észak felé akarsz fordulni, lapozz a **172-re**. Ha nem akarsz letérni ebből a járatból, lapozz a **168-ra**.

7.

Mikor végül eléred a verem alját, semmit nem látsz. A falakat végigtapogatva annyit meg tudsz állapítani, hogy az alagút kelet felé megy tovább. Ha a vaksötét ellenére is bevállalod ezt a járatot, lapozz a **165-re**. Ha inkább visszatérnél a fenti folyosóra és északnak folytatnád az utad, lapozz a **96-ra**.

8.

A dárdák, melyeket egy igen hatásos méreggel kentek be, mélyen a lábadba fűrődnek. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a **65-re**.

9.

Elsietsz a halott fenevad teteme mellett és gyorsan az északi járatához lépsz. Lapozz az **52-re**.

10.

Az ajtó recsegve nyílik ki és fed fel egy helyiséget, mely alig szélesebb a folyosónál. Hosszában két részre van osztva. Az egyik oldalon egy cellát látsz, míg a másik egyenesen egy ajtóhoz tart az északi falon. A fogdában egy rongyos férfi áll, aki meredten néz téged és fenyegető mozdulatokat tesz irányodba. Gyanítod, hogy szabadságáért cserébe esetleg hasznos információkkal tudna szolgálni számodra. Ha beszélni akarsz vele, lapozz a **149-re**. Ha jobban éreznéd magad, ha holtan tudhatnád magad mögött, ezért a cella rácsai közt átnyúlva kardélre hánynád, lapozz a **24-re**.

11.

Elérsz az alagút végére, de semmi feltűnőt nem látsz. Ha tovább akarsz keresgélni, lapozz a **38-ra**. Ha inkább visszatérnél az előző elágazáshoz és ott keletre indulnál, lapozz a **31-re**.

12.

A válladra csapod a köpenyt, de legnagyobb meglepetésedre semmi nem történik. Mivel egy kicsit azért hűvös van, nem dobod le. Bár nem tudod, de ez a Lebegés Köpenye. Ha fel akarod próbálni a gyűrűt, és még nem tetted meg, lapozz a **119-re**. Amennyiben a folyadék még az üvegben van, és most felhajtanád, lapozz a **71-re**. Ha bezárnád a csapóajtót és az ajtón kilépve észak felé távoznál, lapozz a **80-ra**.

13.

A zárba helyezed a kulcsot, de az sajnos nem illik bele, így nincs más választásod, minthogy megpróbáld betörni. Lapozz a 196-ra.

14.

Ahogy észak felé haladsz, nyugatról egy alagutat látsz befutni. Úgy döntesz, inkább egyenesen mész tovább. Lapozz a 67-re.

15.

Az áramlat túl erős, és tovább sodor egy híd alá. Magad előtt megpillantasz egy sziklát, és megpróbálsz elkapni. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 92-re. Ha nincs, lapozz a 132-re.

16.

Ahogy előre haladsz, elkerüli figyelmedet egy medvecsapda. Belelépsz, fogai mélyen a lábadba marnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Valamivel később egy elágazáshoz érkezel. Úgy döntesz, a három lehetséges irány közül észak felé indulsz. Lapozz a 195-re.

17.

A férfi szívébe mártod kardod, szenvedő arc kifejezésétől azonban lelkiismeret-furdalásod támad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Semmi értékeset nem találsz a szobában, így az északi ajtón át távozol. Lapozz a 180-ra.



18.

Amint belépsz a szobába, rémülten eszmélsz rá, hogy előbb alaposan szét kellett volna nézned – a plafonon ugyanis egy hatalmas Pók kapaszkodik, ami minden szemével téged bámul. Négy ezüstsínű gubó lóg mellette, és összeszorul a szíved, mikor rájössz, hogy két ember, egy Törpe és egy Elf van beléjük csavarva, akik bizonyára leendő ellenfeled legutóbbi áldozatai voltak, és már csak arra várnak, hogy a bestia egy jót lakmározzon belőlük. A Pók némán a padlóra pottyan, csáprágói mohón feléd nyúlnak.

Óriáspók ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 5

Ha végzel ezzel a teremtménnyel, lapozz a 94-re. Ha nem, hamarosan te is személyre szőtt selyemkabátot fogsz kapni.

19.

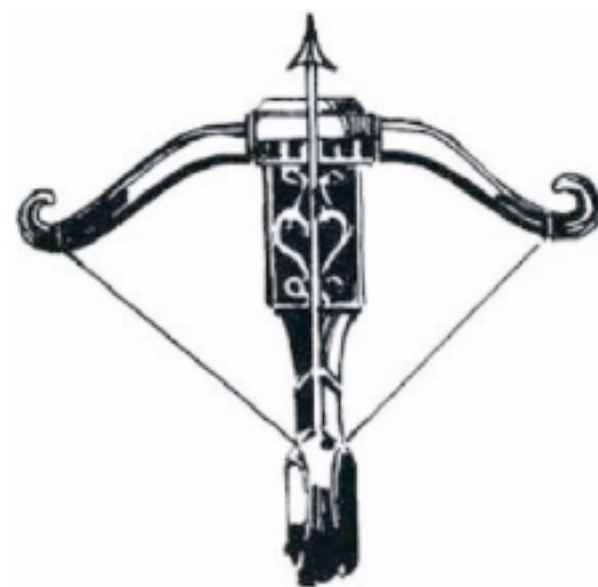
Igyekezeted, hogy szilárd talajra juss, hiábavalónak tűnik, ám teszel még egy utolsó, kétségbeesett próbálkozást: a kijárat felé veted magad. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 176-ra. Ha nincs, lapozz a 151-re.

20.

Az alagút egy súlyos ajtóban ér véget, ami le van zárva. De nem kulccsal: három tekerő gombot látsz rajta. Ha ismered a kinyitáshoz szükséges kombinációt, add össze a számokat, és lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nem tudod, vissza kell térned a homokos folyópartra és valahol máshol kell próbálkoznod – lapozz a 76-ra.

21.

A számszerű beállítása pontos volt, esélyed sincs. A lövedék mélyen a nyakadba fűrődik, átmetszi a gerincvelődöt és a falhoz szegezi ernyedt testedet. Kalandod itt véget ér.





22.

Az ajtó egy kis terembe nyílik. Egyik sarkában, egy kosárban egy hatalmas, kutya-szerű teremtmény hever. A szemben lévő falon egy ajtót látsz, mely mellett szögbe akasztva egy Bronz Kulcs lóg hívogatóan. Ha megpróbálsz csendben átlépni a helyiségen, lapozz a **81-re**. Ha semmiképp nem akarsz felkelteni a kutyát, és az ajtó becsukása után inkább visszatérnél az elágazáshoz, hogy észak felé folytasd az utad, lapozz a **108-ra**.

23.

Köpenyed hirtelen megremeget, és felfúvódik, mintha levegővel telne meg. Legnagyobb meglepetésedre elemelkedsz a talajtól. Óvatosan előre lebegsz, majd lágyan leereszkedsz a talajra, a sziklafal lába elé. Amint földet érsz, köpenyed leereszkedik, és ismét úgy csüng le rólad, mint bármelyik közönséges ruhadarab. Lapozz a **27-re**.

24.

Kardoddal átnyúlsz a rácsokon, a férfi pedig rémülten ugrik hátra. Újra megpróbálsz ezt, azonban nagyobb erővel. Eltalálsz a torkát, a sebből bíborvörös vér folyik végig fegyvereden, egyenesen a kezre. Értetlenül néz rád, majd ülő helyzetbe rohad a padlóra. Ahogy feje előre esik, visszahúzódsz a fegyvered és megtisztítod véres kezét. Úgy döntesz, északi irányba folytatod az utad, úgyhogy az ajtón át távozol. Lapozz a **72-re**.

25.

Sikerül gond nélkül elérned a túloldalt, majd sietve távozol az északi nyíláson át. Lapozz az **52-re**.

26.

Vagy száz Elf áll körülötted, megfeszített nyílvevesszőkkel, melyek feléd mutatnak. A halott Főnök fia előre lép és az idős férfire néz, aki alig észrevehetően megrázza a fejét. Az Elf komoran elmosolyodik. – Bűnös! –

jelenti ki. Az utolsó dolog, amit hallasz, az a feléd suhanó nyílvevesszők zaja. Kalandod itt véget ér.

27.

Egy hatalmas völgy lábánál állsz, melyet egy gyors folyású folyó vájt ki. Próbálsz valami megoldást találni az átkelésre, de csak egy kicsi, eléggé rozoga és korhadt híd látsz. Ahogy megközelíted, a látod, amint két óriási természet eszi a fát. Hófehér testükön igen nyugtalanítóan hat két vöröses szemük. A lények bármelyike bármikor beléd marhatna. Ha sietsz, talán még sikerül átkelned rajta azelőtt, hogy végleg összeroskadna. A másik lehetőséged, hogy

megpróbálsz átúszni a sebes folyón. Ha az első megoldást választod, lapozz a **40-re**. Ha úgy gondolsz, elég jó úszó vagy, és ezzel próbálkoznál, lapozz a **2-re**.

28.

Egy idő után újabb elágazásba botlasz. A déli ágról úgy véled, az visszafelé vezetne, ezért északnak indulsz. Lapozz a **67-re**.

29.

A járat, amiben most haladsz, egy észak-dél irányú, másik folyosóba torkollik bele. Úgy döntesz, balra fordulva haladsz tovább. Lapozz a **69-re**.



30.

A járat nyugati irányba indul, ám hamarosan északnak fordul. Végül elérsz egy ajtóig, mely a keleti falban áll. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a 124-re. Ha a folyosón folytatnád az utad, lapozz a 129-re.

31.

Végigsétálsz a járaton, mely elágazásban végződik. A déli folyosó visszafelé vezetne, úgyhogy északnak indulsz. Lapozz a 99-re.

32.

Úgy döntesz, késlekedés nélkül elhagyod a szobát, így bezárod magad mögött az ajtót és keletnek indulsz. Lapozz a 16-ra.

33.

Az alagút egy ideig kanyarog, de végig észak felé megy. Hamarosan egy ajtó jelenik meg a jobb oldali falban. Ha megnézed, nyitva van-e, lapozz az 5-re. Ha inkább hagynád az ajtót és tovább folytatnád az utadat, lapozz a 14-re.

34.

A fiola erős mentaillatot áraszt magából. Ha meg akarod inni, lapozz a 102-re. Ha inkább hagyod, ahol van, lapozz a 169-re.



35.

Kétségbeesetten kaparod a falat, de képtelen vagy megakadályozni, hogy a tűz kellős közepébe ne zuhanj. Ahogy a csúszda végéhez közeledsz, már a láng pattanásait is hallod, és megpillantod a pokoli lángnyelveket. Lendületed miatt egy ideig még a levegőben repülsz, utána azonban, ahogy fejjel előre a tűzbe zuhansz, a szörnyű meleg egy pillanat alatt füstpamaccsá változtat. Kalandod itt véget ér.

36.

Semmit nem találsz, így északra folytatod az utad. Lapozz a 98-ra.



37.

A törmelék között kutatva belerúgsz valami fémes dologba. Miután eltakarítottad a környékéről a szemetet, egy masszív csapóajtó körvonalai rajzolódnak ki előtted a padlóban. Nem tudod megállapítani, hogy túl rozsdás-e ahhoz, hogy fel lehessen nyitni, te mindenesetre megpróbálsz. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 199-re. Hogyha nincs szerencsed, lapozz a 130-ra.

38.

Átkutatod a zsákutcát, remélve, hogy találsz valamit. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencsés vagy, lapozz a 114-re. Ha nincs szerencsed, lapozz az 55-re.

39.

A szobába belépve az eddig látott legcivilizáltabb teremben találod magad. A falakat fa burkolólapok borítják, fáklyák helyett itt egy lágy fényt árasztó gömb biztosítja a világítást, mely a szoba közepén álló asztal felett lebeg. E mellett egy férfi görnyedt alakját veszed észre. Miközben becsukod magad mögött az ajtót, az öregember felemelkedik, és üdvözlően feléd nyújtja mindkét karját. Hangja vékony és remegő, és csak ekkor jössz rá, mennyire vén is lehet. – Megtaláltad a Szobrot? – kérdezi tőled. Ha nálad van a tárgy, lapozz a 91-re. Ha nincs nálad, lapozz a 131-re. Ha nem bízol meg benne és rá akarsz támadni, lapozz a 77-re.



40.

Miközben a természetektől nyüzsgő építményen haladsz, az baljósan recseg-ropog a talpad alatt. Minden egyes lépéssel újabb darabjai esnek bele a vízbe. Végül már csak egyetlen kötél marad épen, ami az utolsó deszkadarabot tartja. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 60-ra. Ha nem, lapozz a 75-re.

41.

Az alagút, bár folyamatosan jobbra-balra kanyarog, nagyjából mégis tartja az északi irányt, végül élesen oldalra kanyarodik, és ekkor majdnem belefutsz egy fekete köpenybe öltözött alakba. Tört tart a kezében, az arcán ülő tekintet rettegésről árulkodik! Rájössz, hogy nem te vagy az egyetlen, akit most próbára tesznek, és hogy mindketten ugyanazon Szobor után kutattok. A fickó rád veti magát, nyilvánvaló, hogy mielőbb végezni akar veled. Harcolnod kell!

Tolvaj ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a 85-re.

42.

A járat tovább szélesedik, végül egy hatalmas barlangüregben találod magad. Mindkét oldaladnál sztalagmitok és sztalaktitok meredeznek. Néhányuk hatalmas kőoszlop-pá nőtt össze az idők folyamán, melyek mögött kimondhatatlan borzalmak lapulhatnak. Érzed, hogy a barlangban folyamatosan mozog a levegő, és rájössz, hogy ennek oka egy gyors folyású, igen veszedeelmesnek tűnő folyó. Feltekintve szemeid követik a cseppkőoszlopok vonalait, egészen addig, míg el nem tűnnek a plafont elrejtő végtelen sötétségben. Valahol a folyó mentén egy kis, nem túl bizalomgerjesztő híd körvonalát sikerül kivenni. Lapozz a 27-re.

43.

Köpenyed hirtelen széttárul, és megszakad a zuhanás. Egy másodpercig mozdulatlanul lebegsz. Letekintesz, de még most sem látod az alját. Meglepetten és hálásan veszed tudomásul, hogy új szerzeményed óvatosan visszazállít téged a bejáratához. Mikor már kint vagy, megkönnyebbülten felsóhajtasz, majd észak felé folytatod az utad. Lapozz a 68-ra.

44.

Döbbenetes előrelátásodtól vezérelve eleve gyanítottad, hogy itt egy csapda vár rád, így sikerül félreugranod anélkül, hogy a lövedékek eltalálnának; mindkettő ártalmatlanul hull a földre. Lapozz a 65-re.

45.

Ha be akarsz nyitni az ajtón, lapozz a 90-re. Ha tovább mennél keleti irányba, lapozz a 16-ra.



46.

A kő igen értékes. A kiálló fadarabokat kerülgetve visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a 184-re.

47.

Az ajtóhoz lépsz és kezelésbe veszed a hatalmas zárat: tekerni kezded a tárcsákat, míg a helyes kombinációt nem sikerül beállítanod rajta. Ahogy az utolsót is a megfelelő helyzetbe fordítod, az ajtó kinyílik és egy szoba tárul fel előtted, melynek falait könyvekkel megrakott polcok szegélyezik. Egy könyvtárban találod magad. A közepén álló asztalon három nyitott könyvet látsz. Ha a pirosba akarsz beleolvasni, lapozz az

59-re. Hogyha a kékre vagy kíváncsi, lapozz a 104-re. Ha a zöld érdekel, lapozz a 88-ra. Ha nem tudsz olvasni és úgy döntesz, távozol az északi ajtón át, lapozz a 10-re.

48.

Probléma nélkül eléred a verem alját. Lapozz a 27-re.

49.

A növénykének valóban mágikus gyógyító tulajdonsága van, és még szerencsét is hoz. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot, SZERENCSE pontjaid pedig mostantól kezdve nem fognak 6 alá menni. Az északi ajtón át távozol. Lapozz a 152-re.

50.

A tetemet átkutatva 2 Aranytallért és egy darab pergament találsz, melyre három számot írtak. Fogalmad sincs, mit jelenthetnek, de úgy gondold, egy zár kombinációja lehet – talán éppen azé, amelyik a Szobrot védi. A számok rendre 15, 10 és 22. Úgy döntesz, jól megjegyzed őket, mert mindig fennáll a veszélye annak, hogy elveszted a papírdarabot. Északi irányba folytatod az utadat. Lapozz a 143-ra.

51.

Egy kis helyiségbe nyitasz be, mely első ránézésre nem tartalmaz semmi mást, csak nagy halom törmelék a padlón. Ahogy beljebb lépsz, kellemetlen szag csapja meg az orrodat, és egy éles, magas és – amennyire meg tudod állapítani – dühödt visítás kezd egyre erősödni. Végül egy rikoltás kíséretében két hatalmas Denevér ereszti el a plafont a szoba két sarkában, és feléd kezdenek repülni. Ahogy ösztönösen lebuksz, sikerül észrevenned a lények vicsorgó agyaraikat, melyek készek szétcincálni a torkodat. Ha gyorsan kihátrálsz, majd becsapod magad mögött a bejárat ajtót, lapozz a 80-ra. Hogyha megveted a lábad és megküzdesz ezekkel a szörnyű teremtményekkel, lapozz a 140-re.

52.

A járat élesen keletre fordul, és végül egy ajtóba torkollik. Lapozz a 45-re.



53.

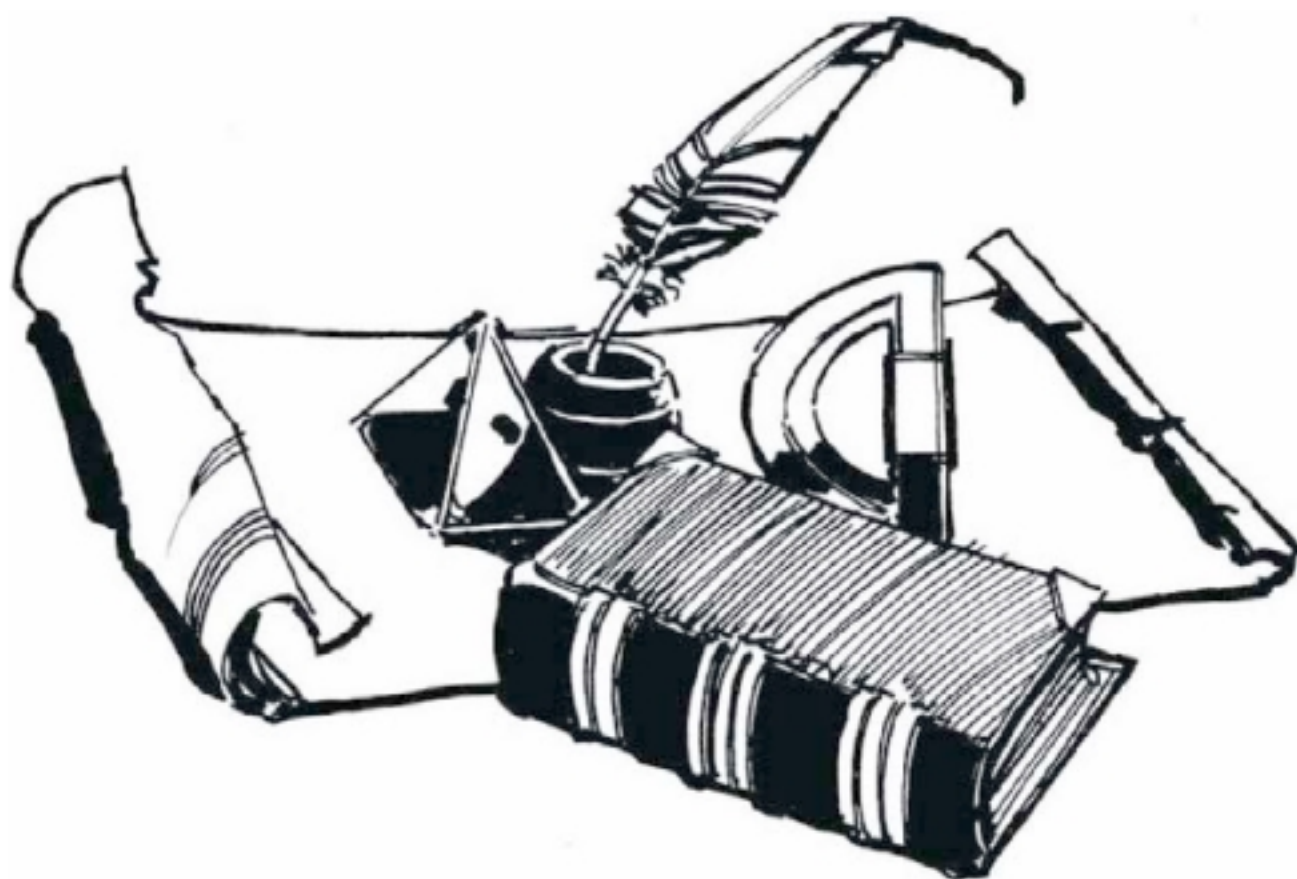
A part teljesen kihaltak tűnik, te pedig eléggé óvatlanul járkálsz, így a homokban bujkáló apró, bíbor rák minden gond nélkül csíp bele a lábadba. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A három ajtó bármelyikén át távozhatasz. Ha az északi ajtón át távoznál, lapozz a 87-re. Ha a nyugatin lépnél be, lapozz a 6-ra. Ha a keletivel próbálnál szerencsét, lapozz a 111-re.

54.

Ahogy földet érsz, csúnyán beütöd a térded. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 27-re.

55.

Semmit nem találsz. Visszatérsz az elágazáshoz és keleti irányba folytatod az utad. Lapozz a 31-re.



56.

Ahogy kilépsz az alagútból, elámulsz a szemed elé táruló látványtól. Egy keskeny sziklaszirten állsz, nagyjából félúton az óriási barlangüreg alja és teteje között. A tovaszaladó víz csillogása elárulja, hogy a völgy mélyén egy folyó halad. Jobbodon egy rövid átjáró végén egy lefelé vezető lépcsősor látsz. Mivel ez az egyetlen módja a lejutásnak, óvatosan ereszkedni kezdesz rajta. Lapozz a 27-re.

57.

Egy alköv mellett vezet el az utad, melyben három kis üveget látsz. Az elsőben tiszta, átlátszó, szagtalan folyadékot látsz és szagolsz. A másodikban aranyszínű anyag van, melynek enyhén édeskés az illata, míg a harmadik tartalma fakó zöld színű és keserű, csípős szaga van. Ha felhajtanád az első üveg tartalmát, lapozz a 139-re. Ha a második érdekel, lapozz a 150-re. Hogyha a harmadik a szimpatikus, lapozz a 197-re. Ha nem mered megkóstolni őket, lapozz a 29-re és folytasd az utad keletre.

58.

Ahogy belépsz a szobába, a padlónak azon része, melyre ráléptél, lezuhan. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencsés vagy, lapozz a 176-ra. Ha nem, lapozz a 19-re.

59.

Felemeled a piros színű könyvet és átfutod a tartalmát, remélve, hogy találsz benne valami hasznosat, amit felhasználhatnál a labirintusból való kijutásra. A szöveg azonban sajnos ősi Elf nyelven íródott, így egyetlen rúnáját sem érted. Ha még nem tetted, most belenézhetsz a kék – lapozz a 104-re – vagy a zöld – lapozz a 88-ra – könyvbe. Hogyha meguntad az olvasást és távoznál az északi ajtón át, lapozz a 10-re.

60.

A híd épp elég ideig marad épen ahhoz, hogy átérd a túloldalra. Ahogy lelépsz róla, összeomlik. Lapozz a 76-ra.

61.

A hatalmas Galon tetemét – melynek madárszerű karmai még mindig megfeszülnek és elernyednek, mintha még holtukban is szét akarnának tépni téged – megkerülve kiutat keresel a helyiségből. E közben szépen lassan az oszlás büze tölti be a levegőt. A Madárember teste felé fordulsz, és még éppen megpillantod, amint bőrszárnyai eltűnnek egy csapat vonagló lárvá alatt. Néhány másodperccel később már csak a lerágott csontok maradnak meg egykori ellenfeléből. Amint elfogy élelmük, a férgek feléd indulnak, te pedig ráébredsz, hogy halálos veszélyben vagy. Mivel a fura teremtmények köztéd és a bejárat között állnak, egy másik kiutat kell találnod. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 109-re. Hogyha nincs szerencséd, lapozz a 175-re.

62.

Rájössz, hogy nincs rá mód, hogy lejuss innen, így visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a 95-re.

63.

Mikor megbillentél, két tárgy kiesett a hátizsákból (te választhatod ki, melyek legyenek ezek). Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Az északi járaton át folytatod az utad. Lapozz az 52-re.

64.

Ahogy leugrasz, hátizságod beleakad valamibe, te pedig egy pillanatra elveszted az egyensúlyod, épp mikor földet érsz. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 117-re. Hogyha nincs szerencséd, lapozz a 186-ra.





65.

Az ajtó egy nyirkos folyosóra vezet, mely először kelet felé fordul, végül pedig északra kanyarodik. Elindulsz. Lapozz a **84-re**.

66.

Egy lépcsősorhoz érsz, és már épp lefelé indulnál rajtuk, mikor a hátad mögött valami zaj veszélyre figyelmeztet. Megperdül, és egy alacsony, köpcös alakot pillantasz meg. Ocsmány arca undok vigyorra húzódik. Háta mögül előkap egy tüskés buzogányt, majd a hírhedt Sikító Szellemet is megszégyenítő csataüvöltéssel megpörgeti, és a karodba vágja. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdened vele.

Törpe

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 5

Ha győzol, északi irányba folytatod az utad, lefelé a lépcsőn. Lapozz a **118-ra**.

67.

Az alagút hamarosan tágulni kezd és csodálatos látvány tárul a szemed elé. Egy földalatti völgyet határoló magas sziklafal kelles közepén, egy keskeny szirten találsz magad. Nem látsz lefelé vezető utat, és nem mersed megkockáztatni, hogy visszafordulj. Nálad van a Lebegés Köpenye? Ha igen, lapozz a **105-re**. Ha nem, lapozz a **86-ra**.

68.

Az alagút hamarosan jobbra fordul és egy ideig keletnek halad. Semmi akadályt nem látsz annak, hogy te is ezt tedd. Lapozz a **137-re**.

69.

Elérsz egy keletre letérő oldaljárathoz. Az előre haladó út, úgy tűnik, hirtelen véget ér, vagy élesen oldalra kanyarodik. Ha a keleti járattal próbálnál szerencsét, lapozz a **31-re**. Ha tovább mennél északra és megvizsgálnád a folyosó végét, lapozz a **11-re**.

70.

Az ajtó egy kis szobába nyílik. Ahogy a nyílásban állsz, a fáklyák ragyogó fényében valami tiszta, vöröses szín csillan meg. Egy hatalmas rubin az, ami örök életedre gazdaggá tenné, ha ki tudnád juttatni a labirintusból. Hogyha a drágakőhöz lépnél és magadhoz vennéd, lapozz a **18-ra**. Ha úgy gondolsz, jobb lenne, ha itt hagynád (elvégre elég nehéz), lapozz a **106-ra**.



71.

Ajkadhoz emeled a kis fiolát és megiszod a tartalmát. Meglepve tapasztalod, hogy a folyadék teljesen íztelen, de egészen felfrissít. Szentelt Víz volt benne, amit egy ősi Druida áldott meg. Az ezután következő harcok során 1-el megnövelheted majd Támadóerődöt. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha még nem próbáltad fel, és most ujjadra húznád a gyűrűt, lapozz a **119-re**. Ha fel szeretnéd venni a köpenyt, és eddig még nem tetted, lapozz a **12-re**. Ha távozol a helyiségből és északra folytatod az utad, lapozz a **80-ra**.

72.

Az ajtó egy újabb alagútba nyílik, mely kelet-nyugati irányba halad. Tudod, hogy neked északra kellene továbbmenned, de most kénytelen vagy ezek közül választani és reménykedni, hogy jó helyen bukkansz majd ki. Nyugatra indulsz, és megkönnyebbülsz, mikor egy elágazáshoz érsz. Északra fordulsz, és sokkal nyugodtabban folytatod az utad. Lapozz a **195-re**.

73.

Továbbra is nyugati irányba haladva észreveszed, hogy a járat egy kisebb sziklalomban ér véget. Csákány és ásó nélkül itt esélyed sem lenne átjutni. Ahogy megfordulsz, hogy visszatérj az előző elágazáshoz, egy sötétebb folt egy újabb északra fel vezető alagút jelenlétét árulja el. Úgy döntesz, erre mérsz tovább. Lapozz a **174-re**.

74.

Átlépsz a két Iszapsárkány tetemén és a szükségesnél óvatlanabban végigsietsz a keskeny úton. Egy rémisztő pillanatra megbillensz az egyik medence irányába, mikor lábad megcsúszik egy kődarabon, de végül némi kapálózás segítségével sikerül egy újabb lépést tenned, és valamivel stabilabb talajt érned. Lapozz a **63-ra**.

75.

Túl nehéz vagy az ingatag építménynek, ami összetörik a lábad alatt. Egyenesen a vízbe zuhansz, és kénytelen vagy kiúszni belőle, hogy meg ne fulladj. Az áramlat azonban nagyon erős. Lapozz a **148-ra**.

76.

Homokos parton találsz magad, melynek félhold alakja van. Az előtted lévő sziklafal egy kis alkóvot alkot, és három ajtót foglal magában. Ezek közül választhatsz majd, mikor eljön a távozás ideje, előtte azonban még el kell döntened, át akarod-e kutatni a folyópartot ékkövek vagy aranyérmék után. Hogyha az északi ajtón át távoznál, lapozz a **87-re**. Ha a nyugatin lépnél be, lapozz a **6-ra**. Ha a keletivel próbálnál szerencsét, lapozz a **111-re**. Ha előbb átkutatnád a partot, lapozz az **53-ra**.

77.

Mielőtt lehetőség lenne előhúzni a kardodat, az öreg férfi felemeli jobb kezét. Mosolya eltűnik arcáról, hangja pedig, mely hirtelen felerősödik, megszólal a fejedben, ám ajkai közben nem mozognak. *Ne próbálj meg ártani nekem. Erőm hatalmas, és bár-mikor olyan tömör sziklává változtathatlak, mint egy oszlop a Nagyteremben.* Ha nem törödsz a figyelmeztetésével és folytatod a támadást, lapozz a **135-re**. Ha nálad van a szobor és válaszolni kívánsz a kérdésére, lapozz a **91-re**. Ha nincs nálad, vagy nem valod be, hogy megszerezted, úgy lapozz a **131-re**.

78.

A számszerű nem volt tökéletesen beállítva, így ahelyett, hogy halálos sebet okozott volna fejedben vagy nyakadon, a vesző csupán bal válladba áll bele elég mélyen. Lehetett volna rosszabb is, de még így is vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Kirántod a lövedéket, szakítasz ruhádról némi gézt és szorosan bekötöd magad, hogy el ne vérezz. Hangosan átkozódva indulsz ismét észak felé, az egyetlen irányba, amerre még teheted. Lapozz a **89-re**.

79.

A keleti járat elég keskeny és sötét, és újabb leágazásba fut bele, ezúttal a balodon. Ha erre mennél tovább, északi irányba, lapozz a **141-re**. Ha egyenesen folytatnád az utadat, lapozz a **122-re**.

80.

Észak felé haladsz. Megszenvetsz az úttal, hisz eléggé hepehupás. Hamarosan elérsz egy elágazáshoz. A nyugat felé továbbinduló szakasz még rosszabb állapotúnak tűnik, mint az, ahol most jársz, ezért úgy döntesz, továbbra is tartod az irányt. Lapozz a **89-re**.

81.

Olyan csendben lopakodsz előre, amennyire csak tudsz, ám kardod véletlenül nekicsapódik a kőnek, és éles, csengő hangot ad ki. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **97-re**. Ha nincs szerencséd, lapozz a **138-ra**.

82.

Sikerül levágnod az Iszapsárkány fejét, mely előtted hever, elzárva az utat a keskeny párkányon. Nem mered kézzel ellökni, mert a fején lévő nyúlványok még mindig azzal a furcsa, zöld színnel izzanak, amit korábban is láttál. Ennélfogva kardodat emelőként aládugva megemeled egy kicsit, hogy legurítsd a szegélyről. Belecsobban a



sárba, ahol végső haláltusájában ismét püf-fedni kezd. Gyorsan elsietsz mellette, még mielőtt megint elzárná az utat, de már csak leeresztésének sípolását hallod, amint végleg távozik az élők sorából. Lapozz az **52-re**.

83.

Az öreg arcra megkönnyebbülés ül ki. Kinyitja a fal egyik titkos rekeszét és elővesz egy bőrszényt. Előrenyújtott kezeidbe önti annak tartalmát – 27 Aranytallért és egy Gyémántot, amiket azonnal a hátizsákodba pakolsz. Ha most az északi falon álló ajtón át távozol, lapozz a **180-ra**. Ha úgy döntesz, megszeged adott szavad és a pénz ellenére is végzel vele, lapozz a **17-re**.

84.

Balodon egy masszív tölgyfa ajtót látsz, melyet acélszegecsek hada tarkít. Kilincse, mely az ajtólap közepéből mered kifelé, leginkább egy hatalmas madárra emlékeztet. Könnyen megeshet, hogy ez a díszes kapu a Szobrot őrzi! Ha be szeretnél nyitni, lapozz a **157-re**. Ha úgy gondolsz, ez túl nyilvánvaló megoldás lenne és tovább mennél észak felé, lapozz a **125-re**.

85.

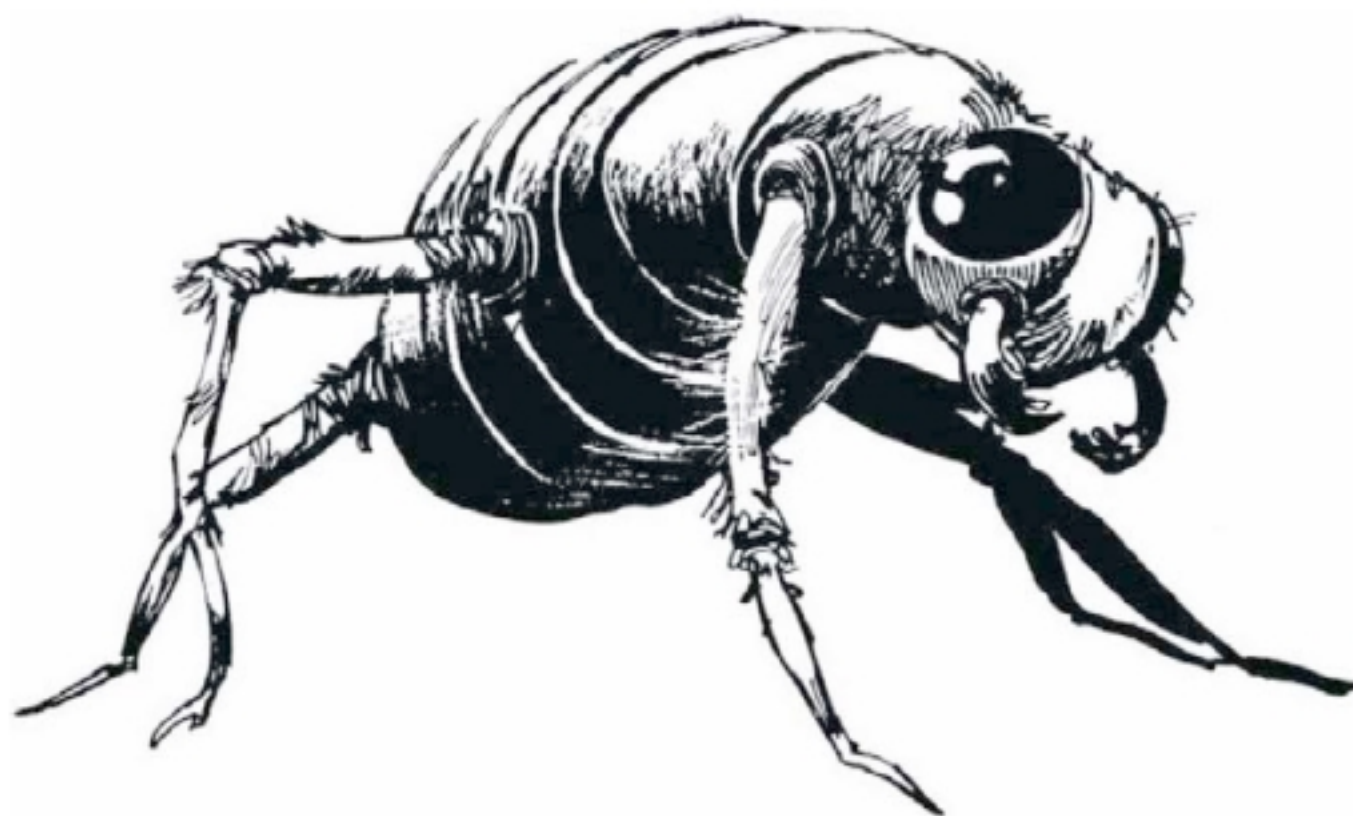
A Tolvajnál mindössze 3 Aranytallért és egy háromszög alakú, penészes gyümölcsöt találsz. Még soha nem láttál ehhez hasonlót, de gyanítod, hogy ez lehet a Xentos, a hosszú élet gyümölcse. Ha nem lenne ilyen borzalmas állapotban, gond nélkül megkockáztatnád, hogy belekóstolsz, így azonban úgy döntesz, hogy itt hagyod és folytatod az utad észak felé. Hamarosan egy útélágazáshoz érsz. Ha továbbra is északnak tartasz, lapozz a **108-ra**. Ha a nyugati irányba leágazó új járaton mennél tovább, lapozz a **147-re**.

86.

Ahogy körbenézel, észreveszel egy kötelet, amit egy nagyméretű sziklához kötöttek. Amennyire elnézed, nincs túl jó állapotban, és azt sem látod, milyen mélyen ér le a szakadékba, de úgy tűnik, ez az egyetlen lehetőség a lejutásra. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencséd van, lapozz a **190-re**. Ha nincs, lapozz a **4-re**.

87.

Az alagutat egy jókora, vasveretes ajtó zárja le. Megpróbálsz lenyomni a kilincset, de zárva van. A méretes kulcslyukon átnézve nem sokat tudsz kivenni a túloldalból. Mikor a füledet hozzászorítod, tollak suhogását és füttyülés-szerű sóhajtást hallasz. Ha van nálad egy Arany Kulcs, lapozz a **13-ra**. Ha nincsen, lapozz a **121-re**.



88.

A zöld könyvet kézzel írták, és valamiféle naplóra emlékeztet. Az utolsó bejegyzés, legnagyobb döbbenetűre, a te nevedet tartalmazza. Ez a próbára küldött bűnözők listája. Szerencsére egyelőre nem látsz ítéletet beleírva. Sikerül megállapítanod, hogy mióta te beléptél, azóta nem küldtek újabb embert a próbára, ám előtted egy nappal korábban egy tolvaj lépett be, és az ő neve mellett már ott szerepel a döntés: bűnös! Ha még nem tetted, most belenéz-hetsz a piros – lapozz az 59-re – vagy a kék – lapozz a 104-re – könyvbe. A könyvtárból való távozáshoz lapozz a 10-re.

89.

A járat meredeken emelkedik, te pedig gyorsan fáradni kezdesz. Figyelmed ellan-kad, és nem veszed észre a padlóban lévő, meglazult kődarabot. Megbotlasz és elesel, közben pajzsod a fal egyik repedésébe ékelődik. Miközben próbálsz kiszabadítani, elferdül. Sérült pajzsod miatt a soron követ-kező csatákban 2-vel csökkentened kell majd Támadóerődet. Morogva mész tovább, míg végül egy újabb elágazáshoz nem érsz. Hogyha a nyugati ágon folytatnád az utad, lapozz a 95-re. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a 127-re.

90.

Az ajtón benyitva vaksötét fogad. Ha szeret-nél végigtapogatózni a sötétben, lapozz a 167-re. Ha inkább távoznál innen, lapozz a 154-re.

91.

Előveszed hátizsákodból a Szobrot, és mi-után megdörzsölöd a kabátod ujjával, az öregember felé tartod. Elveszi tőled és kö-zömbösen az íróasztal fiókjába helyezi. Még csak arra sem veszi a fáradságot, hogy rá-zárja a kulcsot. Int neked, hogy kövesd, és egy csigalépcsőn elindul fölfelé. A lépcső egy széles pódiumon ér véget, és boldog-sággal tölt el, hogy ismét bőrödön érezheted a nap meleg sugarait, a szellőt. Mintha egy éve nem jártál volna a felszínen. Lapozz a 200-ra.

92.

Elkapod a követ és egy pillanatra megpi-hensz, miközben a folyó megpróbál magá-
val ragadni életmentő horgonyodról. Végül felkapaszkodsz a sziklára és lihegve elte-rülsz rajta. Ekkor valami arany csillogás vonja magára a figyelmedet. Előre mászol, és legnagyobb örömdre megpillantod az Aranyszobrot, melynek keresésére indultál, pihenőhelyed egyik mélyedésében! Teljesen megfeledkezel kimerültségéről, magadhoz veszed és a túlpartra ugrasz. Lapozz a 76-ra.

93.

Már félúton jársz lefelé, mikor vérfagyasztó üvöltés csapja meg a füledet. Ahogy fel-tekintesz, egy hatalmas madarat pillantasz meg, ami egy, a sziklafalon lévő ágról tekint le rád. Széles szárnyai egyetlen csapásával a levegőbe emelkedik, tesz egy kört a folyó felett, majd megindul feléd. Érzed, ahogy tenyered izzadni kezd a félelemtől. A kötél



kicsúszik a kezeid közül, te pedig zuhanni kezdesz a talaj felé. A hatalmas madár dia-dalmas rikoltással kap el téged a levegőben, majd felrepül a fészkéhez és érzed, hogy esel... esel... egyenesen ocsmány kicsinyei közé, akik már türelmetlenül várják a kö-vetkező etetést. Egyesével tépik ki végtag-jaidat, majd mohón befalják. Kalandod itt véget ér.

94.

Betekered ellenfeled saját ezüstszerű hálójá-ba. Ezután megragadod a rubint és az ajtó felé indulsz. Már alig várod, hogy kikerülj ebből a selyemmel bevont kriptából! A Pók hatalmas teteme, melyet ragacsos selyem-szálak borítanak, az út kellős közepén he-ver. Kénytelen vagy átmászni rajta, és az enyves massa érintésétől valóssággal rosszul

leszel. Mikor végre eléred a kijáratot, meg-hemperegsz a porban, hogy megszabadulj a ragacsos érzéstől. Koszos vagy és fáradt. Magad mögött hagyod a helyet és északnak indulsz. Lapozz a 106-ra.

95.

Nyugati irányba mész, le egy lejtős járaton, míg el nem érsz egy újabb elágazást. Úgy gondold, a déli út visszafelé vezetne, így észak felé indulsz. Lapozz a 153-ra.



96.

Az alagút kanyarulata mögül túlvilági ragyogás árad. Ahogy a falra vetült játékot nézed, úgy érzed, a fény magától lüktet és változtatja a színét. Nagyon óvatosan fordulsz be a kanyarban, amin túl igen bizarr látvány fogad. Három nagyon alacsony, ezüstszerű, lebegő köpenybe öltözött alak táncol valamilyen rituális táncot a fény forrása körül. Az üreg falát itt mindenhol tükrök borítják, és a változó színek oda-vissza ugrálnak ezek közt; a lüktető ragyogástól erős szédülés tör rád. A forrás egy hatalmas kristály, mely egy magas talapzaton nyugszik, és képtelen vagy megállapítani, pontosan miféle kő is ez. Egyébként sincs időd sokat spekulálni ezen, mivel az ezernyi tükörképnek köszönhetően az alakok felfigyelnek egy óvatlan mozdulatodra. A lények dühödten felkiáltva vetik rád magukat. Egy ellenfélként küzdj meg vele.

Fényimádók ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a 191-re.



97.

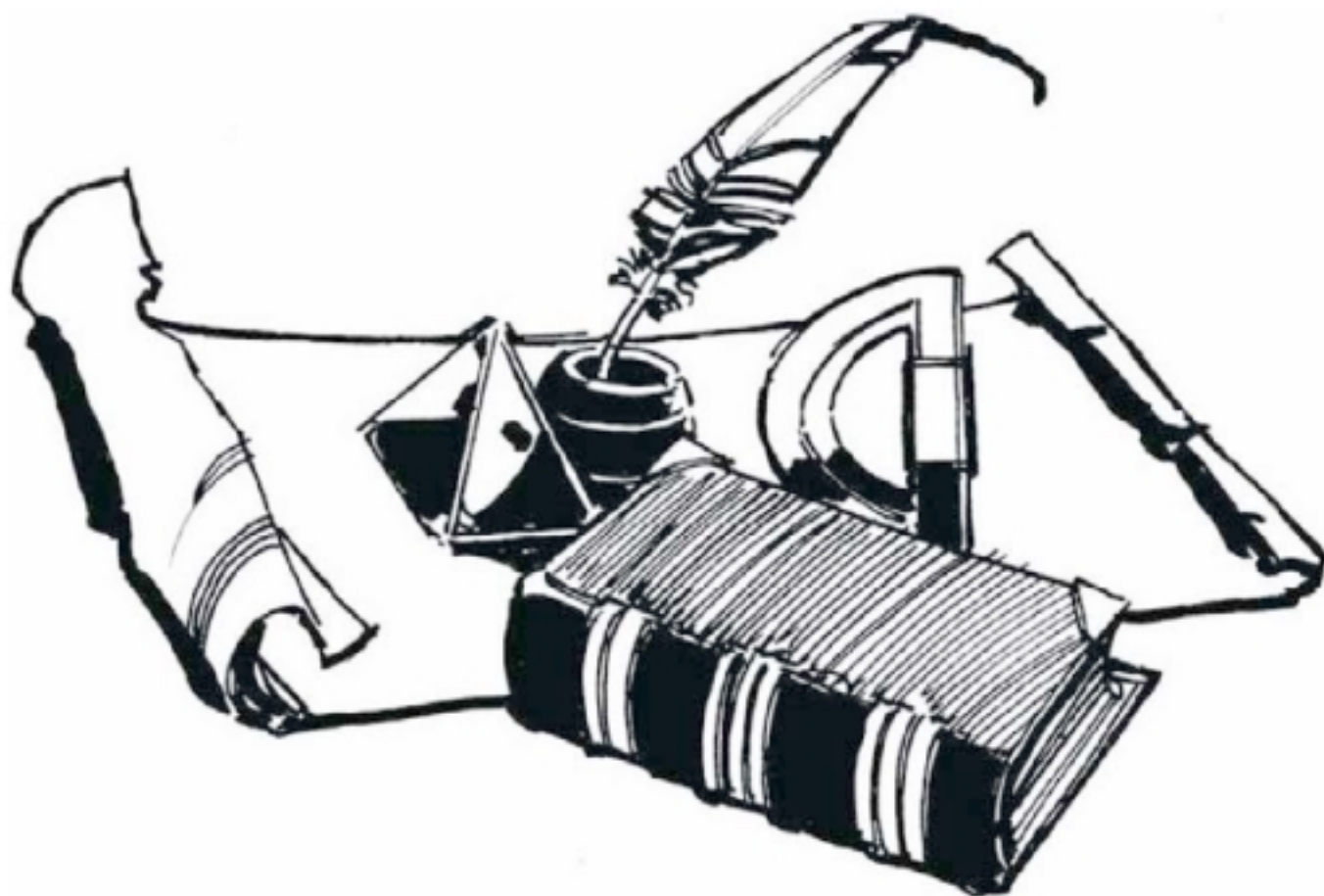
Kezded egyből a kardod markolatára teszed, hogy elállítsd a csengő hangot. A kutya moccan egy kicsit, de nem ébred fel. Szíved a torkodban dobog, ahogy haladsz, de végül gond nélkül elérsz a túloldalra, leemeled a kulcsot a szögről, csendesen kinyitod az ajtót és becsapod magad mögött. Miközben odakinn ráfordítod a kulcsot, a túloldalról félelmetes morgást és repedő fa hangja szűrődik át, ahogy az állat újra és újra nekiugrik. Lapozz a 30-ra.

98.

Az ajtó ugyan zárva van, de a korábban talált kulccsal gond nélkül sikerül kinyitnod. Ahogy belépsz, két dárda repül elő az ajtóban lévő egyik lyukból. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha a szerencsés vagy, lapozz a 44-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 8-ra.

99.

A fáklyák halovány fényében súlyos vasrácsot látsz a fal jobb oldalán. Zárva van, és bármennyire is erőlködsz, semmit nem látsz mögötte. Ha van nálad egy Bronz Kulcs, és azzal próbálsz meg kinyitni a zárat, lapozz a 159-re. Ha nincs nálad a Kulcs, vagy nem akarsz kinyitni a ketrecszerű kaput, lapozz a 68-ra és folytasd az utad észak felé.



100.

A szörnyeteg holtan hever előtted. Nyáladzó pofájának tartalmát gyorsan magába szívja a poros talaj. Karmai színaranyak; egyesével letéped őket a hatalmas mancsról, majd zsebre vágod őket. Ezután leemeled a kulcsot a szegről, kinyitod az ajtót és távozol. Lapozz a 30-ra.

101.

A sár felszíne domborodni kezd, és tompa pukkanás kíséretében egy óriási gázbuborék emelkedik ki belőle. Ahogy a felszín kisimulna, apró, zöld színű, cikázó fények jelennek meg rajta. A foltocskák kiemelkednek, aljukból csápok nőnek ki, melyek percről percre hosszabbodnak. Végül egy Iszapsárkány óriási feje bukkan elő félig a nyálkás folyadék mélyéből! Most már látod, hogy a zöld fények, amiket korábban láttál, valójában a lény fejéből kinövő csápok, melyek egészen addig szabadon lengeni látszanak, míg hirtelen mindegyik rád nem szegeződik. A hatalmas száj kinyílik, főtelmes szagú gáz tör elő belőle, ezután ellenfeled duzzadni kezd, ahogy levegővel szívja meg magát. Egyre csak nő és nő, míg végül kezded úgy érezni, hogy teljesen betölti a termet. Meg kell küzdened vele. Előhúzd kardodat, mely hirtelen elégtelennek tűnik ellenfeleddel szemben.

Iszapsárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a 82-re.

102.

Miután felhajtod az üvegcsében lévő italt, megdöbbenve tapasztalod, mennyivel jobban érzed most magad. Az üvegben a Szerencse Italjának egy adagja volt. Növelsd meg 1-el *Kezdeti SZERENCSED*ET, majd állítsd vissza jelenlegi pontjaidat erre az új értékre. Folytasd a kúszást észak felé. Lapozz a 169-re.

103.

Bár a víz mély és elég gyors folyású, van annyi erő benned, hogy folyásirányba úszva jóval lentebb kievickélj a partra. Miután kifújta magad, visszatérsz a hídhoz és folytatod utad az ösvényen. Lapozz a 76-ra.

104.

A kék könyv térképeket tartalmaz, és bár minden nevet Elfűl írtak bele, a képen felismerni véled Analandot. Úgy tűnik, ez a mű tartalmazza azon városok, falvak, és ami még fontosabb, bányák helyzetét, melyekben drágakövet vagy nemesfémeket találhatsz. Ha sikerülne magaddal vinned ezt a kötetet a felszínre, futármunkád sokkal jövedelmezőbbé és biztonságosabbá válhatna. Biztonságba helyezed hát kabátod egyik belső zsebébe. Mielőtt elhagynád a termet, még belenézhetsz a piros – lapozz az 59-re – vagy a zöld – lapozz a 88-ra – könyvbe. Ha inkább egyszerűen távoznál az északi ajtón át, lapozz a 10-re.





105.

Döbbsenten veszed észre, hogy köpenyed felfűvődik és felemel a lábadról. Lassan lebegsz le a talajra, és könnyedén érsz földet. Alig mered elhinni, mekkora szerencséd van. Lapozz a 27-re.

106.

A járat továbbra is északnak tart, de hamarosan egy leágazást találsz, mely keletre tér le. Ha erre mennél tovább, lapozz a 179-re. Ha egyenesen folytatnád az utad, lapozz a 153-ra.

107.

Mivel az ajtó túloldaláról hangokat hallasz átszűrődni, óvatosan nyitsz be. Ahogy bekukucskálsz a túloldalon, két csevegő Orkot veszel észre. Remélve, hogy nem fogod érdekelni őket, megpróbálsz elsétálni mellettük, ám mikor észrevesznek, mindketten kardot húznak elő. Egyesével kell megküzdened velük.

<i>Első Ork</i>	UGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6
<i>Második Ork</i>	UGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd ellenfeleidet, lapozz a 198-ra.

108.

Északi irányba követed az átjárót. Hamarosan elérsz egy keleti leágazáshoz. Hogyha egyenesen mész tovább, lapozz a 146-ra. Ha letérsz jobbra, lapozz a 79-re.

109.

Elhátrálsz a férgek elől, míg kinyújtott kezeiddel meg nem érzed az északi falat. Megfordulsz és próbálsz valamilyen lábtartót keresni a padló szintje fölött. Egy keskeny szegély fut végig nagyjából fél méter magasan. Kapaszkodót keresve végül megmarkolsz egy kiálló ködarabot és fellépsz. Majdnem elveszted a fogódzkodódat, mikor a falszakasz, amin kapaszkodsz, befordul és téged is kimenekít szorult helyzetedből. A szobán kívül találsz magad, egy észak felé haladó folyosón. Megkönnyebbülten fellélegzel, lelépsz a falról és előre indulsz. Egy elágazáshoz érkezel, melyen szintén egyenesen haladsz tovább. Lapozz a 195-re.

110.

Az Aranykulcs illik a zárba, és egy észak felé haladó folyosót fed fel előtted. A járat élesen jobbra kanyarodik, majd vissza balra. A második sarok után egy tükörrel kerülsz szembe, ami teljesen elállja az utadat. Egy pillanatig saját tükörképed néz veled farkasszemet, a következőben pedig – legnagyobb megrökönyödésedre – már ki is lép belőle, előhúzza kardját és rád támad! Mivel ez a valami a tökéletes tükörképed, ugyanolyan UGYESSÉGGEL rendelkezik, mint te, ám miután a síkból térbe való kilépés eléggé kimerítette, ÉLETEREJE 2-vel kevesebb lesz a tiédnél. Ez ígérkezik a legnehezebb harcoddal, mivel nem vagy meggyőződve arról, hogy meg tudod-e nyerni. Az biztos, hogy ő végezni tud veled, abban azonban már kevésbé vagy biztos, hogy ellenfeled legyőzése nem fog-e öngyilkosságnak minősülni? Ha megnyered a csatát, lapozz a 128-ra.

111.

Az alagút elkeskenyedik, és egyre nehezebben tudsz csak előre haladni. A plafon meredeken lefelé indul, így először le kell hajolnod, végül négykézlábra kényszerülsz. Valamennyire látod magad előtt az utat a szűk járaton át. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha nincs szerencséd, lapozz a 116-ra. Ha szerencséd van, találsz egy kézre álló ködarabot, amivel sikerül eléggé kiszélesítened az alagutat ahhoz, hogy gond nélkül továbbhaladhass – lapozz a 20-ra.

112.

Ahogy a folyosón haladsz, furcsa hangot hallasz. Megállsz hallgatózni. Csoszogó léptek zaja üti meg a füledet. Nincs hová bújnod, így valamiféle szörnyeteg felbukkanását várva előhúzkod kardodat. Ehelyett egy öregember bukkan fel előtted. Fegyveredre pillant, és esdekelní kezd. – Kímélj meg! Csak egy vén, egyszerű fickó vagyok, aki elmenekült a cellájából. – Hüvelyébe dugod a kardod, a férfi pedig elmondja, hogy már évek óta itt él, mióta fiatal korában beküldték az Ítélet Labirintusába. Az egyik szörny elleni harc során súlyos sebet szerzett, és bár túlélte az összezsapást, elvesztette a fegyvereit és így képtelen volt folytatni az utat. Régóta bujkál már ideleln, most pedig már túl öreg ahhoz, hogy visszatérjen a fenti világba, ahol egyébként is végeznének vele, mivel nem tudja a Szobor bemutatásával bizonyítani ártatlanságát. Így inkább ideleln maradt a végtelen éjszakában, és abból élt, amivel az utazók megszánták. Miközben beszél, úgy dönt, még egy utolsó kísérletet tesz a kijutásra, így megkérdezi tőled, merre találja a bejáratot. Hogyha megmondod neki, lapozz a 187-re. Ha rossz utat mondasz neki, lapozz a 156-ra.

113.

Ahogy felrázod, a fickó szemei felpattannak, és mikor megpillant téged, rettegés tölti el. – Ne, ne! Kérem, ne öljön meg! – könyörög. – Ha életben hagy, minden eldugott pénzemem magának adom! – Ha végezni akarsz vele, lapozz a 17-re. Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a 83-ra.

114.

Kitartóan kutatsz, de semmit nem találsz. Végül leülsz egy nagy, négyzet alakú kőre, hogy megpihenj, azonban amint teljes súlyoddal ránehezedsz, csikorgó hang üti meg a füledet, és a fal egy része kinyílik. Minden korábbi fáradtságodat feledve talpra ugrasz és folytatod az utad. Lapozz a 177-re.



115.

Lezuhansz a verembe, és felkészülsz rá, hogy talpad mindjárt a sziklás padlóba ütközik. Az azonban csak nem jön, és beletelik egy kis időbe, hogy rádöbbenj: a lyuknak nincs is alja! A súlytalanság érzése kerít hatalmába, te pedig csak esel... és esel... és esel... Kalandod itt véget ér.

116.

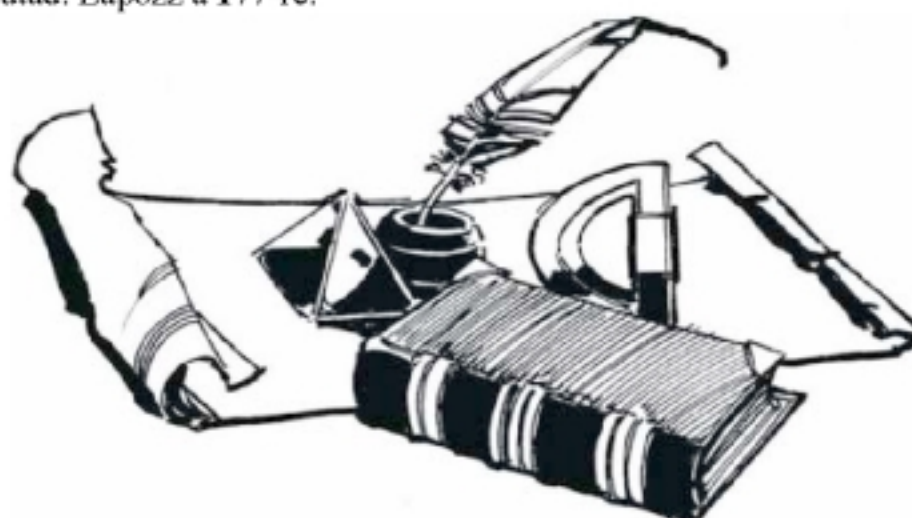
Hátizsákod beszorul az egyre keskenyedő járatban. Képtelen vagy kibújni belőle, és bármennyire is próbálkozol, meglazítani sem vagy képes. Egy pillanatig megpihensz, majd újult elszántsággal teszel még egy utolsó próbát. Mély, remegő hangot hallasz és a levegőt por tölti meg, miközben mögötted a plafon egy része az alagútba zuhan. Immáron teljes sötétségbe vagy zárva. Tudod, hogy nem fogsz megfulladni, mivel hűvös szellő simogatja az arcod az előtted magasodó fal egy keskeny repedésén át. Rájössz, hogy éh- és szomjhalál vár rád, így imádkozni kezdesz egy újabb plafonbeomlásért, ami meggyorsíthatná végedet. Kalandod itt véget ér.

117.

Sikerül oldalra gurulnod, és így csak kicsit sérülsz meg. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem vesztegeted az időt, északnak indulsz. Lapozz a 126-ra.

118.

Egy három ajtós terembe lépsz be. Azon kívül, amin át beléptél, látsz még egyet a szemközti falon és egyet magad mellett, mely valószínűleg arra megy vissza, ameről jöttél, csak esetleg egy másik szintre. Lapozz a 145-re.



119.

Ahogy ujjadra húzod a gyűrűt, erős, égető érzés tölti el az ujjadat. Vesztesz 1 SZERENCSE és 2 ÉLETERŐ pontot. Megpróbálod lehúzni, de minél jobban rángatod, annál inkább összezsugorodik. Valaha ez volt az Ügyesség Gyűrűje, ám egy ősi banya átkot szórt rá, ami nagyjából semlegesítette azon bónuszokat, amiket adott. Ha fel szeretnéd venni a köpenyt, és korábban még nem próbáltad, lapozz a 12-re. Amennyiben még nem ittrad meg a folyadékot, és most felhajtánád, lapozz a 71-re. Hogyha bezárnád a csapóajtót és az ajtón kilépve észak felé távoznál, lapozz a 80-ra.

120.

Ahogy kinyitod az ajtót, meglepetten pillantod meg a csillogó Aranyszobrot egy emelvény tetején! Éppen úgy néz ki, mint amilyennek leírták. Hogy elérd, át kell jutnod a szobán, melynek padlóját kifeszített drótok futják be össze-vissza, és amik a falban nagyjából mellkas magasságban lévő számszerijakhoz csatlakoznak. Hogyha meg akarsz próbálni bejutni, hogy megszerezd a Szobrot, lapozz a 3-ra. Ha úgy döntesz, hogy ez túlságosan kockázatos lenne, becsuknád magad mögött az ajtót és inkább kelet felé indulnál, lapozz a 28-ra.

121.

Nincs más választásod, minthogy a válladdal ronts neki az ajtónak. Nem lesz egy egyszerű feladat, mivel a szegecssek igen hosszúak és hegyesek. Lapozz a 196-ra.

122.

Az alagút egy ideig kelet felé folytatódik, végül északra fordul. Ahogy a kanyar felé közeledsz, a szemben lévő falon egy lüktető fényfoltot veszel észre. Óvatosan nézel be balra. Lapozz a 144-re.

123.

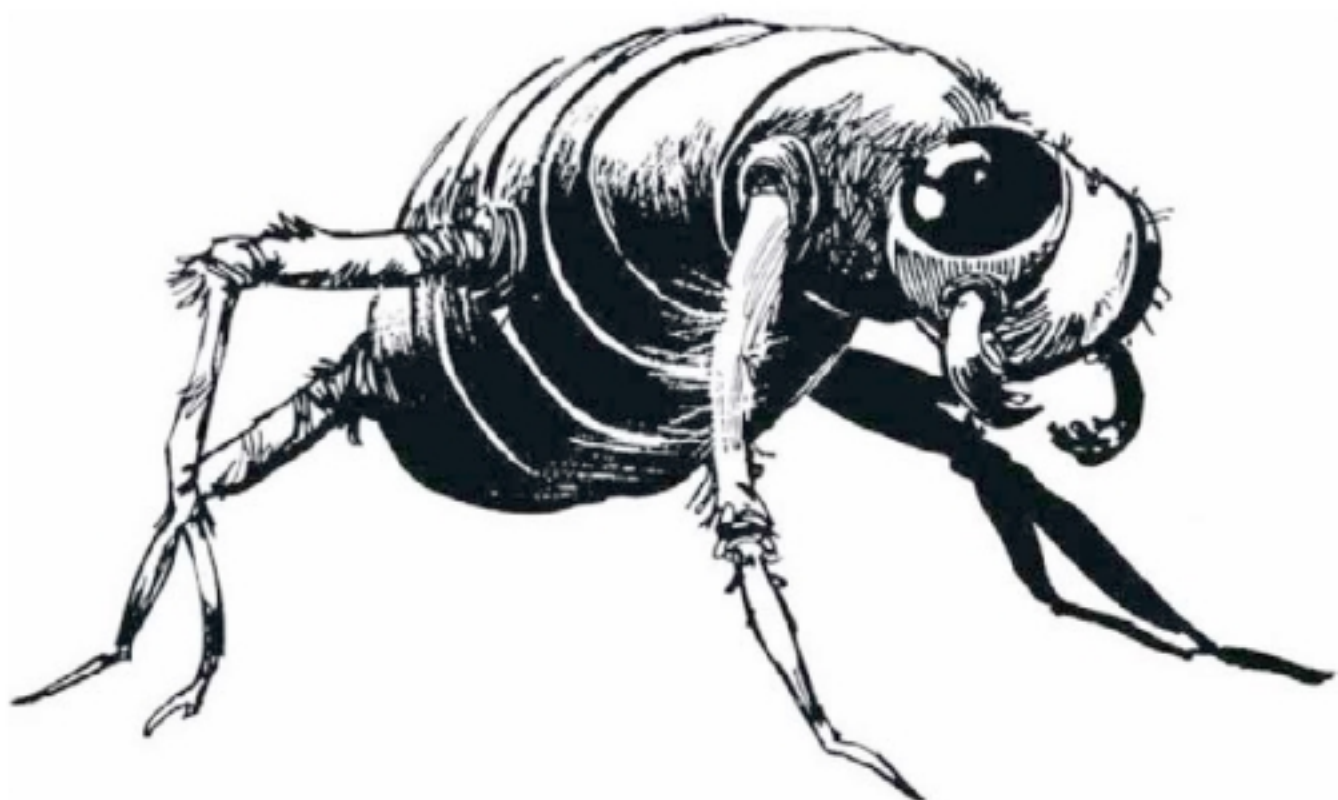
Nagy nehezen bemászol a lyukba és ereszkedni kezdesz. A levegő hőmérséklete rohamosan növekedni kezd, és rájössz, hogy nagy hibát követtél el. Egyenesen egy földalatti kemence felé tartasz. Lángnyelvek csapnak feléd, ahogy próbálsz visszamászni a lejtőn. Lapozz a 35-re.

124.

Az ajtó egy teljesen üres szobába nyílik. A padlón egy nagy lyuk tátong. Ahogy a szélére lépsz és letekintesz, látod, hogy nem túl mély. Egy folyosó indul odalenn, mely szintén északi irányba halad tovább. Hogyha elhagyod a helyiséget és folytatod az utadat, lapozz a 129-re. Ha leereszkedsz az alsóbb szintre, és ott mérsz tovább, lapozz a 64-re.

125.

Egy hosszú lépcsősor lábához érkezel. A felfelé vezető út korántsem olyan nehéz, mint amitől tartottál. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 142-re.



126.

Az alagút északi irányba halad, egy idő után azonban kettéágazik. A jobb oldali alagút olyan meredeken ereszkedik lefelé, hogy még durván faragott lépcsőket is látsz benne. Ha erre akarsz továbbmenni, lapozz a 155-re. Ha a szintben maradós, egyenesen továbbhaladó folyosón folytatnád az utad, lapozz a 118-ra.

127.

A járat fokozatosan kiszélesedik, és hamarosan egy sziklapárkányra érsz, ami kelet-nyugati irányban fut végig egy magas sziklafal közepén. Tiszta szerencse, hogy nem siettél nagyon, különben most egyenesen a szakadékba zuhantál volna. Hasra fekszel a párkányon és letekintesz a szélén. Messze alattad egy kis hidat látsz, ami sebesen folyó patak felett ível át. Elhárítasz a széléről. Felnezel, de semmit nem látsz, csak a sötétiséget. Nem látod, hogyan tudnál leereszkedni a völgy fenekére, a perem pedig nem messze semmivé keskenyedek mindkét oldalon. Ha nálad van a Lebegés Köpenye, lapozz a 23-ra. Ha nincs, lapozz a 62-re.

128.

Még élsz! Bármennyire is fáradt vagy, kardod markolatával darabokra zúzod a tükröt. Ebből már nem fog újabb kihívó előlépni. Egy keskeny szirten találod magad, egy magas sziklafal kellős közepén. A barlangüreg plafonja áthatolhatatlan sötétségbe burkolódik. Előtted egy folyó halad keletről nyugatra, felette pedig egy híd ível át. Nem találsz lefelé vezető utat, csak egy vasgyűrűn akad meg a szemed, amit a falba rögzítettek. Hozzákötöd a köteled, majd elkezdesz lefelé mászni. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 48-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 93-ra.

129.

Hamarosan egy újabb elágazáshoz érsz. Ha kelet felé mennél tovább, lapozz a 112-re. Hogyha északnak folytatnád az utad, lapozz a 66-ra.

130.

Minden erődet összeszedve próbálsz megemelni a fülénél fogva, azonban meg sem moccan. Kénytelen vagy feladni a dolgot és északi irányban folytatni az utad. Lapozz a 80-ra.



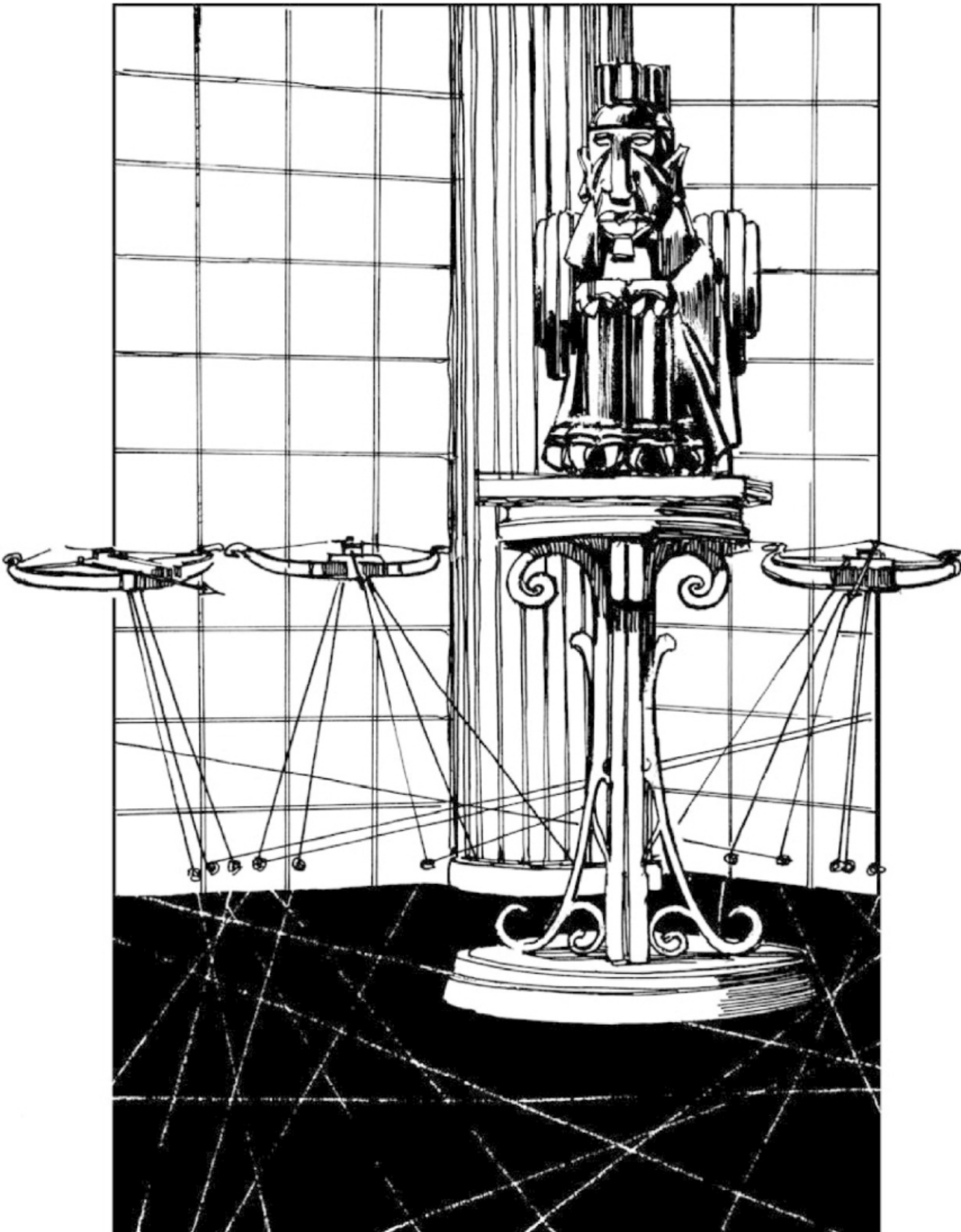
131.

Elmondod a férfinak, hogy nincs nálad a Szobor. Arca kifejezéstelen, amikor megszólal. – Rendben van. Kövess. – Megfordul, és egy csigalépcsőn elindul fölfelé. Nincs választásod, kénytelen vagy követni. A lépcső egy pódiumon ér véget, és boldogsággal tölt el, hogy ismét bőrödön érezheted a nap sugarait, a szellőt. Mintha egy éve nem jártál volna a felszínen. Lapozz a 26-ra.

132.

A víz elsodor a szikla mellett, és bármennyire is igyekszel, nem tudod elkapni. Próbálsz az áramlattal együtt úszni, abban bízva, hogy végül a partra vet téged, ám miközben a barlangüreg nyugati fala felé közeledtek, kénytelen vagy rájönni, hogy a folyam eltűnik egy keskeny alagútban. Ha a felszínen maradsz, csúnyán be fogod verni a fejed a plafonba, úgyhogy mély levegőt veszel és lebuksz. Az áramlat magával sodor az alagútba, és többé nem bukkansz elő. Kalandod itt véget ér.





133.

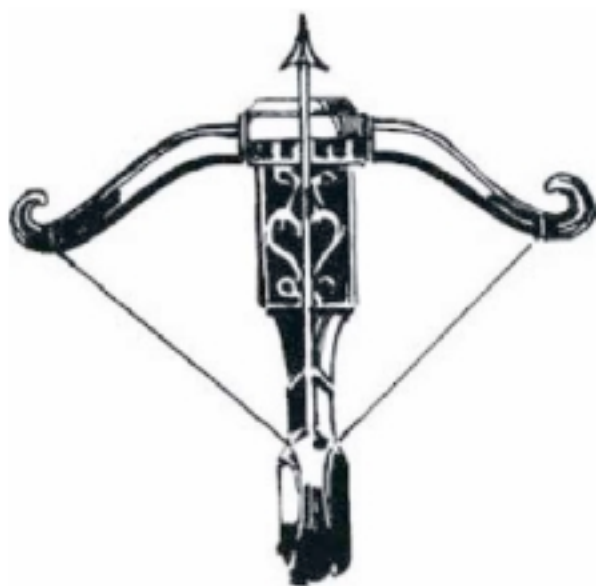
Kardoddal széttöröd a zárat és kitárod a cella ajtaját. – Szabad vagy. Most pedig gyorsan mondd el, hol va... – A férfi véznaságához képest meglepő fürgeséggel rád ugrik és kicsavarja kezedből a kardodat. Ezután a gyomrodba szúrja saját fegyvered, és csuklójának egy csavarásával kibelez. Nem lett volna szabad megbíznod egy bűnözőben. Kalandod itt ocsmány véget ér.

134.

Valamennyi mágia még van a Gyűrűdben, ami figyelmeztet, hogy a szoba átkutatása előtt próbálj meg meggyőződni arról, hogy nincs-e benne csapda. Sikerül kitapogatnod egy alig észrevehető, hajszálvékony rést a kőpadlóban, ezért úgy döntesz, nem kockáztatod meg, hogy belépj. Lapozz a **154-re**.

135.

Felnevetsz a gondolatra, hogy egy ilyen vénséges, törékeny ember árthatna neked, miután annyi veszélyt sikerült túlélned. Dühöd kiáltással felemeled kardodat, hogy egyetlen csapással leszed az alak fejét a nyakáról. A férfi a lábadra mutat, melyek egyből ólomnehézzé változnak. Képtelen vagy megmozdítani őket. Bár minden izmod megfeszül, combod megkeményedik, hátad merevvé válik, felemelt karjaid megszilárdulnak. Csapás közben megdermedve rémülten nézed, ahogy az idős férfi hozzád lép és csontos ujjával megkocogtatja az arcod. Semmit nem érzel, de hallod a fém és szikla jellemző hangját, mikor gyűrűi az orrodnak ütődnek. Kétségbeesetten próbálva menekülni, még egy utolsó lélegzetet veszel, mielőtt a szíved kővé válik. Kalandod itt véget ér.



136.

Visszatérsz a korábbi elágazáshoz. Előtted áll az ajtó, amin át beléptél. Arra nem mersz tovább, így északra fordulsz. Lapozz a **172-re**.

137.

Elég hosszú ideje barangolsz már az alagutakban, és kezdesz kétségbe esni, mikor az északi falon egyszer csak egy ajtó bukkan fel. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a **120-ra**. Ha kelet felé mennél tovább, lapozz a **28-ra**.

138.

Kardodhoz kapsz, de elkéstél. Az állat meghallotta a zajt és felébredt. Rémülten nézed, ahogy először egy, majd két pofa emelkedik fel, hogy a levegőbe szagoljon. Ez nem egy egyszerű kutya, vagy netán farkas. Ez egy rémséges Xlaia, ami legjobb tudomásod szerint körülbelül száz éve halt ki. A falhoz ugrasz, mert tudod, hogy védened kell majd hátadat, és előhúzott karddal készülsz fel a lény támadására. A Xlaia morogva ugrik ki kosarából. Mindkét vicsorgó pofából sárga agyarak lógnak elő, melyeken még ott piroslik legutóbbi ebédjük vére. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, a lény szájaiból hosszú, nyálkás szálakban lóg a nyál, ami azt jelenti, hogy ez a fenevad veszett! Bár lenne nálad némi víz, hogy távol tartsd magadtól, ahogy a fenti világban is tennéd. A teremtmény jobbra-balra lengeti fejeit, miközben közeledik feléd. Meg kell küzdened vele!

Xlaia ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha végzel vele, lapozz a **100-ra**.



139.

Miközben felhajtod a színtelen és szagtalan folyadékot, azonnal érzed, hogy felfrissülsz (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Hogyha még nem tetted, és most szeretnéd meginni a második üveg tartalmát, lapozz a **150-re**. Ha a harmadik fiolával próbálkoznál, lapozz a **197-re**. Ha folytatni akarsz az utad kelet felé, lapozz a **29-re**.

140.

Felkészülsz az ütközetre, miközben a két Denevér zuhanórepülésben közelít feléd. Hogyan is remélheted, hogy kardoddal képes leszel felvenni velük a harcot? Meg kell próbálnod a szoba egy másik részébe csalogatnod őket. Hogyha a pajzsod a levegőbe hajítanád, talán azt hinnék, hogy az egy másik áldozat. Bármit is teszel, egyesével kell megküzdened velük.

Első Denevér ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Második Denevér ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, lapozz a **160-ra**. Ha akarsz, az első kör után a **80-ra** lapozva az ajtón át *Elmenekülhetsz* észak felé.



141.

A járat hamarosan egy ajtóban ér véget. Ha ki szeretnéd nyitni és belépnél rajta, lapozz a **107-re**. Ha nem akarsz tudni, mi vár rád odabenn és inkább visszamennél az elágazáshoz, hogy kelet felé folytasd az utad, lapozz a **122-re**.

142.

A lépcsősor végül egy járatba torkollik, ami kiszélesedik. Lélegzetelállító táj tárul a szemed elé. A folyosó egy széles szirtben ér véget, egy hatalmas barlangüreg falának kellős közepén. Óvatosan a szegély széléhez lépsz és letekintesz. Az egyik oldalon sziklába vájt lépcsősort pillantasz meg, ami egészen a barlang több száz méter mélyen lévő aljáig ereszkedik lefelé. Odalenn egy gyors folyású folyót látsz, amit ha el akarsz érni, kénytelen leszel cikkcakkban lemászni a semmilyen védelmet nem adó lépcsőkön. Az üreg olyan hatalmas, hogy saját légköre van. Most épp felhők gyülekeznek a fejed felett, melyekből időnként villámok csapnak elő. Ez az egyetlen lehetőség a lejutásra, úgyhogy nagyon óvatosan haladsz. Végül földet érsz. Lapozz a **27-re**.

143.

A keleti falon egy ajtó bukkan fel. Erős zárt látsz rajta, és túlságosan masszív ahhoz, hogy csak úgy betörhesd. Ha van nálad egy Bronz Kulcs, lapozz a **70-re**. Ha nincs, úgy kénytelen vagy folytatni az utad – lapozz a **106-ra**.

144.

Mikor már félúton jársz a fényfolt felé, a talaj megnyílik alattad, de még az előtt sikerül visszalépned, hogy te is beleesnél – korábbi óvatosságod meghozta gyümölcsét. Ahogy közelebből is megvizsgálod, megállapítod, hogy egy kis, kör alakú verem az a padló kellős közepén. Rozoga létra fut lefelé végig az oldalán, de vagy túl sötét van, vagy túl mély lyuk, mert nem látod az alját. Ha szét akarsz nézni benne, lapozz a **7-re**. Ha inkább átugornád és kiderítenéd, mi a fényfolt forrása, lapozz a **96-ra**.

145.

A helyiség közepén egy 30 Aranytallérból épített csillogó kupac áll. Óvatosan, az esetleges csapdákra odafigyelve teszed őket zsebre. Ha további érmék után akarsz átkutatni a sarkokat, lapozz a **36-ra**. Hogyha inkább távoznál az északi ajtón át, lapozz a **98-ra**.

146.

Hamarosan egy ajtóhoz érsz, ami a nyugati falból nyílik. Ahogy végighúszod rajta a kezdet, a kilincset keresve, egy keresztet sikerül kitapintanod rajta, amit nem túl mélyen véstek bele. Ha ki akarsz nyitni az ajtót, lapozz az **51-re**. Ha folytatnád az utad észak felé, lapozz a **80-ra**.

147.

A járat egy ajtóban végződik. Hogyha ki szeretnéd nyitni, lapozz a **22-re**. Ha visszatérnél az elágazáshoz, és észak felé folytatnád az utad, lapozz a **108-ra**.

148.

Csaknem megfulladsz, de kitartasz. Dobj két kockával. Ha az eredmény kevesebb vagy ugyanannyi, mint **ÜGYESSÉG** pontjaid száma, lapozz a **103-ra**. Ha nagyobb, lapozz a **15-re**.

149.

Megkérdezted a fogolytól, mondana-e neked valami hasznosat a szabadságáért cserébe. A fickó szemei felcsillannak, és azonnal bólint. – Elmondhatom neked, merre találsz a legnagyobb rubint, amit valaha láttál – mondja. – De előbb eressz ki innen. – Ha teljesítetted a kérését, lapozz a **133-ra**. Hogyha inkább végeznél vele, lapozz a **24-re**. Ha itt akarod hagyni és az északi ajtón át távoznál, lapozz a **72-re**.

150.

Ajkadhoz emeled az üvegcsét és megiszod a tartalmát. Mennyei íze van, így ujjaddal az utolsó cseppet is kitörölöd. Ekkor forogni kezd körülötted a járat, te pedig összeesel. Az üvegben Altató Ital volt. Órákon át heversz a padlón önkívületben, kiszolgáltatva a tolvajoknak és más veszedelmeknek. Mikor felébredsz, még mindig elég fáradtnak érzed magad, bár a fejed teljesen kitisztult. A soron következő csaták során a fáradtság miatt 1-el csökkentened kell majd Támadóerődöt. Hogyha még nem tetted és most meg akarod inni az első üvegben lévő folyadékot, lapozz a **139-re**. Ha a harmadik fiola tartalma érdekelne, lapozz a **197-re**. Ha folytatod az utad kelet felé, lapozz a **29-re**.

151.

Próbálkozásod, hogy biztonságba juss, teljes mértékben hiábavalónak bizonyult. Egy szikladarabon állsz, melynek tetején harmincméternyit zuhantál lefelé. Miközben azon töprengsz, hogyan juthatnál ki, rájössz, hogy a kút alját, ahol állsz, finom, félig folyékony homok kezdi betölteni. Először lábfejedet temeti be, majd térded, és mire eléri a mellkasodat, karjaidat már nem tudod megemelni. A körülötted feszülő nyomás összezúz, öt perc múlva pedig már teljesen elborít a homok. Kalandod itt véget ér.

152.

A járat, melyen most haladsz, elég keskeny, de még át tudod magad préselni a falak között. Balodon egy alagút fut be a folyosóba, te azonban eltökélten mérsz tovább egyenesen. Lapozz a **99-re**.

153.

A járat szélesedni kezd, repedések és hasadékok jelennek meg a falakon. Zörgő hang szűrődik ki valahonnan, és az egyik lyukból két különös teremtmény ugrik elő. Az egyértelműen látszik, hogy az alvilág lakói, mivel bőrük teljesen fehér, vad szemek pedig rózsaszínűek. Fejüktől a farkukig hosszú, veszedelmes tüskék borítják hátukat,



154.

Bezáród magad mögött az ajtót és tovább mérsz kelet felé. Lapozz a **16-ra**.

melyek járás közben jobbra-balra inganak. A lények hátat fordítanak neked, és már kezdesz megörülni, hogy megijedtek tőled és elmenekülnek. Mekkora tévedtél! Ezek mérges Sündisznók, és épp arra készülnek, hogy halálos tüskéiket beléd löjék. Egymás után küzdj meg velük.

Első Sündisznó **ÜGYESSÉG 7** **ÉLETERŐ 5**

Második Sündisznó **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 5**

Mivel a tüskék nagyon mérgezőek, valahányszor beléd áll valamelyik, a szokásos 2 helyett 3 **ÉLETERŐ** pontot kell levonnod magadtól. Lapozz a **42-re**.



155.

A lejtő elég meredek, és már régóta mész, mikor a lépcsők megszűnnek, a járat pedig élesen balra kanyarodik. Fárasztó volt idáig az út, ezért lankad a figyelmed, mikor egy mocskos, dagadt Hobgoblin ugrik eléd. Bandzsa szemeivel – az egyik bíbor, a másik zöld – méreget téged. Ruhái ugyanolyan koszosak, mint ő maga, ráadásul eléggé szakadtak is, a kezében lévő kard azonban borotvaéles, és látszik, hogy gondosan karban tartja. Előre nyújtott fegyverrel közeledik feléd.

Hobgoblin ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Hogyha győzől, lapozz az 50-re. Ha rosszul alakul a harc, az első Harci Kört követően el tudsz futni ellenfeled mellett, tovább az északra vezető lépcsőkön – ha így tennél, lapozz a 143-ra.

156.

A férfi hűvösen mér végig. – Hazudsz! – mondja. – És a hazugok büntetést érdemelnek. – Elsétál melletted a folyosón. Nyugtalanul töprengsz azon, vajon hogy is érthette, amit mondott. Hamarosan megtudod. A története ugyan igaz volt, azt azonban nem mondta el, mi volt a foglalkozása a fenti világban, hogy miért került ide: zsebtolvaj volt! 2 adag élelmedet nyúlta le a fickó. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Ezután folytatod utadat kelet felé. Lapozz az 57-re.

157.

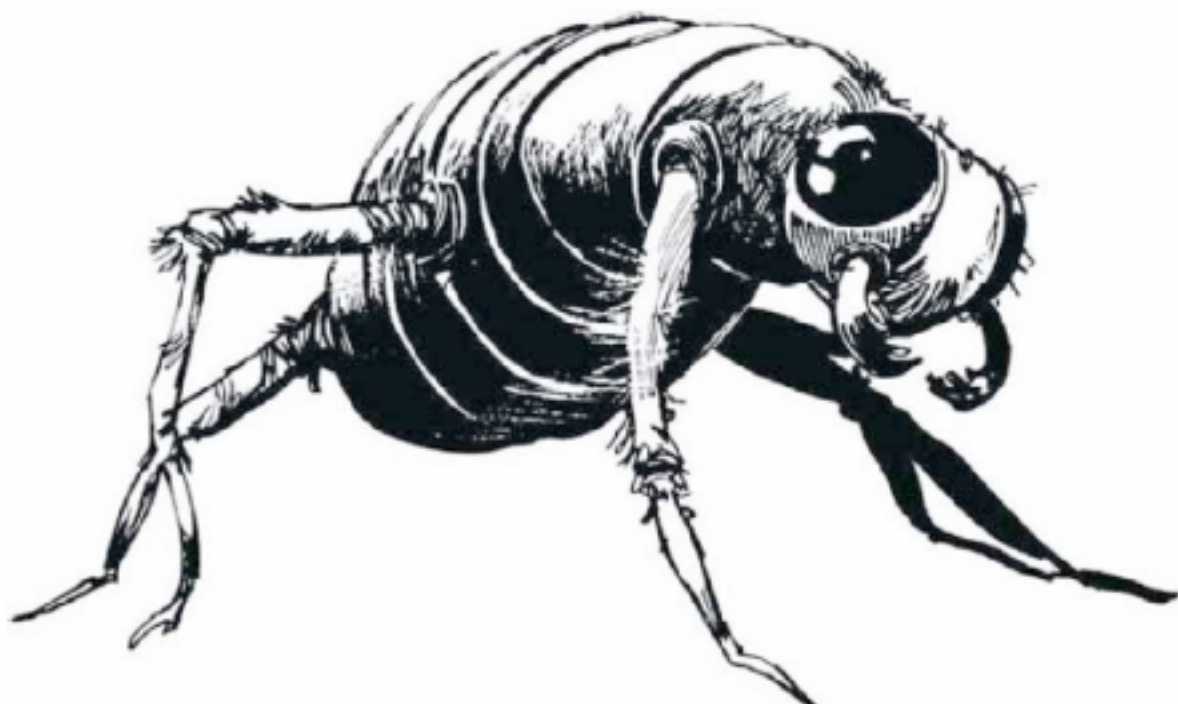
Az ajtó egy kicsi, szellősen berendezett szobába nyílik. Hangos horkolás hangját halod, melynek forrása, úgy tűnik, egy szék, mely háttal áll neked: ritka, szürke színű hajtincset vélsz látni felette. Óvatosan megkerülöd az előtted álló asztalt és megvizsgálod az alvó férfit. Egy idős férfi az, aki összefont kézzel alszik a kényelmetlen ülőalkalmatosságon. Az északi falon egy újabb ajtót látsz. Ha ez utóbbit át távoznál, lapozz a 180-ra. Hogyha távozol a helyiségből és a folyosón mész tovább, lapozz a 125-re. Ha előbb szétnéznél idebenn, lapozz a 166-ra.

158.

Az ajtó becsapódik, te pedig végre felfedezed a füttyszerű sóhajok és susogások forrását. Előtted, a padlón guggolva megpillantod a Galont, a Madárembert. Bőrszárnyai két oldalt széttárva állnak; kezének éles karmai feléd mutatnak. Azonnal felismered zöldes bőrét, és tudod, hogy izmos karjaival és hatalmas szárnyaival megpróbál majd megfullasztani. Előhúzkod kardodat, melynek látványára ellenfeled azonnal őrjöngeni kezd, hiszen éhsége kielégíthetetlen. Ez a harc lesz az egyik legnehezebb, amit meg kell itt vívnod.

Gal ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, lapozz a 61-re.





159.

Elfordítod a kulcsot a vasrács zárjában. A szárnyak nem nyílnak ki, ahogy arra számítani lehetne, és erősen kell tolnod, hogy megmozdítsd. Végül a nagy nekifeszüléstől felpattan, te pedig a lendülettől hajtva beesel rajta. Legnagyobb rémületedre azonban a helyiségnek, melybe bejutottál, nincsen padlója! Ha rajtad van a Lebegés Köpenye, lapozz a **43-ra**. Ha nincs, zuhanni kezdesz lefelé – lapozz a **115-re**.

160.

Lenézel ellenfeleid elernyedt tetemeire. Holtukban még ocsmányabbak, mert a viscorgás gonosz pofájukra fagyott. A törmek között első ránézésre nem sok érdekes dolgot találsz. Ha alaposabban is át akarod vizsgálni, lapozz a **37-re**. Ha inkább távoznál, és észak felé folytatnád az utad, lapozz a **80-ra**.

161.

A járat egy négyzet alakú szobában ér véget, melyet a rothadó hús szaga tölt meg. A padló nagy részét két óriási, bugyborekölő sármedence teszi ki. Egy keskeny kifutó – mely nem sokkal szélesebb, mint a lábfejed – halad közepén, a terem széleit pedig hasonlóan keskeny szegélyek futják körbe. Mindhárom út egy nyílásban fut össze az északi falon. Ha a jobboldalin haladnál végig, lapozz a **181-re**. Ha a baloldalin, lapozz a **193-ra**. Amennyiben a középső utat választanád, lapozz a **171-re**.

162.

Visszanyered egyensúlyod és a rubinért nyúlsz. Lapozz a **46-ra**.

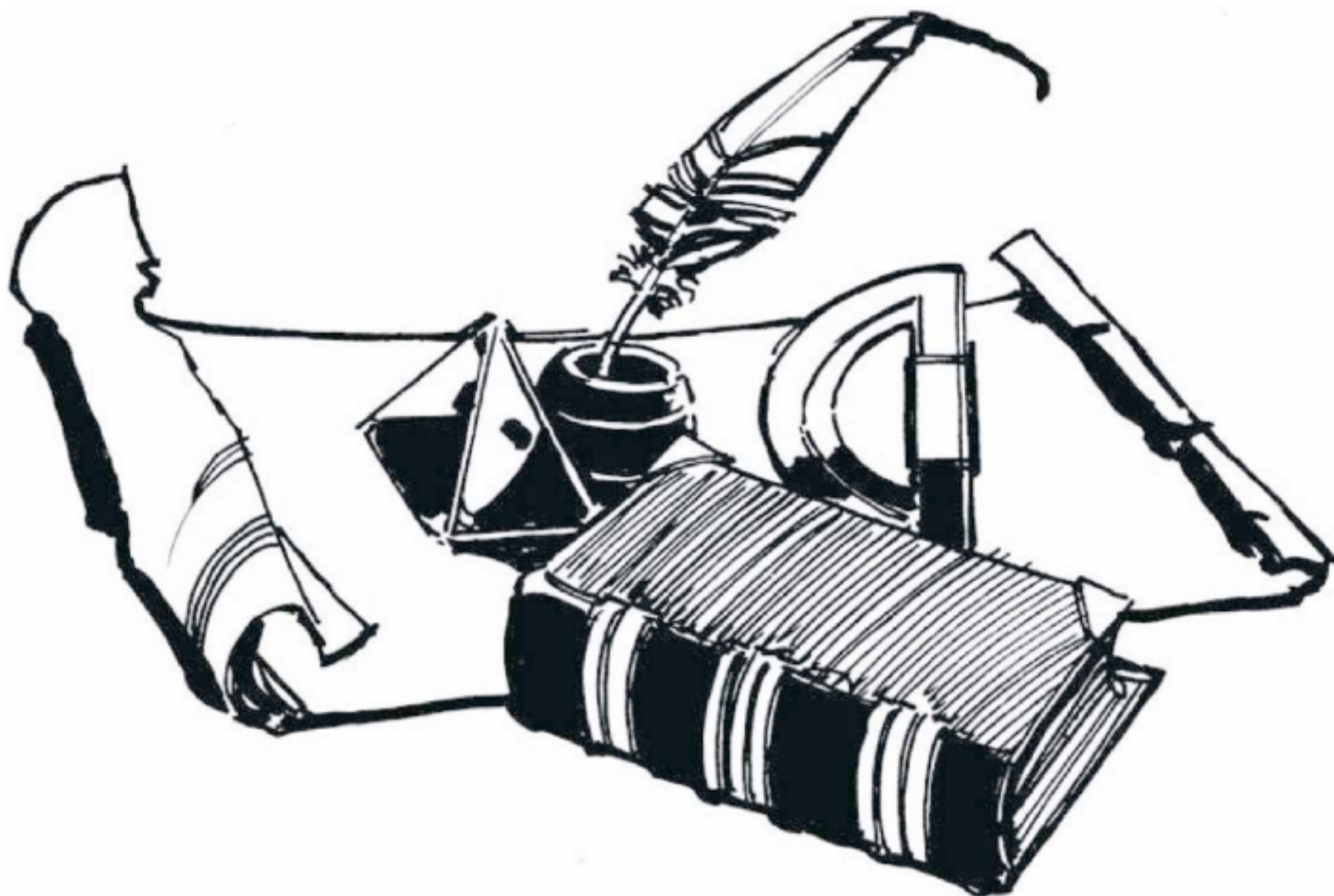


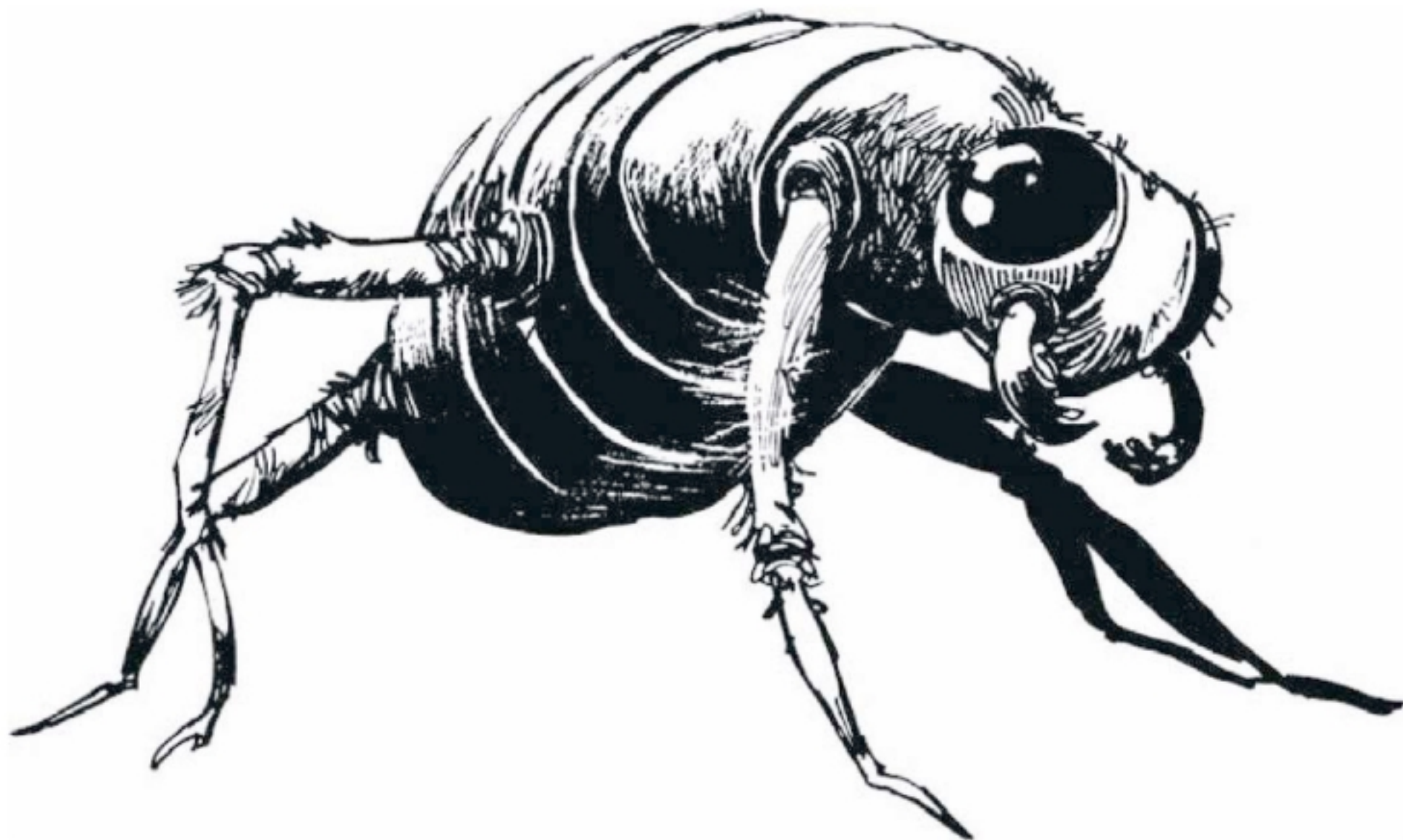
163.

Követed az alagutat, mely szinte azonnal egy újabb szobába torkollik. Ennek a padlója jóval lentebb áll, mint a bejárat, ahol most állsz, padlóját és kör alakú falát pedig elég magasan kőlapok borítják. Ezekre különös, egymásba fonódó mintákat festettek, melyek mintha valamilyen mágikus vagy misztikus jelentőséggel rendelkeznének. A helyiség színültig van telve kristálytishta vízzel, és mivel eléggé mocskos vagy, meg meleged is van, nem tudsz ellenállni a kísértésnek. Levetközöl, és miután a biztonság kedvéért a fa ajtófélfába állítod a kardodat, elmerülsz a vízben. Miután percekig boldogan pancsolsz ideleln, és teljesen felfrissülsz, megfordulsz, hogy kimássz. Ekkor veszed észre a víz alatt lévő másik kijáratot. Lemerülsz, hogy alaposabban is szemügyre vedd. A kilincset nem tudod lenyomni, ami azért szerencse, mert ha leeresztenéd a vizet, akkor elég bajos lenne kijutnod a medencéből. Nem találsz itt semmi más érdekeset, így felöltözöl és távozol. Visszatérsz a vermes ajtóhoz. Ha most le akarsz itt ugrani, lapozz a **185-re**. Ha inkább visszatérnél a korábban látott elágazáshoz és nyugat felé folytatnád az utad, lapozz a **168-ra**.

164.

Ahogy lenyomod a kilincset, az ajtó kicsapódik, mintha valami hatalmas súly nyomná ki a túloldalon. Azonnal rájössz, hogy nagy hibát vétettél, mikor vízsugarak kezdenek el kispriccelni az apró réseken. Kétségbeesetten próbálsz újra bezárni a kitörni készülő víztömeget ám hamar rájössz, hogy erre semmi esélyed, így más választásod nem lévén menekülni próbálsz. Az ajtó kicsapódik, a szűk járatban pedig esélyed sincs rá, hogy túléljed a dolgot. A víz teljes tömege rád zúdul, te pedig azon nyomban megfulladsz. Kalandod itt véget ér.





165.

A sötétben megbotlasz és elterülsz a padlón. Sikerült csúnyán megütnöd magad. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot veszítettél. Előre nyújtott kezeid szinte ugyanebben a pillanatban falba ütköznek. Zsákutcába jutottál. Miközben az alagút falát keresed, fémes csörgés üti meg a füled, és lábaddal körbetapogatózva sikerül rálelned egy kis valamire a padlón. Zsebre teszed, majd miután visszamásztál a létrán a fénybe, alaposabban is megvizsgálod. Egy kis Aranykulcs az. Visszateszed a zsebedbe és észak felé indulsz. Lapozz a 96-ra.

166.

Alaposan átkutatod a szobát, a férfi azonban – talán épp a hangos horkolása miatt – nem ébred fel. Elég ártalmatlannak tűnik, de nem egyszer történt már meg korábbi kalandjaid során, hogy életben hagytál egy látszólag veszélytelen ellenfelet, aki aztán egy rejtett tört előkapva hálálta meg a dolgot. Talán az lenne a legjobb, ha egyszerűen végeznél vele. Hogyha ezt teszed, lapozz a 17-re. Ha inkább felébreszted, hogy kikérdezd, lapozz a 113-ra.

167.

Rajtad van az Ügyesség Gyűrűje? Ha igen, lapozz a 134-re. Ha nincs, lapozz az 58-ra.

168.

Egy újabb elágazáshoz érkezel. Ha észak felé mennél, lapozz a 161-re. Ha továbbra is nyugati irányba haladnál, lapozz a 73-ra.



169.

A folyosó végén egy kicsiny ajtót találsz. Ahogy figyelsz, különös, csobogó hangot hallasz átszűrődni rajta. Érintésedre különösen hűvösnek tűnik az anyaga. Ha ki akarod nyitni, lapozz a 164-re. Ha inkább hagyod, ahol van, lapozz vissza a 172-re és válassz valami mást.

170.

A cövek súlyos sebet ejtett rajtad. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. De legalább odaérsz a rubinhoz. Lapozz a 46-ra.

171.

Ahogy a középső pallón sétálsz végig, két oldaladon a sármedencék felszíne bugyborékolni kezd. Óriási gázbuborékok törnek fel belőlük, melyek kidurranva fojtogató, rothadó hússzággal töltik meg a helyiséget. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 173-ra. Ha nincs, lapozz a 182-re.

172.

A folyosó gyorsan szélesedik, végül egy kisebb szoba méreteit ölti magára. Nem messze tőled ismét összeszűkül, és újra egyszerű járatként folytatja útját. A padló közepén egy sekély aknát látsz. Ha gyorsan átgázolsz rajta, hogy a túloldalon folytathasd az utad, lapozz a 163-ra. Ha bele akarsz ugrani, lapozz a 185-re. Ha visszatérnél az előző elágazáshoz, és ott nyugati irányba mennél tovább, lapozz a 168-ra.

173.

Gond nélkül sikerül elérned a túloldalra. Lapozz az 52-re.





174.

Egy óriási barlangba érkezel, melynek falába egy polcot vájtak. Ebben ül egy tyúktojás méretű rubin. Simára csiszolt lapjai csak úgy csillognak a falon sorakozó fáklyák fényében. Előtte félkörbe rendezve, mintegy védvonal gyanánt hosszú, hegyes cövekek sorakoznak több sorban. És mozognak a lyukaikban! Az egyik percben még úgy állnak szét, mint egy kerék küllői, mintha a drágakőből kisugárzó fényt szimbolizálnák, a következőben pedig már körkörös vonalba fordulnak. Nem lesz egyszerű így eljutni a köhöz, mert egyszerre mindig csak egyet léphetsz előre. A cövekek nagyon hegyesek, és könnyen súlyos sérülést okozhatnak. Ha mindezek ellenére megpróbálsz megszerezni a rubint, lapozz a **189-re**. Hogyha úgy érzed, nem éri meg a kockázatot, visszatérhetsz a folyosóra és keletnek fordulhatsz – lapozz a **184-re**.

175.

Elhátrálsz a közeledő kukacok elől, akik közötted és az egyetlen kijárat között terülnek el. Az elől lévőket felé csapsz kardoddal, akik borzalmas cuppanás kíséretében robbannak szét. Helyüket azonban egyből átveszik a mögöttük jövők. Ekkor döbbsz rá, hogy esélytelen vagy ellenük. Végső kétségbeesésedben megpróbálsz átugrani a fogyni nem akaró tömegen, hogy így érj el az ajtót, ám ahogy lábad földet ér és összelapít néhányat az undorító teremtmények közül, megcsúszol nyálkás maradványaikon és kapálódzó karokkal elterülsz a földön. Minden irányból körbe vagy véve, a legközelebb állók pedig már bele is kezdtek az elfogyasztásodba. Száz apró, erős állkapocs tépi le a húst, izmot és inakat csontjaidról. Bemásznak az orrodba, a szádba, és nem sokára eléri agyad lágy szövetét is. Kimondhatatlan szenvedések közepette vesztet el életed. Kalandod itt véget ér.

176.

Sikerül szilárd talajra jutnod. Megkönnyebbültlen felsóhajtasz. Lapozz a **32-re**.

177.

Bedőltél a cselnek! Ahogy átlépsz a falak között, egy csapdát aktiválsz, mely elsüt egy megtöltött számszeriját. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a **78-ra**. Ha nincs, lapozz a **21-re**.

178.

Az alagút egyre alacsonyabbá és szűkebbé válik, így nehéz nem észrevenni az itt heverő kis, kék folyadékot tartalmazó üvegcsét. Lapozz a **34-re**.

179.

Az alagút meredeken megy fölfelé, végül egy elágazásba torkollik. Délre tekintve zsákutcát látsz, úgyhogy ismét észak felé fordulsz. Lapozz a **127-re**.

180.

A járat olyan meredeken emelkedik fölfelé, hogy végül egy kéménnyé változik. Itt már csak úgy tudsz haladni, ha a hátaddal és

lábaddal nekifeszülsz két szemben álló falnak, és centinként araszolva mászol felfelé. Mikor végül feljutsz, egy széles szirten találsz magad. Nagyon elfáradtál a nehéz mászástól – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz az **56-ra**.



181.

Ahogy megkerülsz a medencét, látod, amint a sár bugyogni kezd. Hatalmas gázbuborékok emelkednek ki belőle és robbannak fel, rothadó hús szagával töltve be a levegőt. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **192-re**. Ha nincs szerencséd, lapozz a **188-ra**.

182.

A sárból két Iszapsárkány feje emelkedik ki. A szemöldökükből kinövő csápok zöld fénnel izzanak, miközben áldozatuk után kutatnak. Óriási szájuk kinyílik, és bűzös gázfelhő ölel körbe. A szörnyek mély levegőt vesznek, közben pedig eredeti méretük kétszeresére nőnek meg. Előhúszod kardodat és reméled, elég szerencsés, erős és ügyes vagy, hogy megóvd magad a rád leselkedő veszélytől.

Első

Iszapsárkány ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 5

Második

Iszapsárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 6

Mindkét ellenfeled külön-külön támad rád minden körben, neked azonban el kell döntened, melyikükkel akarsz harcolni. A kiválasztott Iszapsárkánnyal a szokott módon küzdj meg. A másik ellen ugyanúgy dobj támadódobást, azonban ha a te Támadóértéked a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivéded az ő támadását. Ha az ő Támadóértéke a nagyobb, a szokásos módon okoz neked sebesülést. Ha mindkét bestiát sikerül legyőznöd, lapozz a **74-re**.

183.

Az egyik keringő cölöp váratlanul elfordul, és könnyedén felhasítja a bőrödét. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **194-re**. Ha nem, lapozz a **170-re**.

184.

Keleti irányba haladva elérsz a központi elágazáshoz. Ha innen északra folytatnád az utad, lapozz a **161-re**. Ha tovább mennél kelet felé, lapozz a **136-ra**.

185.

Leugrasz a verembe, miután meggyőződöttél róla, hogy ki fogsz tudni belőle mászni, ha ez szükségesnek bizonyulna. Mikor körbenézel, egy alacsony bejáratra bukkanasz az egyik kinyúló szikladarab alatt. Szinte négykézlábra kell leereszkedned, hogy be tudj kukkantani rajta. Ha alaposabban is szét akarsz odabenn nézni, úgy lapozz a **178-ra**. Ha inkább visszatérnél a szobába, lapozz a **172-re** és válassz valami mást.

186.

Keményen érsz földet és csúnyán kifecsked a bokádat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Sántikálva indulsz el észak felé. Lapozz a **126-ra**.

187.

Elmondod a fickónak, merről jöttél, aki erre elmosolyodik. – Köszönöm – mondja. – Segítettél rajtam, így én is segítek terajtad. Csak annyit mondom, nem mind arany, ami fénylik. Sok alakja van annak, amit keresel; ne hagyd, hogy hamis Szobrok félrevezessenek. – Azzal elmegy melletted és eltűnik a távolban. A mondottakon töprengve folytatod az utad kelet felé. Lapozz az **57-re**.

188.

A sár felszíne emelkedni kezd, és tompa pukkanás kíséretében egy óriási gázbuborék emelkedik ki belőle. Ahogy a felszín kisimulna, apró, zöld színű, cikázó fények jelennek meg rajta. A foltocskák kiemelkednek, aljukból csápok nőnek ki, melyek percről percre hosszabbodnak. Végül egy Iszapsárkány óriási feje bukkan elő félig a nyálkás folyadék mélyéből! Most már látod, hogy a zöld fények, amiket korábban láttál, valójában a lény fejéből kinövő csápok, melyek egészen addig szabadon lengeni látszanak, míg hirtelen mindegyik rád nem szegeződik. A hatalmas száj kinyílik, förtelmes szagú gáz tör elő belőle, ezután ellenfeled duzzadni kezd, ahogy levegővel szíjva meg magát. Rájössz, hogy meg kell küzdened vele.

Iszapsárkány ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 5

Ha győzöl, lapozz a **9-re**.

189.

Ahogy óvatosan áthaladsz a padlón, arra várva, hogy a cövekek mozgás közben utat engedjenek neked, az egyik hegye belekap kabátodba és kibillent az egyensúlyodból. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a **162-re**. Ha nincs szerencséd, lapozz a **183-ra**.



190.

Már majdnem eléred a sziklasírt alját, amikor a kötél elfogy. Innen le kell ugranod. Nagyjából két méterre van alattad a talaj, de elég sziklás. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, biztonságban, sebesülés nélkül landolsz a talajon – lapozz a 27-re. Hogyha nincs szerencséd, lapozz az 54-re.

191.

A három teremtmény testét átkutatva féjenként 1 Aranytallért találsz. Ezután a kristályhoz lépsz, a belőle áradó, gyönyörűen lüktető fény azonban már halványodni kezdett, és mire felemeled, már csak egy nagy, értéktelen üvegtömböt tartasz a kezében. Káromkodva vágod a földhöz, ahol darabokra törik. A barlangban ezen kívül csupán egyetlen érdekes dolgot találsz: egy nagyjából egy méter átmérőjű lyukat a falban, több méter magasan. Elé húzod az emelvényt, melyen korábban a kristály állt, ráállsz és betekintesz rajta. Sima csúszdát pillantasz meg, mely enyhén lefelé lejt. Ha ezen a lyuk át akarod folytatni az utad, lapozz a 123-ra. Ha az északi alagúton át távoznál, lapozz a 33-ra.

192.

Sikerül gond nélkül elérned a túloldalt, majd sietve távozol az északi nyíláson át. Lapozz az 52-re.

193.

Ahogy megkerülsz a medencét, látod, ahogy mocorogni kezd a felszín. Apró, zöld fények nőnek ki a sár felszínéből. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 25-re. Ha nem, lapozz a 101-re.

194.

Szerencséd van, a cövek okozta seb aránylag kicsi. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Eléred a rubint. Lapozz a 46-ra.

195.

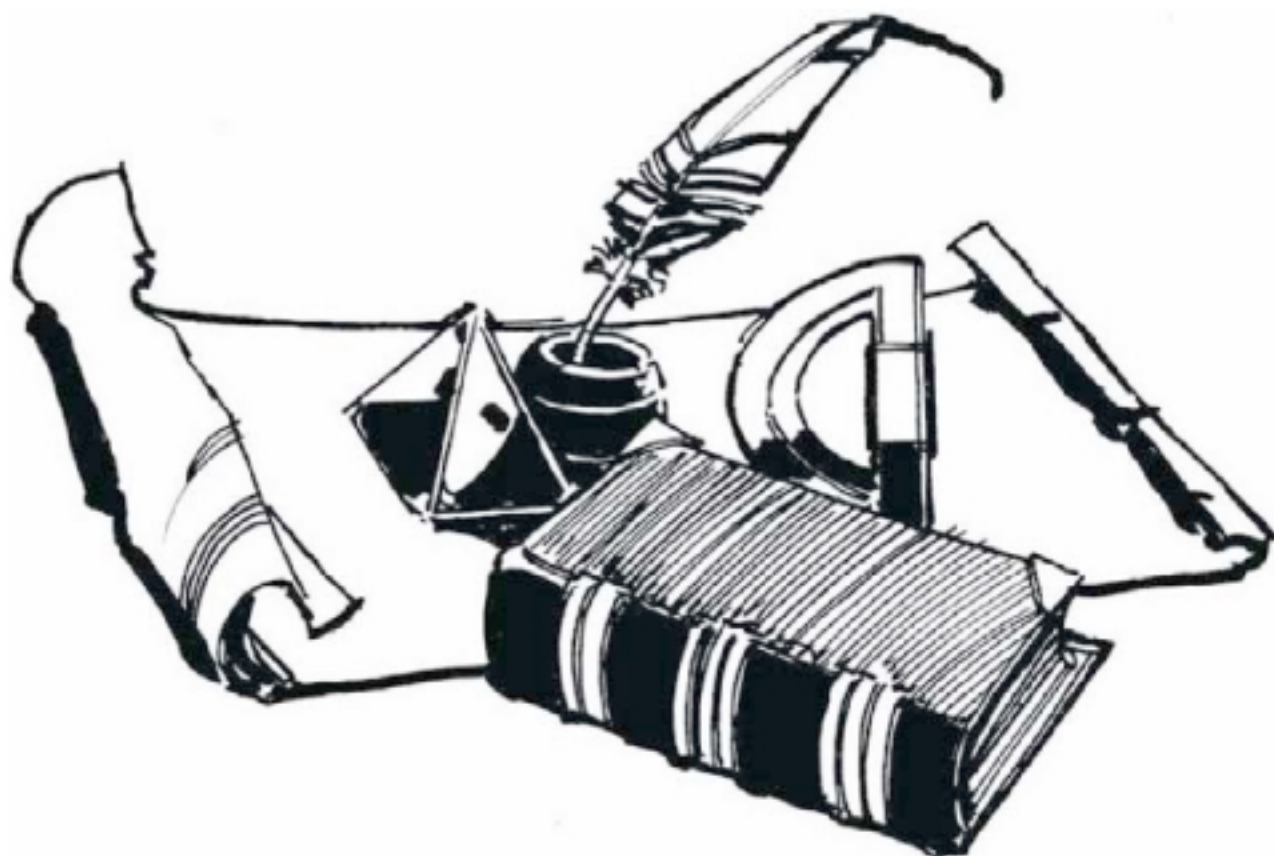
A járatot egy hatalmas tölgyfa ajtó zárja el, melyen gyönyörűen megmunkált csuklópántok és egy hatalmas, sodort fémkilincs van. Két oldalán fáklyák égnek, melyek táncoló fénybe borítják az alagút ezen részét. Egy pergamenlapot látsz az ajtóra szögezve, amin több nyelven is egy szöveg olvasható. Gyorsan keresel egy olyat, amit te is megértesz. A szöveg a következő:

*Ha idáig eljutottál
igen bátor lehetsz.
Bátorságod most vagy
életet hoz rád, vagy
halált. Kopogj és lépj be.*

Bekopogsz az ajtón, és elfordítod a kilincset. Lapozz a 39-re.

196.

Amennyire csak tudod, puha ruhadarabokkal béleled ki a vállad, behúzd a nyakad és az ajtónak rontasz. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–4, megsérültél és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha azonban 5-öt vagy 6-ot dobál, sikerült betörnöd az ajtót – lapozz a 158-ra. Egészen addig kell próbálkoznod, míg ez nem sikerül.



197.

A folyadékot elfogyasztva nem érzel semmi különlegeset. Tudtodon kívül azonban elfogyasztottad a Szerencse Elixírjét. Mostantól kezdve valahányszor *próbára teszed a SZERENCSED*, a dobás értékét megnövelheted 1-el. Hogyha még nem tetted, és most belekóstolnál az első üvegbe, lapozz a 139-re. Ha a másodikat akarod meginni, lapozz a 150-re. Ha folytatnád az utadat keleti irányba, lapozz a 29-re.



198.

A két lélynél összesen 5 Aranytallért találsz, meg egy érdekes növénykét. Ha elég éhes vagy ahhoz, hogy megedd, vagy úgy sejtöd, valamilyen mágikus tulajdonsággal rendelkezik, lapozz a 49-re. Ha inkább hagyod, ahol van és az északi ajtón át távozol, lapozz a 152-re.

199.

A csapóajtó eléggé megszorult, végül azonban sikerül kinyitnod. Alatta egy kis üreget találsz, abban pedig három tárgyat: egy gyűrűt, egy kis fiolányi folyadékot és egy összehajtogatott köpenyt. Ha fel akarod próbálni a gyűrűt, lapozz a 119-re. Hogyha fel szeretnéd venni a köpenyt, lapozz a 12-re. Amennyiben felhajtánád a folyadékot, lapozz a 71-re. Ha mindezeket a hasznos tárgyakat a következő utazónak hagynád hátra, bezárnád a csapóajtót és az ajtón kilépve észak felé távoznál, lapozz a 80-ra.

200.

Az odafenn álló Elfek serege várakozóan néz rád, ijaikat megfeszítve tartják maguk előtt, egyenesen rád célozva. A Főnök fia előre lép és kérdően az öregre tekint, aki alig észrevehetően bólint. Az ifjú kifejezetlenül arccal feléd fordul. – Ember, ártatlannak ítélttél, így szabadon távozatsz. Megtarthatsz bármit, amit az Ítélet Labirintusában találtál. Távozz. – Kábán lépsz le az emelvényről. Az Elfek utat nyitnak neked, miközben elhaladsz mellettük. Mikor végre nyílt terepre érsz, megfordulsz – és legnagyobb meglepetésedre már csak az öregot látod. Búcsúzóul feléd biccent, a következő pillanatban pedig a szemed előtt oszlik szét ragyogó fénné. Vállat vonsz és folytatod a hosszú sétautat Zafirvárosba.





Anakendis Sötét Krónikái

Írta: Andrew Whitworth

KALANDCAP			HARC SZÖRNYEKKEL		
ÜGYESSÉG <i>Kezdeti ügyesség:</i>	ÉLETERŐ <i>Kezdeti életerő:</i>	SZERENCSE <i>Kezdeti szerencse:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	ARANY:		<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>
	ÉKKÖVEK:		<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>
	ITALOK:		<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>
	ÉLELMISZER- KÉSZLET:		<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>	<i>Ügyesség: Életerő:</i>



Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy.

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat. Az előző oldalon találsz a *Kalandlapot*, melyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted *ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékokra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az *ÉLETERŐ* pontok jelzik kondíciódat, az akaratérodet, 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 találssz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőséged, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

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

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő *ÜGYESSÉG* pontjaihoz. Az összeg az ő *TÁMADÓEREJE*.
2. Dobj két kockával most a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény *TÁMADÓEREJE* nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két *TÁMADÓERŐ* egyforma, kivédteitek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot *ÉLETEREJÉBŐL*. Felhasználhatod *SZERENCSED* is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját *ÉLETERŐBŐL*. De ilyenkor is lehet *SZERENCSED* (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled *ÉLETEREJÉBEN* (és *SZERENCSEJÉBEN*, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő *ÜGYESSÉG* pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1-6-ig. Addig játszhat, amíg vagy a te, vagy a teremtmény *ÉLETERŐ* pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy *elmenekülj* a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban *elmenekülsz*, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 *ÉLETERŐ* pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a *SZERENCSED*ET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egyszerre több ellenféllel találsz szembe magad, úgy minden támadó külön-külön támadást hajt végre ellened minden *Harci Körben*, neked azonban el kell döntened, melyikkel akarsz megküzdeni. Kiválasztott ellenfeleddel úgy jársz el, mint általában. Minden további ellenfél esetében is ki kell dobnod *Támadóerőd*et; ha a te *Támadóerőd* a magasabb, úgy nem okozol neki sebesülést. Fogd ezt fel úgy, hogy sikeresen hárítottad a csapást. Azonban ha a *Támadóerőd* alacsonyabb, ellenfeled természetesen a szokásos sebet ejti rajtad.

SZERENCSE

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

*SZERENCSED*ET 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 vállalnod kell a következményeit.

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



A SZERENCSE használata csatában

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

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

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára SZERENCSED*ET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSED 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 SZERENCSED*!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert

használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és élelmiszer

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

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl kezdeti értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő élelemmel kezded. Csak akkor állhatsz meg pihenni és enni, amikor erre a szöveg kifejezetten lehetőséget biztosít. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan oszd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

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



FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezded, ám utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz. Kezdetben 20 Aranytallérod van.

Ezen kívül magaddal vihetsz egyet az alábbi Varázsitálokból, hogy azok kalandod során támogassanak. Egyet választhatsz:

Az Ügyesség Itala – visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaidat

Az Életerő Itala – visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat

A Szerencse Itala – visszaállítja SZERENCSE pontjaidat, és 1-el megnöveli *Kezdeti* SZERENCSEDÉDET.

Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg két adagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során kétszer állíthatod vissza velük a megfelelő képességet a kezdeti értékére. Valahányszor így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán egyet vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Hamar rájössz majd, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

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

Az istenek szerencséje kísérjen utadon a kaland során!

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Kalandozó vagy, erős és bátor, akinek eltökélt célja a gonosz elleni küzdelem. Épp Fangba tartasz, hogy egy barátodat látogasd meg, mikor áthaladsz Kokhíd falván, ahol a település előjárója fogad. Az általában csendes kis helység most csak úgy pezseg, a legtöbb lakó arcán félelem és aggodalom ül. Megkérdezed a férfit, mi a probléma.

– Nem messze innét terül el egy barlangrendszer, melyben a pletykák szerint Anakendis és gonosz szolgálai élnek. Azt beszélik, egy könyvből, Anakendis Sötét Krónikáiból nyeri a hatalmát. Néhány napja a

a tiszteletre méltó Traskannd vezetésével egy kalandozó csapat hatolt be a barlangrendszerbe, hogy megpróbálják megcáfolni ezeket a mendemondákat. Másnap visszatért egy falka vérszomjas kopó kíséretében, korábbi társai levágott fejével az övé. Kijelentette, hogy immáron ő is Anakendis egyik szolgálja. „Minden héten két szünet kell küldeneket mesteremnek, különben az ördög ebei fogják feldúlani a várost.” Ezután szabadjára eresztette a kutyaikat, akik végeztek két emberrel és rengeteg lábasjósággal, mielőtt távoztak volna.

– Könyörgöm, bátor kalandozó, menj el a barlangokba, és pusztítsd el Anakendist és Sötét Krónikáit. Busásan megjutalmaznánk. Csak ekkor lesz békés kis falunknak ismét nyugalma.

Az előjárótól annyit még megtudsz, hogy át kell kelned egy feneketlen szakadékon, hogy elérd a varázslót. Másnap az egész falu összegyűlik, hogy búcsút vegyen tőled, mikor nekivágsz a hosszú útnak, mely a barlangrendszer bejáratához vezet...

1.

A barlanghoz vezető út egy teljes napot és éjszakát igénybe vesz, és mire elérsz a bejáratához, már új hajnal virrad. A nyílás sötétén, komoran tántorg előtted, a széleit borostyán futja be. Odabenn semmit nem látsz. Mély levegőt veszel, meggyújtod lámpásodat és belépsz.

Egy durván megmunkált falú sziklavájtatra bukkansz, mely északi irányba halad. A falakról vízcseppek potyognak. Pár méter megtétele után a folyosó kettéágazik. Ha a bal oldali járaton akarsz továbbhaladni, lapozz a 34-re. Ha a jobb oldaliban folytatnád az utad, lapozz a 7-re.

2.

A hitvány Homokpolip holtan hever előtted, neked azonban még mindig el kellene jutnod a szemben lévő ajtóig. Amennyiben a Mágikus Kötél segítségével jutottál el idáig, és azzal akarod megtenni a hátralévő utat is, lapozz a 144-re. Ha nem azt használtad, vagy a táv maradék részét gyalog szeretnéd megtenni, lapozz az 51-re. Ne feledd, hogy ebben az esetben nem fogod tudni visszaszerezni a Kötetet, így le kell húznod azt a *Kalandlapodról!*

3.

Folytatod az utat északi irányba. A járat hamarosan kettéágazik. Hogyha balra akarsz menni, lapozz a 195-re. Ha jobbra, lapozz a 113-ra.

4.

Elbeszélgetsz az öreggel, és hamarosan kiderül, hogy ő sem szívleli Anakendist. Ami azt illeti, ő egy másik varázsló, méghozzá elég hatalmas, akit a gonosz mágus lehajított ebbe a kútba, és olyan átokkal sújtott, melynek eredményeképp képtelenné vált saját magára alkalmazni a varázslatait. Sok sikert kíván küldetésedhez és átad egy tárgyat is. Egy kis Seprű az, ami állítása szerint nagyon gyorsan tud repülni, és ha ráülsz, téged is bárhová eljuttat. Megköszönöd az ajándékot, a következő pillanatban pedig a fenti szobában találsz magad a kút és a szikla társaságában. Elhagyod a helyiséget. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a találkozásért. Hogyha éhes vagy, most ehetsz. Mikor végeztél, lapozz a 89-re.

5.

A szeméthalom átkutatását folytatva egy takaró alatt rábukkansz egy fejszére. Alaposabban megvizsgálva rájössz, hogy eléggé rossz állapotban van – sokkal rosszabban, mint jelenlegi fegyvered –, így itt hagyod. Mit teszel most?

Megvizsgálod az ágyat? Lapozz a 157-re.
Kinyitod a ruhásszekrényt? Lapozz a 39-re.
Megnézed a festményeket? Lapozz a 76-ra.
Távozol és visszamész a talapzatos terembe? Lapozz a 138-ra.

6.

Ahogy felemeled az Amulettet, a férfi elszápad, hátrálni kezd előled. Előre lépsz és rátámadsz, amíg még az ijedtség legyengíti. Küzdj meg vele!

Anakendis ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a 168-ra.



7.

A járat egy vastag faajtóban ér véget. Hallgatózni próbálsz, de nem hallasz semmit. A kilincset lenyomva azonban megállapítod, hogy nincsen bezárva. Belépve egy teremben találsz magad, melyben két további ajtót látsz, egyet az északi, egy másikat a nyugati falon. Egy alköv is felkelti a figyelmedet a keleti oldalon. Hogyha ez utóbbit vennéd alaposabban szemügyre, lapozz a 190-re. Ha nyugati irányban távoznál a helyiségből, lapozz a 82-re. Ha észak felé mennél ki, lapozz a 71-re.

8.

A kunyhó bőrrel egymáshoz kötött ágakból áll, belülről pedig meglepően nagynak tűnik. De sajnos teljesen üres. Átkutatod, de a keresés eredménytelenül zárul, így távozol. Ha a szomszédos kunyhóban is körülnéznél, lapozz a 97-re. Hogyha a másik ösvényen mennél végig az ajtóhoz, lapozz a 49-re.

9.

Egy kis szobába érkeztél, melyben csupán három, ámde igen csábító láda pihen. Mit teszel?

Felnyitod az első ládát? Lapozz a 158-ra.
Felnyitod a második ládát? Lapozz a 163-ra.
Felnyitod a harmadik ládát? Lapozz a 26-ra.
Elhagyod a szobát? Lapozz a 86-ra.

10.

Előtted a járat egy nagy szobává szélesedik, az út közepét azonban egy hatalmas szobor állja el, amit mintha áttetsző kristályból faragtak volna ki. Eleinte mozdulatlanul tűnik, ám ahogy közeledsz feléje, feléd fordul. Az egyetlen út itt vezet tovább. Ha lóg a nyakadban egy Ezüst Amulett, lapozz a 181-re. Ha nem, lapozz a 155-re.

11.

Immáron a hálóban vagy, ami átszeli a szakadékot. Csábítóan közel már a kijárat, ám hogy elérdd, előbb le kell jutnod annak aljára, át kell menned a túloldalára és a kijáratához kell ugranod.

Dobj kétszer két kockával, és az eredményeket hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaid számával. Ha mindkét eredmény kevesebb ÜGYESSÉG pontjaidnál, lapozz a 77-re. Ha az egyik összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a 42-re. Ha mindkét érték nagyobb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 94-re.

12.

Sajnos, ahogy próbálsz elkerülni a lángoló falat, megcsúszol, és fejjel előre belezuhansz. Csúnyán megégeted magad – vesztesz 5 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha még életben vagy, feltápáskodsz és a kacagó Traskannd felé fordulsz. Rátámadsz. Lapozz a 193-ra.

13.

Egyszerre küzdj meg a három szörnyeteggel.

Első Ördögkopó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Második Ördögkopó ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Harmadik Ördögkopó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha minddel végzel, lapozz a 99-re.

14.

A férfit kicsit meglepi a támadásod, de ennek ellenére felemeli a fejszéjét és rád támad.

Férfi ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd, lapozz a 91-re.



15.

A kémény elég keskeny, de így is sikerül különösebb probléma nélkül felérned a tetejére. Ahogy kitekintesz belőle, egy szoba képe tárul elé. Egy széket látsz, melyben egy kis Ördög ücsörög. A lény, amint észrevesz téged, csettint egyet az ujjával. A következő pillanatban pedig eltűnnek a létráról a fokok! *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 109-re, ha nincs szerencséd, lapozz a 133-ra.

16.

Hogyha az északi ajtón át távozol, lapozz a 48-ra. Ha a délin át mennél vissza az előző terembe, lapozz a 151-re.

17.

A ládán két zár van. Hogyha nincs nálad legalább két kulcs, úgy más lehetőség nem lévén meg kell kísérelned betörni a fedelet – lapozz az 58-ra. Ha van, úgy próbáld bele őket a zárba! Melyik kombinációt választod?

Gyémánt és Rubin? Lapozz a 200-ra.
Rubin és Smaragd? Lapozz a 135-re.
Smaragd és Gyémánt? Lapozz a 156-ra.



18.

Az ajtón túl induló folyosó hosszan halad észak felé, majd egy elágazáshoz ér. A becsatlakozó másik út visszafelé vezet, nagyjából arra, amerről érkeztél, így az eredeti irányt tartva tudsz tovább haladni. Lapozz a 10-re.

19.

Első ránézésre a gyűrű közönséges ékszernek tűnik, ám alaposabban megvizsgálva hat apró fogat találsz a belső felén. Ez egy Parazitagyűrű! Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért erre sikerült rájössz. Visszateszed a mágikus élősködőt a ládába és zsebre teszed a Smaragdkulcsot. Ha most ki akarsz nyitni az első ládát, és még nem tetted, lapozz a 158-ra. Ha a harmadik érdekelne, lapozz a 26-ra. Amennyiben el akarsz hagyni a kis szobát, lapozz a 86-ra.

20.

A doboz zárva van. Ha meg akarsz próbálni feltörni, lapozz a 159-re. Ha inkább távoznál innen és az elágazáshoz visszatérve keletre folytatnád az utad, lapozz a 7-re.

21.

Az Asztromanta egy Altatóvarázslatot alkalmazott rajtad. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, a varázslat célt téveszt. Lapozz vissza a 33-ra és folytasd a harcot, de ne felejts el minden második körben az 56-ra lapozni. Hogyha nincs szerencséd, a padlóra rogysz és mély álomba merülsz – lapozz a 95-re.

22.

A teremtmény egy Zombi, ami téged támad! Küzdj meg vele.

Zombi UGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a 45-re.

23.

A folyosó néhány méteren át északnak vezet, majd két ajtóhoz ér, melyek egymással szemben állnak, kétoldalt a falban. Ha nem foglalkozol velük, csak egyszerűen továbbhaladsz, lapozz az 50-re. Ha a keletin akarsz benyitni, lapozz a 36-ra. Hogyha a nyugatin, lapozz a 102-re.

24.

Úgy érzed, kényes kérdést tettél fel a fickónak. – Nem tudom... Nem igazán... Nem akarok erről beszélni – mondja némi habozás után az Ebmaster. Ha tovább próbálsz puhatolózni, lapozz a 29-re. Ha inkább Anakendisről kérdeznél, lapozz a 73-ra. Ha a Krónikákról, lapozz a 148-ra. Ha megköszönöd a segítségét és elhagynád a szobáját, lapozz a 151-re.

25.

A ruha igen drága anyagból készült, ám egy csepp mágia sincs benne. Ha most átkutalnád az ágyat, és eddig még nem tetted meg, lapozz a 157-re. Ha a festményeket néznéd meg, lapozz a 76-ra. Ha a fiókokat kutalnád át, lapozz a 61-re. Ha egyszerűen távoznál a szobából, lapozz a 138-ra.

26.

A láda zárva van. Ha meg akarsz próbálni felfeszíteni, lapozz a 41-re. Ha nem, és inkább az első ládát vennéd szemügyre, lapozz a 158-ra. Ha a második érdekelne, lapozz a 163-ra. Ha távoznál a helyiségből, lapozz a 86-ra.

27.

Nem törödsz az aprósággal, folytatod az utat, ám úgy egy pernyi séta után érzed, hogy valami finoman megérinti a lábad. Ahogy megfordulsz, a kis teremtményt veszed észre magad mögött, ezért úgy döntesz, meghallgatod a mondanivalóját. Lapozz a 171-re.

28.

A Dinoszaurusz barlangját átkutalva rábukkansz egy Kötélre – méghozzá egy Mágikus Kötélre! Ez a tárgy képes magától feltekeredni bármire, elég, ha csak megparancsolod neki. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A segítségével végül sikerül kikeveredned a veremből. Ha még nem tetted, és most belépnél a folyosó túloldalán lévő szobába, lapozz a 36-ra. Hogyha folytatnád az utad a folyosón, lapozz az 50-re.

29.

Az Ebmaster feldühödik faggatózásodra. – Azt mondtam, nem akarok beszélni róla! – kiáltja, majd legnagyobb meglepetésedre előrántja a kardját és rád támad! Lapozz a 62-re.

30.

Elindulsz a homokon át, de hamarosan süllyedni kezdesz benne. Hirtelen egy vastag csáp tör fel a mélyből – egy Homokpolip csápja! Meg kell küzdened ezzel a lényel, ám mivel derékig a futóhomokban csak nagy nehézségek árán tudsz mozogni,

a csata időtartamára 2-vel csökkentened kell
ÜGYESSÉGED.

Homokpolip ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha győzől, lapozz a 2-re.

31.

A szakadék túloldaláról továbbvezető járat egy kis helyiségbe vezet, melyben ajtók vannak az északi, a keleti és a nyugati falon, és a szobának a közepén egy kis márványtalapzat áll. Ha ezt vizsgálod meg közelebbről, lapozz a 111-re. Ha keleti irányba hagynád el a termet, lapozz a 43-ra. Ha északnak mennél, lapozz a 84-re. Hogyha a nyugati ajtót választanád, lapozz a 72-re.

32.

A faliszőnyeg egy izmos embert ábrázol, akit egy farkas vagy kutya követ, és aki villámokat szór egy menekülő seregére. Ha most megvizsgálod az íróasztalt is, lapozz a 184-re. Ha távoznál a helyiségből, lapozz a 105-re.

33.

Küzdj meg az alakkal!

Asztromanta ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Minden második körben lapozz az 56-ra. Ha győzől, elhagyhatod a termet. Ha északi irányba folytatnád az utad, lapozz a 96-ra. Ha visszatérnél az előző szobába és oman mennél tovább északra, lapozz a 71-re.

34.

A járat egy igen hűvös barlangüregbe vezet. Jégcsapok lógnak a plafonról, a padlót csúszós, fekete jégréteg borítja. Ha alaposabban is körül akarsz nézni idebenn, lapozz a 93-ra. Ha távoznál innen, lapozz a 126-ra.

35.

Felhúzd a csizmákat. Elég kényelmesek. Ahogy körbesétálsz, úgy érzed, mintha sokkal ruganyosabban járnál. Rátaláltál a Szökkenő Csizmára. Ennek a lábbelinek a segítségével óriási távolságokat is képes leszel átugrani, ráadásul ÜGYESSÉGED is javítja 1 ponttal (akár a *Kezdeti* érték fölé is!). Lapozz vissza a 112-re.

36.

Az ajtó egy nagyobb helyiségbe nyílik, melynek nincsen másik kijárata. A szoba közepén egy embert látsz, kezében fejszével, körülötte pedig, a polcokon vagy a plafonról lógva rengeteg élelmet. Ha megszólítod a férfit, lapozz a 134-re. Ha rátámadsz, lapozz a 14-re. Ha gyorsan távozol innét, térj vissza a 23-ra és válassz valami mást.

37.

Az ajtó egy kis terembe nyílik, melyben egyetlen fekete láda áll csupán. Két zárt látsz rajta – valószínűleg ebben rejtőzik a Sötét Krónikák! Ha megpróbálsz bezúzni a láda tetejét, lapozz az 58-ra. Ha a nálad lévő kulcsokat próbálsz meg használni, lapozz a 17-re.

38.

Mit próbálsz meg használni?

Egy Ezüst Amulettet? Lapozz a 6-ra.
Egy Mágikus Kötelet
(melynek megparancsolod, hogy kötözz meg a férfit)? Lapozz a 152-re.

Semelyik másik tárgyad nem tűnik hatásosnak az alak ellen. Hogyha ezek egyikével sem rendelkezel, meg kell támadnod a varázslót – lapozz a 83-ra.

39.

A szekrényben több fekete kabátot is látsz. Ha ki akarod venni az egyiket, hogy felpróbáld, lapozz a 140-re. Hogyha nem érdekelnek, lapozz vissza a 149-re és válassz valami olyat, amivel eddig még nem próbálkoztál.

40.

Az aljnövényzet igen sűrű, és nem jutsz túl messzire. Megfordulsz, hogy visszamenj az ösvényre, de már nem igazán tudsz mozogni. Lábaiddal sikerült belegabalyodnod egy kúszónövénybe, és most ki kell verekedned magad belőle.

Kúszónövény ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 4

A növény minden körben automatikusan sebez rajtad 2 ÉLETERŐ pontot, még akkor is, hogyha egyébként a te Támadóerőd lenne a nagyobb. Ha végeztél vele, el kell döntened, merre folytatod az utad. Amennyiben a balra haladó ösvényen mennél tovább, lapozz a 101-re. Ha a jobb oldalin, mely az ajtóhoz vezet, lapozz a 49-re.

41.

Bármennyire is erőlködsz, nem bírsz sem a fedéllel, sem magával a zárral. Ha nyers erődet használva megpróbálnád egyszerűen csak bezúzni a láda tetejét, lapozz a 153-ra. Ha inkább feladod a próbálkozást, lapozz a 9-re.



42.

Nem sikerül olyan jól az ugrás, mint szeretted volna, így nem is tudsz rendesen megkapaszkodnod a hálóban. Majdnem kificamodik a karod a rántástól – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot –, de épp csak sikerül elkerülnöd a csúfos véget. Biztonságba húzod magad, a maradék távolságot pedig egy ugrással teszed meg. Lapozz a 31-re.

43.

Az ajtó mögött egy rövid járat indul, ami végül egy teremben ér véget, melyben egy férfi áll. Gúnyosan mosolyog rád, majd Traskanndként, Anakendis szolgájaként mutatkozik be. A szoba egyszerű berendezését

egy íróasztal és egy faliszőnyeg alkotja, a szemközti falon pedig egy ajtót látsz, ami továbbvezet innen. Ha beszélni próbálsz a férfival, lapozz a 183-ra. Ha rátámadsz, lapozz a 193-ra. Ha megpróbálsz kereket oldani, lapozz a 63-ra.

44.

A földön fekvő teljesen ki vagy szolgáltatva a varázsló következő támadásának, a félelmetes villámömb pedig 8 ÉLETERŐ pontos sebet ejt rajtad. Ha még életben vagy, Anakendis ismét rád támad. Lapozz a 83-ra.

45.

A szörnyű teremtmény holtan hever a lábad előtt. Átkutatod az alkóvt, de semmit nem találsz odabenn, ígyhát távozol a szobából. Lapozz a 108-ra.

46.

A járat egy idő után északi irányba fordul, majd elhalad egy ajtó mellett, melyet a keleti falba ágyaztak. Ha ki akarod ezt nyitni, lapozz a 154-re. Hogyha folytatnád az utat egyenesen, lapozz az 50-re.

47.

Csapásodnak nincs nagy hatása Anakendis ellen, a barikád azonban egy időre eltűnik. Kihasznaod a kínálkozó lehetőséget és folytatod a harcot. Ha győzől, lapozz a 168-ra.

48.

Az ajtón át egy egyszerűen berendezett hálószobába érkezel. Amint felbukkansz, az ágyban heverő alak felemelkedik. A férfi feketébe van öltözve, oldalán egy kard lóg. Ha megtámadod, lapozz a 62-re. Ha megpróbálsz beszédbe elegyedni vele, lapozz a 161-re.

49.

Az ajtó zárva van. Ha megpróbálsz neki-futásból betörni, lapozz a 128-ra. Ha inkább a másik csapást vizsgálod meg közelebbről, és még nem jártál azon, lapozz a 101-re. Ha elhagynád a helyiséget, lapozz az 50-re.

50.

A járat végül egy kereszteződésben ér véget. Úgy döntesz, az észak felé továbbhaladó folyosón folytatod az utadat. Mielőtt azonban elindulnál, az egyik járatban egy apró lény jelenik meg, ami követni kezd téged. Ha nem foglalkozol vele, lapozz a 27-re. Ha felé fordulsz és rátámadsz, lapozz a 98-ra.

51.

Esetlenül, egyre süllyedve a homokban haladsz előre. Már majdnem eléred a szoba túlvégét, amikor lábad beleakad valami keménybe, ami a homok alatt hever. Ahogy alaposabban megnézed, megállapítod, hogy egy vastag kötél az. Ha hagyod, ahol van, és sietve távozol, lapozz a 144-re. Ha meghúzd, lapozz a 122-re.

52.

Granzork próbál rábeszélni, hogy gondold meg magad, te azonban eltökélt vagy. Egyre dühösebb lesz, majd hirtelen két méteresre fúvódik fel és rád támad! Küzdj meg vele.

Ha nyersz és megnéznéd, mi van az ajtó túloldalán, lapozz a **141-re**. Ha az északi folyosón folytatnád az utat, lapozz a **132-re**. Hogyha visszatérnél az előző járathoz és ott mennél tovább egyenesen, lapozz a **3-ra**. Ha akarsz, a döntés előtt ehetsz is.

53.

Felpattansz a Seprűre és biztonságban átrepülsz a túloldalra, a kijáratához. Lapozz a **144-re**.



54.

Most, hogy végeztél az Erdődémonnal, már ehetsz, ha akarsz. A kunyhót átkutatva 5 Aranytallérta lelsz, továbbá egy pár Kék Szaténkesztyűre. Hogyha fel akarod ezeket próbálni, lapozz a **65-re**. Ha a szomszédos kunyhóban akarsz körülnézni, lapozz a **8-ra**. Ha a másik ösvényt követnéd az ajtóig, lapozz a **49-re**.

55.

A doboz teteje felpattan. Egy rubinból kifaragott Kulcsot találsz benne, mely bíbor színű selyempárnán pihen. Gyorsan zsebre vágod majd elhagyod a barlangot. Visszasétálsz az elágazáshoz, ahol a jobb oldali járatban folytatod az utat. Lapozz a **7-re**.

56.

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–2, lapozz a **160-ra**. Ha 3–4, lapozz a **21-re**. Hogyha 5–6, lapozz a **131-re**.

57.

Az ajtóhoz szaladnál, de egy kőfal csapódik le a keretben, elzárva előtted az utat, te pedig egyenesen belerohansz, és egy ideig csak csillagokat látsz. Ahogy látásod kitisztul, Anakendis kardja jelenik meg előtted, amint a nyakad felé hasít... Kalandod itt véget ér.

58.

Felemeled kardodat, ám miközben kezdenél lesújtani rá, egy sötétségből álló sugár csap ki belőle, egyenesen a testedbe. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha nincs szerencséd, a nyaláb telibe talál és végez veled. Ha szerencsés vagy, nem talál el. Ha még van nálad olyan kulcs, amit nem próbáltál ki, itt az ideje, hogy megtedd – lapozz a **17-re**. Ha már nincs, úgy elkeseredetten a földre roskadsz, hogy ilyen messzire eljutottál, és mégis elbuktál. Ha legközelebb bejutsz a barlangba, keress kulcsokat!

59.

Ahogy a férfi felé szaladsz, a varázsló ki-mond néhány szót, és egy masszív jégfal jelenik meg, pont az orrod előtt. Egyenesen belerohansz – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Az öreg egy újabb szavára az egész eltűnik. Úgy döntesz, inkább megszólítod. Lapozz a **4-re**.



60.

Elmondod a Zombinak, hogy csupán kíváncsiságodat akartad kielégíteni. – A kő megmozdításának büntetése halál. Az ítéletet azonnal végrehajtom – mondja a síron túli teremtmény hörgő, és vérfagyasztó hangján. Azzal kilép az alkóvból és rád támad. Lapozz a **22-re**.

61.

Kinyitod a fiókot. Különféle szeméttel van tele, a halom tetején azonban megpillantasz egy bőr fejpántot, melyet gyémánt alakú vörös minták díszítenek. Ha fel akarod próbálni, lapozz a **68-ra**. Ha inkább folytatod a keresést, lapozz az **5-re**.

62.

A férfi rád veti magát.

Ebmester ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, lapozz a **67-re**.

63.

Az ajtó felé indulsz, ám egy tűzfal tör elő a padlóból – te pedig egyenesen felé tartasz! *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **197-re**. Ha nincs szerencséd, lapozz a **12-re**.

64.

Valahogyan át kell jutnod a szakadékon. A legkézenfekvőbb megoldás az lenne, ha a fal mellé támasztott három fadeszkát használnád fel. Amennyiben ezzel próbálkoznál, lapozz a **178-ra**. Ezen kívül felszerelési tárgyaid közül is válogathatsz. Az alábbiakat használhatod, ha rendelkezzel velük:

Egy Repülő Seprűt	Lapozz a 114-re .
Egy Mágikus Kötelet	Lapozz a 182-re .
Egy Szökkenő Csizmát	Lapozz a 137-re .

65.

Felhúzod a Kesztyűt. Remekül illik a kezedre. A következő pillanatban azonban a szatén összezsugorodik és szorítani kezd. Rettenetesen fáj a kézfejed, de képtelen vagy megszabadulni a kellemetlen ruhadarabtól. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha most szétnéznél a szomszédos kunyhóban is, lapozz a **8-ra**. Ha a másik ösvényen indulnál el, mely az ajtóhoz vezet, lapozz a **49-re**.

66.

A csontváz kopott selyemköpenyt visel, és egy pár tökéletes állapotban maradt bőrcsizmát. Hogyha fel akarod ezeket próbálni, lapozz a **35-re**. Ha nem, úgy lapozz vissza a **112-re** és válassz valami mást.

67.

Átkutatod a szobát, de semmi érdekeset nem találsz benne. Átvágysz a halott kopók termén és visszatérsz a talapzatos barlangüregbe. Lapozz a **151-re**.

68.

A fejpánt elég nagy, ám ahogy felveszed, megfeszül, hogy tökéletesen passzoljon rád. *Kezdeti SZERENCSED* megnövelheted 1-el, és a Jelenlegit is visszaállíthatod erre az értékre. (Ez csak egyszeri hatás, a soron következő próbák a szokásos módon fogják csökkenteni *SZERENCSE* pontjaid számát.) Folytatod a fiók átkutatását. Lapozz az **5-re**.

69.

Ebben a Körben Traskannd nem a kardjával támad rád, nem is próbálja kivédeni a csapásod (automatikusan eltalálsz), hanem ujjja hegyéből lő rád egy lángnyelvet. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot veszítettél a támadás miatt. Folytasd a harcot ellene. Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **194-re**.

70.

Az ajtó egy keskeny szobába nyílik. Nem látsz másik bejáratot. Sem semmi mást. A falakat mindkét oldalon hatalmas burkolókövek építik fel, melyek között két olyan is van, ami meglazult és könnyen mozdítható. Valamivel szemmagasság felett egy kis lyukat is észreveszel. Ha ezt vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **170-re**. Ha a déli kődarabot mozdítanád meg, lapozz a **104-re**. Ha az északit, lapozz a **130-ra**. Ha távoznál és folytatnád az utad a folyosón, lapozz a **108-ra**.

71.

A járat egy ideig északi irányba halad, végül egy elágazáshoz ér. Ha tovább mennél egyenesen, lapozz a **23-ra**. Ha keletre fordulnál, lapozz a **121-re**. Ha a nyugati irány a szimpatikus, lapozz a **46-ra**.

72.

Ahogy kinyitod az ajtót, egy száj jelenik meg rajta, mely mély, mennydörgésszerű hangon szól hozzád. – Óvakodj, botor ember! Anakendis lakhelyére lépsz be, melyből még senki nem tért vissza élve! – Nem szentelsz túl nagy jelentőséget a kijelentésnek, folytatod az utad a járatban. Lapozz a **106-ra**.

73.

A férfi bólint. Elmondja, hogy amint belépsz Anakendis termébe, onnan nincs menekvés, így hát óvakodnod kell, továbbá hogy a nyugati ajtón át juthatsz el hozzá, míg Traskannd lakhelyét keletre találod. Ha tovább kérdezősködsz Anakendisről, lapozz a **174-re**. Ha nem, úgy megköszönöd az információt és visszatérsz a talapzatos helyiségbe. Amennyiben itt keletre mennél, úgy lapozz a **43-ra**. Ha nyugatra, lapozz a **72-re**.



74.

Az apró Ördög holtan esik össze előtted. A termet átkutatva egy apró Ékköves Gyűrűre bukkansz, mely 5 Aranytallért ér. A lejutáshoz a padló szélébe kapaszkodva leereszted magad, amennyire csak karod engedi, majd a maradék, rövid távolságnál ugrasz. Lapozz vissza a 112-re és válassz valami olyat, amivel eddig még nem próbálkoztál. Ha akarsz, most ehetsz is.

75.

Felteszel néhány kérdést a barlangrendszeréről, ám nem válaszol. Rájössz, hogy túl sokat kotyogtál el küldetésedről, a férfi pedig meglendíti fejszéjét és rád támad. Küzdj meg vele!

Férfi ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd, lapozz a 91-re.

76.

Végignézed a képeket, melyek mindegyike különféle borzalmas kínzási módokat ábrázol – olyanokat, melyek nézegetésében Traskannd örömét lelhetné szabadidejében. Az egyik előtt állva azonban egy kis, fehér, szellemszerű kezet látsz lerepülni a vászonnál, mely azonnal torkon ragad téged! Küzdj meg vele a szokásos módon!

Kéz ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 2

Ha nem sikerül végezned ellenfeleddel 3 Kör alatt, megfojt téged. Ha megszabadulsz a szorításából, visszatérhetsz a 149-re, hogy valami olyannal próbálkozz, amivel eddig még nem.

77.

Sikeresen eljutsz a háló túloldalára, ahonnan már csak egy könnyű ugrás a kijárat. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 31-re.

78.

Maga a kút nem túl érdekes. A túloldalán találsz egy táblát, melyre a következő szöveg van írva: „Werdana kútja.” Ha most a vödörben leereszkedsz, lapozz a 169-re. Ha a követ vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a 125-re. Ha távoznál innen, lapozz a 89-re.

79.

A dárda arcodat találja el. Eleinte nem érzel fájdalmat, ám hamarosan rájössz, hogy a fegyver egy olyan mágiával volt átitatva, mely most szívja ki belőled a vért! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz, mielőtt kihúznád magadból a lövedéket. De legalább sikerült megszerezned az Amulettet. Lapozz vissza a 70-re és válassz valami mást.

80.

Harcolj!

Jégharcos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a 189-re.

81.

Visszatérsz a járatba. Ha most a balra induló alagútban folytatnád az utad, lapozz a

96-ra. Hogyha visszatérnél az első szobába és onnan haladnál tovább északi irányba, lapozz a 71-re.

82.

A járat egy ideig nyugatnak tart, azután északnak fordul. Hamarosan egy leágazáshoz érsz, mely bal kéz felé folytatódik. Ha erre indulnál, lapozz a 120-ra. Ha továbbra is egyenesen mennél tovább, lapozz a 96-ra.

83.

Ellenfeled készen áll támadásodra, és előhúzza saját kardját. Tapasztalt kardforgató, kemény csata elé nézel.

Anakendis ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 20

Amint először eltalálod a varázslót, lapozz a 115-re.



84.

Lenyomod az ajtó kilincsét, de zárva találsz. Az ajtólaphoz tapasztva a füledet csoszogások, szipogások és morgások hangjai szűrődnek át, valószínűleg többen is vannak a túloldalt. Ha megpróbálsz betörni az ajtót, lapozz a 177-re. Ha a nyugati ajtóval próbálkoznál, lapozz a 72-re. Ha a keletivel, lapozz a 43-ra.

85.

Miután végzel a két kis lényel, folytatod a rejtekhelyükül szolgáló csonthalom átkutatását, és végül rábukkansz egy hosszúkás dobozra. Könnyedén felnyílik, és egy fenséges, ragyogó kardot emelsz ki belőle, mely minden valószínűség szerint mágikus hatalommal bír. Ha magaddal akarod vinni a fegyvert, a régít itt kell hagynod, az új azonban remek munka, mely 1-el megnöveli ÜGYESSÉGED. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha akarsz, most ehetsz is. Ha végeztél, lapozz a 18-ra.

86.

Elhagyod a kis szobát, az erdős termen visszatérsz a folyosóra és folytatod az utad észak felé. Lapozz az 50-re.

87.

A férfi egy ideig emészti a hallottakat, majd hűvösen feléd fordul. – Engem erről nem értesítettek – mondja, azzal harcra készen felemeli a fejszéjét. Ha megküzdesz vele, lapozz a 14-re. Hogyha Elmenekülnél (ne feledkezz meg a büntetésről), most még megleheted. Ha a szemközti ajtó mögé kukkantánál be, és még nem jártál ott, lapozz a 102-re. Ha a folyosón folytatnád az utad, lapozz az 50-re.

88.

A fickó elégedetten végigmér, leereszti fejszéjét és int, hogy nyugodtan nézz körbe. Ha most rá akarsz támadni, lapozz a 14-re. Ha nem akarsz, akkor körbenézel. Találsz egy szép nagy szelet Nyers Húst, ami hasznosnak ígérkezik, és amit magaddal vihetsz. Ezután elhagyod a termet. Ha most a szemben lévő ajtón nyitnál be, lapozz a 102-re. Ha a folyosón folytatnád az utad, lapozz az 50-re.

89.

Elhagyod a szobát. Visszafelé menet ismét elhaladsz a nyugati folyosó mellett. Ha még nem jártál arra, és kíváncsi vagy rá, mit rejt, lapozz a 120-ra. Ha visszatérnél a három ajtós szobába, majd onnan mennél tovább észak felé, lapozz a 71-re.

90.

A polcon több kötetet is látsz, ezek nagy része azonban vagy szakadt, vagy megégett. Csupán két olyat találsz, ami még aránylag épen maradt. Az egyik címe „A Barlangok Titkai” – ha ebbe akarsz belenézni, lapozz a 107-re. A másik címe „Anakendis Élete” – ha ezt futnád át, lapozz a 164-re.

91.

Letörölöd kardod pengéjéről a vért és átkutatod a barlangot. A legkülönbözőbb ételekre sikerül rábukkannod. A legígéretesebbnek egy nagy darab Nyers Hús tűnik, amit magaddal is viszel (ne felejtse el felírni a Kalandlapodra). Ha most gyorsan meg is kóstolnád, lapozz a 172-re. Ha nem, és a szobát elhagyva a folyosón lévő másik ajtón néznél be, lapozz a 102-re. Ha folytatnád az utat a járatban, lapozz az 50-re.

92.

Anakendis hirtelen elhátrál előled. Int a kezével és különös nyelven motyogni kezd. A következő pillanatban egy tűzgyűrű kel életre körülötte, mely beborítja testét, csak a feje látszik ki az akadály fölött. Kardoddal immáron képtelen vagy elérni. Mit teszel?

Megpróbálsz átugrani az akadály fölött? Lapozz a 100-ra.
Megpróbálsz elmenekülni? Lapozz az 57-re.
Kardoddal a lángokra csapsz? Lapozz a 47-re.

93.

Beljebb lépsz a terembe és kutatni kezdesz. Ahogy elhaladsz néhány nagyobb állójégsap mellett, egy hatalmas, fehér, pikkelyes, emberszerű alakkal találod szemben magad – egy Jégharcos! Most még elmenekülhetsz (ne feledkezz meg az ezzel járó büntetésről!), ha visszaszaladsz az előző elágazáshoz. Amennyiben így tennél, lapozz a 7-re. Hogyha nem, úgy meg kell küzdened vele – lapozz a 80-ra.

94.

Ahogy elindulsz a túloldal felé, megcsúszik a kezed a hálón és leesel. Mikor az aljához érsz, sikerül ugyan egy karral megkapaszkodnod, de elég gyorsan elfárad a kezed, és sikoltva a feneketlen mélységbe zuhansz... Kalandod itt véget ér.

95.

Az Altatóvarázslat telibe talál, te pedig hortyogva esel össze. Mikor felébredsz, Kokhid mellett találsz magad, egy domboldalon, felszerelési tárgyak nélkül. Visszatérhetsz a falu előljárójához, hogy új vértet és kardot kérj tőle, ám minden más tárgyat le kell húznod magadtól. Lapozz vissza az 1-re és kezd előlről a kalandot.

96.

A keskeny folyosó egy kis, négyzet alakú szobává szélesedik, melyből nem látsz másik kijáratot. Az egyik sarkában egy kis kerek kút áll. A kötél fel van húzva, végére egy szép nagy vödört erősítettek – elég nagyot ahhoz, hogy kényelmesen beleállhass és leereszkedhess. Hogyha így tennél, lapozz a 169-re. Ha előbb megvizsgálnád a kút, lapozz a 78-ra. A szoba padlóján egy szikladarabot is látsz, ami földöntúli fénnel lüktet. Ha ezt akarod jobban szemügyre venni, lapozz a 125-re. Ha távozol a szobából, lapozz a 89-re.

97.

Ahogy belépsz a kunyhó ajtaján, egyből egy különös teremtménnyel – egy Erdődémonnal – találsz szembe magad. A fenevad azonnal rád támad.

Erdődémon ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

A lény gyorsan elállja a kijáratot, így nem menekülhetsz el előle. Ha legyőzted, lapozz az 54-re.



98.

Kardodat a kis teremtmény felé lendíted, ám az felsikolt és elmenekül. Most, hogy rádöbben, nem jelent rád veszélyt, hüvelyébe dugod a kardodat és úgy döntesz, meghallgatod a mondandóját. Lapozz a 171-re.

99.

A kutyák tetemeit félrerugdosva átvizsgálod a barlangot, de semmi hasznosat nem találsz, így távozol. Lapozz a 16-ra.

100.

Felugrasz a közeli asztalra és a tűzakadályon át a férfi feje felé ugrasz. Sikertől meg-rúgnod (vonj le 2-t az ÉLETEREJÉBŐL), és a barikád is eltűnik. Azonban te is elég rosszul érkezel, ellenfelednek sikerül még előtted összeszednie magát és így bevinnie egy találatot – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Folytasd a harcot. Hogyha győztél, lapozz a 168-ra.

101.

Az ösvény némi kanyargás után egy kis, fűvel benőtt tisztáson ér véget, melyen két kis kunyhó áll. Ha az első, nagyobbik építményben néznél körül, lapozz a 97-re. Ha a másodikban, lapozz a 8-ra. Ha nem érdekelnek a házikók, és inkább átmennél az ajtóhoz vezető útra, lapozz a 49-re.

102.

Az ajtó könnyedén nyílik, a mögötte lévő szoba azonban üres. A szemben lévő falnál egy felfelé vezető lépcsősort látsz. Ha meg akarod nézni, hová vezet, lapozz a 165-re. Ha a folyosó túloldalán lévő ajtón nyitnál be, lapozz a 36-ra. Ha a folyosón mennél tovább északi irányba, lapozz az 50-re.



103.

Ahogy fegyvered átvágja a kis madarat, az felrobban! Vére a kardod pengéjére fröccsen, és rádöbben, hogy az egy erősen maró sav! Szerencsére a benne lévő mágia ellenáll ennek, így gond nélkül bele tudod törölni az ágyba. Úgy döntesz, magadra öltöd a kabátot. Lapozz a 25-re.

104.

Nagy erőfeszítésedbe kerül megmozdítani a kődarabot. Amikor sikerül, egy alkótot találsz mögötte, melyben egy ember falféher teteme áll. Legalábbis tetemnek nézed, amíg a feje feléd nem fordul! Ha meg akarod támadni, lapozz a 22-re. Ha megpróbálsz beszélni vele, lapozz a 136-ra. Ha gyorsan vissza akarod tolni a fedőkövet, térj vissza a 70-re és válassz valami mást.

105.

Ha ugyanarra távoznál, amerről idejöttél, lapozz a 138-ra. Ha az ajtón lépnél be, lapozz a 149-re. Ha akarsz, most ehetsz.

106.

A barlangalagút feketére van festve. Nyugati irányba halad, végül egy újabb ajtóban ér véget. Hallgatózol, de semmi nesz nem szűrődik ki a túloldaláról, úgyhogy benyitasz rajta. Egy terembe lépsz, melynek északi falán látsz egy kijáratot. Egy fekete köpenyes alak áll előtted, akiben egyből felismered Anakendist. A férfi arcán gonosz mosoly ül, és gúnyosan megszólít. – Üdvözöllek, kalandozó. Látom, sikerült eljutnod a Belső Szentélybe. Nem számít, innen nem fogsz továbbjutni. – Ha azonnal rátámadsz az alakra, lapozz a 83-ra. Ha előbb átnézed a hátizsákod, hátha találsz benne valamit, ami hasznodra válhat, lapozz a 38-ra. Ha megpróbálsz elmenekülni, lapozz az 57-re.

107.

Gyorsan végigfutod a művet, és sikerül kiderítened, hogy a katakombák elég sokat zsugorodtak kivájásuk óta. A szöveg szerint Anakendis lakhelye valahol egy feneketlen verem túloldalán található, amin egy szinte láthatatlan háló segítségével lehet átmenni. Nagyjából ez minden, ami hasznos benne. Most pedig lapozz vissza a 112-re és válassz valami mást.

108.

A járat egy ideig észak felé tart, közben pedig elhalad egy ajtó mellett, ami a keleti falban áll. Ha be akarsz rajta nyitni, lapozz a 112-re. Hogyha folytatni akarod az utad a járatban, lapozz az 50-re.

109.

Épp csak sikerül elkapnod a padló szélét, így sikerül felhúznod magad. Az Ördög felpattan ülőhelyéről és rád veti magát.

Ördög ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 5

Ha győzöl, lapozz a 74-re.



110.

Csapásod nyomán a kis madár hirtelen felrobban! Vére végigfolyik a kardod pengéjén, melyből sziszegő hang tör elő. Rémülten döbben rá, hogy a lény vére savas, mely épp most emészti fel fegyveredet! Többé már nem használhatod ezt, így kénytelen vagy újabb harci eszköz után nézni. Lapozz a 162-re.

111.

A talapzatot közelebből szemügyre véve egy apró kart találsz, amit meghúzol. Egyik oldalán kinyílik egy kis üreg takarólapja. Régen itt talán egy ékszer tartottak, vagy valami más értékes tárgyat, most azonban teljesen üres. Az ajtók egyikével kell szerencsét próbálnod.

Északra indulsz?	Lapozz a 84-re.
Keletre mész?	Lapozz a 43-ra.
Nyugatra nézel szét?	Lapozz a 72-re.

112.

Az ajtó könnyedén kinyílik, és egy igen kényelmesen berendezett társalgóba vezet. A nyugati falon egy hatalmas kandallót látsz, előtte pedig egy széket, melyen egy csontváz ücsörög. A közelben van egy könyvespolc is. Mit teszel?

Megvizsgálod a kandallót?	Lapozz a 147-re.
Végignézed a könyvespolcot?	Lapozz a 90-re.
A csontvázhoz lépsz?	Lapozz a 66-ra.
Elhagyod a szobát?	Lapozz az 50-re.

113.

Az alagút egy ajtónál ér véget, mely be van ugyan ragadva, de egy határozott lökással sikerül jobb belátásra bírnod. Szélesre tárul, egy óriási barlangüreget fedve fel előtted. A bejáratnál szemben meglátod az innen továbbvezető járatot, aminek a közelében egy nagy halom csont és rothadó hús hever. Hogyha meg akarod ezt vizsgálni, lapozz a 142-re. Ha inkább egyenesen átvágysz a helyiségen, lapozz a 18-ra.

114.

Felpattansz a Seprüre és átrepülsz a szakadék felett. Épp mikor már elérnéd a túloldalt, nekiütközöl valaminek – egy hálónak, amit a semmi fölé feszítettek ki. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, sikerül megkapaszkodnod benne – lapozz a 11-re. Ha nincs szerencsed, lapozz a 42-re. Bármilyen történjék, a Seprűd ott marad a levegőben lebegve, és így könnyedén vissza tudod szerezni.

115.

Anakendist kizárólag mágikus fegyverrel lehet megsebezni a benne lakozó hatalmas gonosz miatt. Ha nem ilyen fegyvert használsz, képtelen leszel legyőzni a varázslót, így jobban teszed, ha menekülőre fogod a dolgot – lapozz az 57-re. Különben a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebet sikerül okoznod neki. Folytasd a harcot a szokott módon. Két Harci Kört követően lapozz a 92-re.

116.

A verem fala idelenn elég egyenetlen, ám miután úgy három métert mászol rajta, egészen simává válik – itt sajnos nem fogsz tudni kijutni. Lassal leereszkedsz. Ha északi irányba indulsz el, lapozz a 117-re. Ha dél felé mennél, lapozz a 146-ra.

117.

A járat keleti irányba fordul, majd délnek, ezután újra keletnek, végül szűkülni kezd, és egy falba fut bele. Ha megpróbálsz átkutatni valamilyen titkos járat után, lapozz a 139-re. Ha visszatérsz a veremhez és a másik irányba indulsz el, lapozz a 146-ra.

118.

A hang egyre türelmetlenebbé válik. – Most akkor lejössz, vagy nem? Ha nem, kérlek, ne vesztegesd tovább az időmet, és menj a dolgozdra. – Ha leereszkedsz a kútba, lapozz a 169-re. Ha távozol, lapozz a 89-re.

119.

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–3, a Zombi nem hisz neked, és máris rád támad – lapozz a 22-re. Egyéb esetben elbizonytalanodik, tévóvázik, és így elég időt biztosít számodra ahhoz, hogy a helyére told a fedőkövet. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 70-re és válassz valami mást.

120.

A járat nyugati irányba halad, és végül egy kicsiny dolgozószobába torkollik. Egy üres

könyvespolcot látsz idebenn, meg egy íróasztalt, mely ígéretesebbnek tűnik. Ha úgy döntesz, hogy átvizsgálod, lapozz a 191-re. Ha nem akarod ezzel vesztegetni az időt és távoznál a helyiségből, lapozz a 81-re.

121.

Az alagút elég hosszan halad egyenesen, majd észak felé fordul. A fordulóban egy ajtót látsz, melyre két szót írtak fel vérrel: „Maradj kinn.” Ha be akarsz nyitni, lapozz a 70-re. Ha az alagútban folytatnád az utat, lapozz a 108-ra.

122.

A kötél elég súlyos, és a rengeteg homok is eléggé megnehezíti a dolgot, de végül sikerül kihalásznod a dobozt, melyet a túlsó végéhez rögzítettek. Ha van nálad egy Gyémánt Kulcs, semmit nem találsz benne, így elhajítod és a kijáratához mész. Ellenkező esetben egy gyémántból kifaragott Kulcsot találsz benne, amit zsebre is raksz. Akár találtál benne valamit, akár nem, most lapozz a 144-re.

123.

A két Járószáj egyszerre támad rád.

Első Járószáj ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Második Járószáj ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha akarsz, *Elmenekülhetsz*, ekkor azonban mindkét lény beléd harap, és 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Amennyiben így tennél, lapozz a 18-ra. Ha felveszed velük a harcot és győzöl, lapozz a 85-re.

124.

A férfi igen elégedettnek tűnik, hogy ennyi mindenben tud segíteni neked, úgyhogy biztos vagy benne, hogy Anakendis igen rosszul bánt vele az elmúlt évek során. Megtudod tőle, hogy a Krónikákat le kell hajítani abba a szakadékba, amelyen idefele jövet átkeltél. Megköszönöd a fickó segítségét és a halott kutyák tetemein átgázolva visszatérsz a talapzatos szobába. Lapozz a 151-re.

125.

A kódarab egyre fényesebben lüktet, ahogy vizsgálod, de semmi különösét nem tapasztalsz vele kapcsolatban. Ha meg akarod érinteni, lapozz a 192-re. Ha nem, lapozz vissza a 96-ra és válassz valami mást.

126.

Megfordulsz, hogy elhagyd a barlangot, ám ekkor egy óriási jégtömböt veszel észre, ami egyenesen a fejed felé repül a levegőben! Félreugrasz, hogy elkerüld. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, sikerül félreugranod, ám ha nincs, úgy telibe talál, 3 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozva. Ahogy megfordulsz, meglátod a támadásért felelős lényt. Egy magas, fehér, pikkelyes humanoid az: egy Jégbarcos! Nincs választásod, nem tudsz elmenekülni, így kénytelen leszel megküzdeni vele – lapozz a 80-ra.

127.

Ha mágikus kardod van, lapozz a 103-ra. Ha nem, lapozz a 110-re.

128.

Vállal az ajtónak rontasz, és hangos robajjal sikerül is bejutnod rajta. Egy másik szobába érkezel. Lapozz a 9-re.

129.

Kardod pengéjét a fedél alá helyezve próbálsz felfeszíteni, és hamarosan célt érsz – a zár kiszakad, a tető felcsapódik. A ládában két apró tárgyat találsz: egy Smaragdkulcsot és egy kis Aranygyűrűt. Ha az ujjadra akarsz húzni a gyűrűt, lapozz a 175-re. Hogyha előbb alaposabban megvizsgálod, lapozz a 19-re. Ha nem foglalkozol vele, zsebre vágod a kulcsot és a másik két láda felé fordítod a figyelmed – lapozz vissza a 9-re.

130.

A burkoló nagy nehezen elmozdul, és egy kis alkótot fed fel maga mögött, melyben egy rothadó tetem áll. Megbököd a kardoddal, de legnagyobb megkönnyebbülésedre a dolog nem moccan. Nyakában azonban egy Ezüst Amulett lóg, amit ha akarsz, magadhoz vehetsz. Amennyiben így tennél, lapozz a 150-re. Ellenkező esetben visszatérsz a fedőkövet a helyére. Lapozz vissza a 70-re és válassz valami mást.

131.

Az Asztromanta Sötétségvarázslatot bocsájtott rád. Mostantól kezdve a harc idejére Támadóerőd 2-vel kell csökkentened, mert szinte semmit nem látsz magad körül. A varázslat csak rád van hatással, ellenfeled ezért levonás nélkül folytathatja a küzdelmet. Lapozz vissza a 33-ra és folytasd a harcot, de ne felejts el minden második körben az 56-ra lapozni.

132.

A járat északi irányba halad, de egyre kisebbre zsugorodik, míg végül már csak mászni tudsz benne. Egy kis ajtóhoz érkezel, amit zárva találsz. Ezen a szűk helyen nem tudod betörni, így visszatérsz a korábban látott ajtóhoz. Ha bekukucskálnál rajta, és még nem tetted, lapozz a 141-re. Ha tovább mennél, egészen addig a járatig, amiben először találkoztál Granzorkkal, és ott folytatnád az utat, lapozz a 3-ra.

133.

Kétségbeesetten próbálsz megkapaszkodni a padló szélén, de nem sikerül biztos fogást találnod, így visszazuhanasz a kandalló aljába – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Hallod, amint a gonosz kis lény kárörvendően felkacag odafenn. Ha még nem tetted, és most meg akarod vizsgálni a könyvespolcot, lapozz a 90-re. Hogyha a csontváz érdekelné, lapozz a 66-ra. Ha egyik sem, és elhagyva a szobát tovább indulnál észak felé, lapozz az 50-re.





134.

Az ember elég zsémbes, alig tudsz belőle egy-két értelmes mondatot kihúzni. Hirtelen megkérdezi, mit keresel itt. Ha elereszted a kérdésed a füled mellett, és a barlangról kezdesz kérdezősködni, lapozz a 75-re. Ha azt mondd, élelmiszer-ellenőr vagy, lapozz a 187-re. Ha azt, hogy ételt szeretnél, lapozz a 88-ra.

135.

A zárba próbálsz a kulcsokat. Legnagyobb örömdre mindkettő elfordul! A láda fedele felemelkedik, benne pedig egy kis, fekete könyvecskét találsz, melynek címét domború aranybetűkkel rakták ki: „Anakendis Sötét Krónikái.” Kiveszed a könyvet a ládából és visszatérsz a szakadékhöz, ahol a feneketlen mélybe hajítod.

Kokhíd békés falva most már biztonságban van mindenféle fenyegetéstől. Visszatértedkor a település előljárója hősként üdvözl. – Mindannyiunkat megmentettél – mondja. – Hatalmas jutalomra számíthatsz, a legnagyobb kincsekre, amiket Kokhíd lakosai csak fel tudnak ajánlani. – A férfi átad neked egy ládikát, melyben több száz Aranytallér, ékszer és drágakő lapul.

– Örökké szívesen fogadunk itt, megmentőnk. – A falusiak ujjongani kezdenek, te pedig kiélvezed mindazt a jót, amit ezek a szörnyű végeztől megmentett, egyszerű emberek nyújtani tudnak...

136.

Próbálsz szóba elegyedni a Zombival, de az elég unalmas beszélgetőpartnernek bizonyul. – Megzavarták hosszú alvásom – ismételteti újra meg újra. Aztán hirtelen megkérdezi tőled, miért mozdítottad el a követ. Ha azonnal rátámadsz, lapozz a 22-re. Ha válaszolni akarsz, mit mondasz?

Azt, hogy mert kíváncsi voltál? Lapozz a 60-ra.
Azt, hogy mert parancsot követted? Lapozz a 119-re.

137.

A Csizma segítségével könnyedén elrugasz-kodsz és a túloldalon lévő kijárat felé veted magad. Épp amikor már elérnéd, valami keménybe ütközöl, és rájössz, hogy valaki egy hálót vetett ki a mélység fölé. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, sikerül megkapaszkodnod benne – lapozz a 11-re. Hogyha nincs szerencséd, ismét *tedd próbára SZERENCSED!* Ha most szerencséd van, lapozz a 42-re, különben pedig lapozz a 94-re.

138.

Visszatérsz a talapzatos helyiségbe. Hogyha most az északi ajtón lépnél be, lapozz a 84-re. Ha a nyugatin nyitnál be, lapozz a 72-re.

139.

Rálelsz egy olyan falszakaszra, ami kopogásodra a többitől eltérően üregesen kong, és kis szöszölés után sikerül belöknöd. Egy nagyon kis barlangban találsz magad, amiről egy gyors keresés után megállapítod, hogy teljesen üres. A déli falán azonban

van egy ajtó. Hogyha ezen mennél tovább, lapozz a 186-ra. Ha visszamennél a verem-hez, és ott a másik irányba indulnál el, lapozz a 146-ra.

140.

Kiemelsz egy kabátot, hogy felvedd, ám hirtelen egy kis, kövér, zöld madárka repül ki belőle és támad rád csőrével. Ez egy Denrec! Küzdj meg vele.

Denrec ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 2

Amint eltalálsz a teremtményt, lapozz a 127-re.

141.

Az ajtóba vágott ablakon betekintve egy szobát látsz magad előtt. A padló nagyjából egy méterrel lehet lesüllyesztve, és tele van felfelé álló, hegyes tűskékkel! Ha ide beléptél volna, az a biztos halálot jelentene volna. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a felfedezésért. Ha most visszatérsz az eredeti alagútba, és ott mennél tovább észak felé, lapozz a 3-ra. Ha az innen induló szűkebb járatban folytatnád az utad, lapozz a 132-re.

142.

Megvizsgálod a csonthalmot, ám mielőtt messzemenő következtetésekig juthatnál, egy közeli hang vonja magára a figyelmedet. A rothadó húshalom alól két Járószáj tör elő. Ezek apró, rózsaszín, golyó alakú lények két apró lábbal és egy hatalmas szájjal. Rád támadnak. Lapozz a 123-ra.

143.

A negyedik Kör végére a másik két fenevad egyike végez a falatozással és rád támad. Ha társa még életben van, egyszerre kell megküzdened mindkettejükkel.

Második Ördögkopó ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Amint mindkét ebbel végzel, a harmadik társuk is rád veti magát.

Harmadik Ördögkopó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha minddel végeztél, lapozz a 99-re.

144.

A szobából egy északi irányba tartó folyosóra érkezel, melyen elég sokáig haladsz. Végül egy elágazáshoz érsz, ahol egy másik út csatlakozik a tiédbe. Mivel ez nagyjából abba az irányba vezet vissza, amerről érkezted, továbbra is tartod az irányt. Lapozz a 10-re.

145.

Visszatérsz a vödörhöz, amely idehozott, de szomorúan tapasztalod, hogy az már felhúzta magát! Magad mögül hallod az öreg nevetését, ezért úgy döntesz, beszélsz vele. Lapozz a 4-re.



146.

A járat egy ideig dél felé halad, aztán balra kanyarodik és egy nagyon nagy üregbe fut be. Belépsz. Úgy tűnik, valamilyen lény vackolta be ide magát. Megfordulsz, hogy távozz, mielőtt a teremtmény előkerülne, ám közted és az alagút bejárata között sajnos már ott magasodik a szörnyeteg, megghiúsítva minden szökési kísérletet! Egy Dinoszaurusz az, amivel meg kell küzdened.

Dinoszaurusz ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 16

Ha végzel vele, lapozz a 28-ra.

147.

Mivel a kandalló eléggé szokványosnak tűnik, csak tessék-lássék módjára vizsgálod meg. Azonban ahogy a belsejébe pillantasz, a kéményben legnagyobb meglepetésedre egy felfelé vezető létrára bukkansz! A magasból egy fáklya remegő fénye világít le. Ha fel akarsz itt mászni, lapozz a 15-re. Ha nem, lapozz vissza a 112-re és válassz valami olyat, amivel eddig még nem próbálkoztál.

148.

Az Ebmester gondolkodik egy ideig, majd elmondja, hogy a Krónikákat egy kis dobozban tartják, melynek kinyitásához két kulcsra van szükség, melyek mindegyikét egy-egy drágakőből faragták ki. Abban biztos, hogy az egyik zárhoz egy Rubin-kulcsra van szükség, de hogy a másik mivel nyílik, azt nem tudja. Ha tovább kérdezősködnél a Krónikákról, lapozz a 124-re. Ha megköszönöd a segítségét és visszatérsz a talapzatos szobába, lapozz a 151-re.

149.

Az ajtó mögötti járat déli irányba indul, majd keletnek fordul, végül egy szobába nyílik, mely leginkább egy hálólhelyiségnek tűnik. Egy hatalmas ágyat látsz benne, mellette egy ruhásszekrényt. Festmények lógnak a falról, az ajtó mellett pedig egy kis fiókos láda áll. Mit teszel?

Megvizsgálod az ágyat? Lapozz a 157-re.
Kinyitod a ruhásszekrényt? Lapozz a 39-re.
Megnézed a festményeket? Lapozz a 76-ra.
Átkutatod a fiókokat? Lapozz a 61-re.
Távozol, és visszamész a talapzatos terembe? Lapozz a 138-ra.

150.

Amint leemeled az Amulettet a tetem nyakából, az alkóv oldalából egy apró dárda röppen elő. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha nincs szerencséd, lapozz a 79-re. Ellenkező esetben sikerült elkerülnöd a kis fegyvert. Zsákmányoddal együtt téj vissza a 70-re és válassz valami mást.

151.

Visszatérsz a talapzatos szobába. Ha most a keleti ajtóval próbálkoznál, lapozz a 43-ra. Ha a nyugatival, lapozz a 72-re.

152.

Anakendis felé hajítod a Kötelet, ráparancsolva, hogy kösse magát a férfira. Első ránézésre úgy tűnik, sikerült a terved, a következőben azonban a varázsló köddé válik! Egy pillanattal később újra megjelenik, ez alkalommal azonban már a kötélen kívül! Megragadja a Kötelet és erősen megrántja, te pedig elterülsz a padlón. Lapozz a 44-re.

153.

Újra és újra a ládába dőföd kardodat, ám az nem nyílik. Zavartan vizsgálod meg közelebbről is a furcsa tárgyat, és csak ekkor döbbsz rá, hogy az egész egyetlen tömör fafaragvány! Így nem csoda, hogy nem tudtad kinyitni. Ha még nem tetted, és most az első ládához fordulnál, lapozz a 158-ra. Ha a másodikat nyitnád ki, lapozz a 163-ra. Hogyha távozni akarsz a szobából, lapozz a 86-ra.

154.

Az ajtó egy hatalmas terembe nyílik. Napfény süt be a plafonon, egy szép nagy lyukon át, ami beragyogja a szobát betöltő fákat. Innen egy csapás indul, ami hamarosan kettéágazik. A jobb oldali egy ajtóhoz vezet, amin benyithatsz – ha így tennél, lapozz a 49-re. A bal oldali elkanyarodik a szemed elől – ha ezt követnéd, lapozz a 101-re. Ha nem tetszenek ezek az ösvények és inkább átvágnál a fák között, lapozz a 40-re.

155.

Ahogy egyre közelebb érsz, rájössz, hogy a terem valójában egy szakadék – valószínűleg ugyanaz, mint amiről a falusi elöljáró is mesélt! Ám hogy elérd, előbb meg kell küzdened a Szoborral.

Kristályszo­bor ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Kemény bőre miatt sikeres ütéseid is csak 1 ÉLETERŐ pontnyi sebet okoznak ellenfelednek. Nem tudsz elmenekülni előle. Ha megnyered a küzdelmet, lapozz a 64-re.



156.

Az egyik kulcs elfordul ugyan, a másik azonban nem. A láda tetejéről hirtelen valami folyadék lövell ki, egyenesen az arcodba! *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha nincs szerencséd, eltalál, és kénytelen vagy rájönni, hogy az anyag sav... kalandod itt véget ér. Egyébként lapozz vissza a 17-re és próbálkozz egy másik kulcskombinációval. Ha már mindet megpróbáltad, úgy a földre rogysz és zokogni kezdesz, hogy ilyen messzire jutottál és mégis elbuktál. Legközelebb kutass másik kulcsok után, miközben a barlangot járod!

157.

Alaposan átkutatod az ágyat, de csak egyetlen Aranytallérta sikerül rálelned, amit zsebre is vágysz. Lapozz vissza a 149-re és válassz valami olyat, amivel eddig még nem próbálkoztál.

158.

A láda nincs lezárva, és könnyedén felnyílik. Odabenn azonban csupán 10 Aranytallért találsz. Végigtapogatod, hátha rábukkansz valami rejtett rekeszre, de keresésed eredménytelenül zárul. Ha most próbát tennél a második ládával, lapozz a 163-ra. Ha a harmadikkal kísérleteznél, lapozz a 26-ra. Hogyha már mindet megnézted, vagy több nem érdekel, és inkább távoznál a szobából, lapozz a 86-ra.

159.

Dobj két kockával! Hogyha az eredmény kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, sikerrel jártál – lapozz az 55-re. Ha nagyobb vagy ugyanannyi, nem sikerült kinyitnod, így visszatérsz az elágazáshoz, ahol a jobb oldali járatban folytatod az utadat – lapozz a 7-re.

160.

Az Asztromanta int a kezével, mire egy tűzgolyó röppen ki belőle feléd. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha nincs szerencséd, teli-be talál és 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha szerencséd van, nem talál el. Térj vissza a 33-ra és folytasd a harcot, de ne felejts el minden második körben az 56-ra lapozni.

161.

Elbeszélgetsz a férfival, aki Ebmasterként mutatkozik be neked. Megtudod, hogy egykoron ő is Kokhíd lakója volt, de már jó régen fogságba esett. Gyűlöli Anakendist, de nem elég erős ahhoz, hogy kitörhessen innen. Azonban szívesen ellát bármilyen információval, amire szükséged lehet. Miről kérdezed?

Anakendisről?	Lapozz a 73-ra.
A Sötét Krónikákról?	Lapozz a 148-ra.
Traskanndról?	Lapozz a 24-re.

162.

Mivel elvesztetted a kardod, átkutatod a helyiséget egy új fegyver után. A fiókos szekrényt átkutatva végül rábukkansz egy fejszére. Messze nem olyan jó, mint az előző volt, így használatkor 1-el csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET. Úgy döntesz, távozol innen, még mielőtt újabb bajba kerülnél. Lapozz a 138-ra.

163.

Megpróbálsz felnyitni a ládát, de az zárva van. Ha megkísérléd felfeszíteni rajta a zárt, lapozz a 129-re. Ha nem, úgy lapozz vissza a 9-re és próbálkozz valami mással.

164.

A könyv Anakendis életének különböző háborzongató epizódjait taglalja igen nagy részletességgel, ám ami a legérdekesebb benne, az az, hogy az idők során akkora hatalomra tett szert, hogy mostanra a közönséges fegyverek számára sebezhetetlenné vált. Visszahelyezed a művet a polcra.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a felfedezésért. Lapozz vissza a 112-re és válassz valami mást.

165.

Elindulsz fölfelé. Már az út háromnegyedénél jársz, mikor a fokok elfordulnak a talpad alatt, te pedig egyenesen egy egészen mostanáig rejtett verembe esel. Csúnyán megütöd magad – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Körbenézel, hogy felmérj a környezeted, és megállapítod, hogy egy elég mély üregbe pottyantál, melyből északi és déli irányba vezet tovább egy-egy járat. Ha megpróbálsz kimászni innen, lapozz a 116-ra. Ha észak felé indulsz el, lapozz a 117-re. Ha dél felé, lapozz a 146-ra.

166.

Egy ideig gondolkodik, majd legnagyobb megkönnyebbülésre úgy dönt, hogy igaz lehet, amit mondasz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 88-ra.

167.

A terembe hajítod a húst, mely a padlón toccsan. A két közelebbi állat azonnal ráveti magát, a harmadik azonban úgy dönt, hogy te ízletesebb falat leszel. Meg kell küzdened vele.

Ördögkopó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

A negyedik Harci Kör végén, akár életben van még ellenfeled, akár nincs, lapozz a 143-ra. Ha még az előtt végzel a bestiával, lapozz a 188-ra.

168.

Kiváló! Végeztél a gonosz varázslóval, Kokhíd pedig ismét biztonságban van. Azonban Sötét Krónikáit még mindig meg kell semmisítened, különben valamelyik szolgája folytathatja az uralkodást. A szoba északi ajtaján át távozol innen. Lapozz a 37-re.

169.

Ahogy belelépsz a vödörbe, az magától ereszkedni kezd! Megrémsz, és megpróbálsz kilépni belőle, de már túl késő. Pár másodperc múlva megállsz a levegőben, majd megbillen a csöbör, te pedig kalimpálva egy barlang bejárata elé pottyansz. Feltápaszkodsz, majd elindulsz előre. A járat végül egy szobába ér, ahol egy széken ülve egy öreg, bokaláncot viselő férfit találsz. Ha megszólítod, lapozz a 4-re. Ha rátámadsz, lapozz az 59-re. Ha visszatérsz a vödörhöz és megpróbálsz valahogy visszajutni, lapozz a 145-re.

170.

A lyukban semmit nem látsz, így óvatosan beleteszed a kezedet. Apró szúrást érzel, majd forróság önti el az egész karod. Ahogy kirántod, egy apró pókot veszel észre az ujjad hegyén, és bár azonnal agyontaposod, a mérge sajnos már benned van. Vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot, majd dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Lapozz vissza a 70-re és próbálkozz valami mással.

171.

Az apró teremtmény Granzorkként mutatkozik be, és elmondja, hogy ő Anakendis egyik szolgálja. Közli veled, hogy mestere figyelemmel követi az utadat, és hajlandó felajánlani, hogy itt és most megküzdjetelek, csak követned kell őt, ha élni akarsz ezzel a lehetőséggel. Nos, elfogadod? Hogyha igen, lapozz a 176-ra. Ha nem, és folytatnád az utad a járatban, lapozz a 3-ra. Amennyiben visszautasítod a lehetőséget, ám távolról, titokban mégis követnéd a furcsa kis lényt, hogy megtudd, hová megy, lapozz a 179-re.

172.

Beleharapsz a húsba. Mivel nyers, eléggé rágósnak találod, de attól még igen ízletes. Hátizsákodba teszed és távozol. Ha a szemben lévő ajtón nyitnál be, lapozz a 102-re. Ha északnak indulsz, lapozz az 50-re.

173.

Mély levegőt veszel és Granzork felé fordulsz, az apróságnak azonban már csak hült helyét találod. Kinyitod az ajtót és belépsz rajta. Túl későn jössz rá, hogy ez valójában csapda, hogy a padlót fémtüskék borítják, ráadásul majdnem egy méter mélyen, és már nem tudsz mit tenni az ellen, hogy előre ne ess. Kalandod itt véget ér.



174.

Egy ideig gondolkodik, majd kijelenti, hogy semmi mást nem tud mondani. Megköszönöd a segítségét és távozol. Lapozz a 151-re.

175.

Felhúzod a gyűrűt, de semmi nem történik. Ahogy folytatod a láda átkutatását, egyre gyengébbnek kezded érezni magad. Mikor a kezre téved a tekinteted, rémülten veszed észre, hogy az ékszer felpuffadt a magába szívott véredtől – egy Parazitagyűrűt sikerült az ujjadra húznod! Gyorsan lerántod, de már így is elég sok vért veszítettél – vond le jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid negyedét. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot is. A Smaragd-kulcsot azért magadhoz veszed. Most lapozz vissza a 9-re és válassz valami mást.

176.

Egy kis rejtékajton át követed Granzorkot, aki végigvezet egy hosszú, északnyugat felé vezető folyosón. Végül, ahogy a járat éppen északi irányba fordulna, egy ajtóhoz értek. A kis teremtmény azt állítja, hogy ennek a túloldalán vár rád Anakendis. Ha belépsz, lapozz a 173-ra. Ha meggondoltad magad, és ezt a lénnel is közlöd, lapozz az 52-re.

177.

Válladdal az ajtónak rontasz, és bár elsőre nem jársz sikerrel, második nekifutásra sikerül bejutnod. Lapozz a 185-re.

178.

Felemeled az egyik palánkot és kitolod a szakadék fölé. Már majdnem eléred a túloldalt, amikor valami akadályba ütközöl. Rájössz, hogy egy háló van a semmi fölött kifeszítve. Finoman ráfekteted a lécszél végét és óvatosan elindulsz. Már majdnem átérsz, amikor a deszka megcsúszik, és a mélybe zuhan. Megpróbálsz előre rugaszkodni, hogy megkapaszkodj valamiben. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, sikerül elkapnod a hálót – lapozz a 11-re. Ha nincs szerencséd, kicsúszik a kezeid közül – lapozz a 42-re.

179.

Folytatod az utad a járatban, ám amint Granzork eltűnik, sarkon fordulsz, és lopakodva követni kezded. Átmegy egy kis titkos ajtón, ami egy északnyugati folyosóba vezet. Végül egy rácsos ablakú ajtóhoz érkezel. A lény egy észak felé vezető, sokkal kisebb járat irányába távozik. Ha benézel az ablakon, lapozz a 141-re. Ha a fura teremtmény után indulsz, lapozz a 132-re.

180.

Kicsúszik a kötél a kezedből, és derékig a homokba süllyedsz. A futóhomokból felbukkan előtted a csáp rémisztő tulajdonosa – egy Homokpolip! Küzdj meg vele.

Homokpolip ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Mivel jelenlegi helyzetekben nehezen tudsz mozogni, csökkentsd 2-vel ÜGYESSÉGED az összezsápolás időtartamára. Ha nyersz, lapozz a 2-re.



181.

Felemeled az Ezüst Amulettet a szobor előtt, mely azonnal megdermed. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Megkerülöd és belépsz a terembe, melyről azonnal kiderül, hogy valójában nem is szoba, hanem egy hatalmas szakadék – az, amelyikről a falusi előjáró is beszélt! Át kell kelned rajta. Lapozz a 64-re.

182.

Megparancsod a Kötélnek, hogy rögzítse magát az egyik olyan kiálló sziklához, ami a szakadék túloldalán hever. Ehelyett azonban egy hálózathoz rögzül, ami a mélység közepén, a kijáráthoz közel feszül a levegőben. Könnyedén átlendülsz, majd biztonságban felmászol rá. Lapozz a 11-re.

183.

Megpróbálsz szót érteni Traskanndal, előhozni a régi énjét, Anakendis hatalma azonban túlságosan erős. A férfi rád támad. Még van időd elmenekülni – ha megpróbálkozol ezzel, lapozz a 63-ra. Ha szembeszállsz vele, lapozz a 193-ra.

184.

Az asztal fiókjainak nagy része vagy zárva van, vagy üres, az egyikben azonban az Ördögkopók irányításával kapcsolatos iratokat találsz, és valamit egy „Ebmaster” nevű fickóról. Széttéped ezeket, majd elhagyod a szobát. Lapozz a 105-re.

185.

Az ajtón át egy terembe jutsz, melyből a szemközti falon vezet tovább egy újabb ajtó. Ennek közelében három hatalmas kutya veszel észre – három Ördögkopót! Ha van nálad némi nyers hús, amit feléjük akarsz hajítani, hogy így eltereld a figyelmüket, lapozz a 167-re. Ha meg akarsz küzdeni velük, lapozz a 13-ra. Ha nem akarsz megküzdeni velük, és inkább kihátrálnál, majd becsapnád magad mögött az ajtót, lapozz a 151-re.

186.

Az ajtó mögött egy rövid járat húzódik, ami egy ideig déli irányba halad, és ami egy újabb zsákutcában ér véget. Hamar rátalálsz az itteni titkos átjáróra, amin keresztül egy nagyobb barlangban bukkansz elő. Nyugati irányba látsz egy járatot, mely érzésed szerint a veremből dél felé vezető alagúthoz csatlakozik. A helyiség közepén egy óriási Dinoszauruszt látsz. A lény a levegőbe szagol, majd feléd fordul. Nagyon úgy tűnik, hogy észrevett. Meg kell küzdened vele.

Dinoszaurusz ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 16

Most nem menekülhetsz el. Hogyha győzől, lapozz a 28-ra.

187.

A férfi elgondolkodik. Dobj egy kockával. Hogyha az eredmény 1–3, lapozz a 166-ra. Ellenkező esetben lapozz a 87-re.

188.

Végzel az első Ördögkopóval, mielőtt társai végeznének a falatozással, és sikerül a déli ajtón át távoznod, még mielőtt figyelmüket feléd fordítanák. Lapozz a 151-re.

189.

Végzel ellenfeleddel és átkutatod a barlangot. Rejtekhelyén egy kis, aranylevelekkel díszített dobozra bukkansz. Ha megpróbálsz kinyitni, lapozz a 20-ra. Ha nem, és inkább visszatérnél az elágazáshoz, hogy keleti irányba folytasd az utad, lapozz a 7-re.

190.

Az alkóv tiszta és üres, a közepén azonban egy harangkötelet látsz lógni. Hogyha meg akarod húzni, lapozz a 199-re. Ha az északi ajtón át távoznál, lapozz a 71-re. Ha nyugatra mennél, lapozz a 82-re.

191.

Megvizsgálod az íróasztalt. A tetején egy halom papír alá rejtve rábukkansz egy üvegre az Életerő Italából. Ahogy felemeled, éles fájdalom hasít a lábadba. Letekintve egy csúnya vágást látsz rajta – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Előre nézve egy vékony alakon akad meg a szemed, aki egy kardot tart a kezében. Nem egy átlagos emberrel állsz szemben, hanem egy Asztromantával! Lapozz a 33-ra.

192.

– Igen? – szólal meg egy hang a semmiből, amint tenyered a szikla felületéhez ér. – Ki az? Kérlek, áruld el a neved. – Megmondod neki, a hang pedig megkér, hogy jöjj le. Ha tovább próbálsz beszélni hozzá, lapozz a 118-ra. Ha leereszkedsz a kútba, mert úgy érzed, ezt kéri, lapozz a 169-re. Ha távozol a szobából, lapozz a 89-re.



193.

Küzdj meg az egykori falusival.

Traskannd ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 14

Hogyha megpróbálsz Elmenekülni, lapozz a 63-ra. A harmadik Harci Kör elején lapozz a 69-re.

194.

Sajnálkozva lököd el az útból Traskannd tetemét, hisz a férfi valójában nem volt önmaga, Anakendis irányítása alatt állt. Most már nyugodtan szétnézhetsz a teremben. Ha az íróasztalt akarod megnézni közelebről, lapozz a 184-re. Ha a faliszőnyeget vizsgálnád meg, lapozz a 32-re.

195.

A járat egy ajtóhoz vezet. Ennek kinyitása elég nehézkes, de hamarosan rájössz miért:

a mögötte fekvő szoba tele van vörös homokkal, aminek egy része nekifeszült, és ezt is meg kellett mozdítanod. A terem túloldalán látod, hogy vezet tovább út, de hogy odajuss, át kell gázolnod a homokon. Ha először közelebről megnéznéd az anyagot, legalábbis azt a részét, ami a lábad előtt terül el, lapozz a 198-ra. Ha nem akarsz erre vesztegetni az időt, el kell döntened, pontosan hogyan is kell át rajta.

Egy Seprűvel repülsz át felette? Lapozz az 53-ra.
Egy Mágikus Kötéllel lendülsz át rajta? Lapozz a 196-ra.
Egyszerűen átgázolsz rajta? Lapozz a 30-ra.

196.

A plafonhoz rögzítéd a kötelet és a kijárat felé lendülsz. Félúton jársz, mikor egy hatalmas, zöld csáp tör fel a homokból és talál el téged, mikor épp pályád legaljánál jársz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, sikerül megtartanod magad, és így biztonságban eljutsz a túloldalra – lapozz a 144-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 180-ra.

197.

Becsúszol, elkapod az éppen melletted lévő asztallábat és így sikerül elkerülnöd a lán-gokat. Ezután Traskannd felé fordulsz. Lapozz a 193-ra.

198.

A homokban kotorászva egy kis dobozra bukkansz. A teteje könnyedén felnyílik, a belsejében pedig egy kis, gyémántból faragott Kulcsra bukkansz. Lapozz vissza a 195-re és dönts el, hogy akarsz átkelni a homokon.

199.

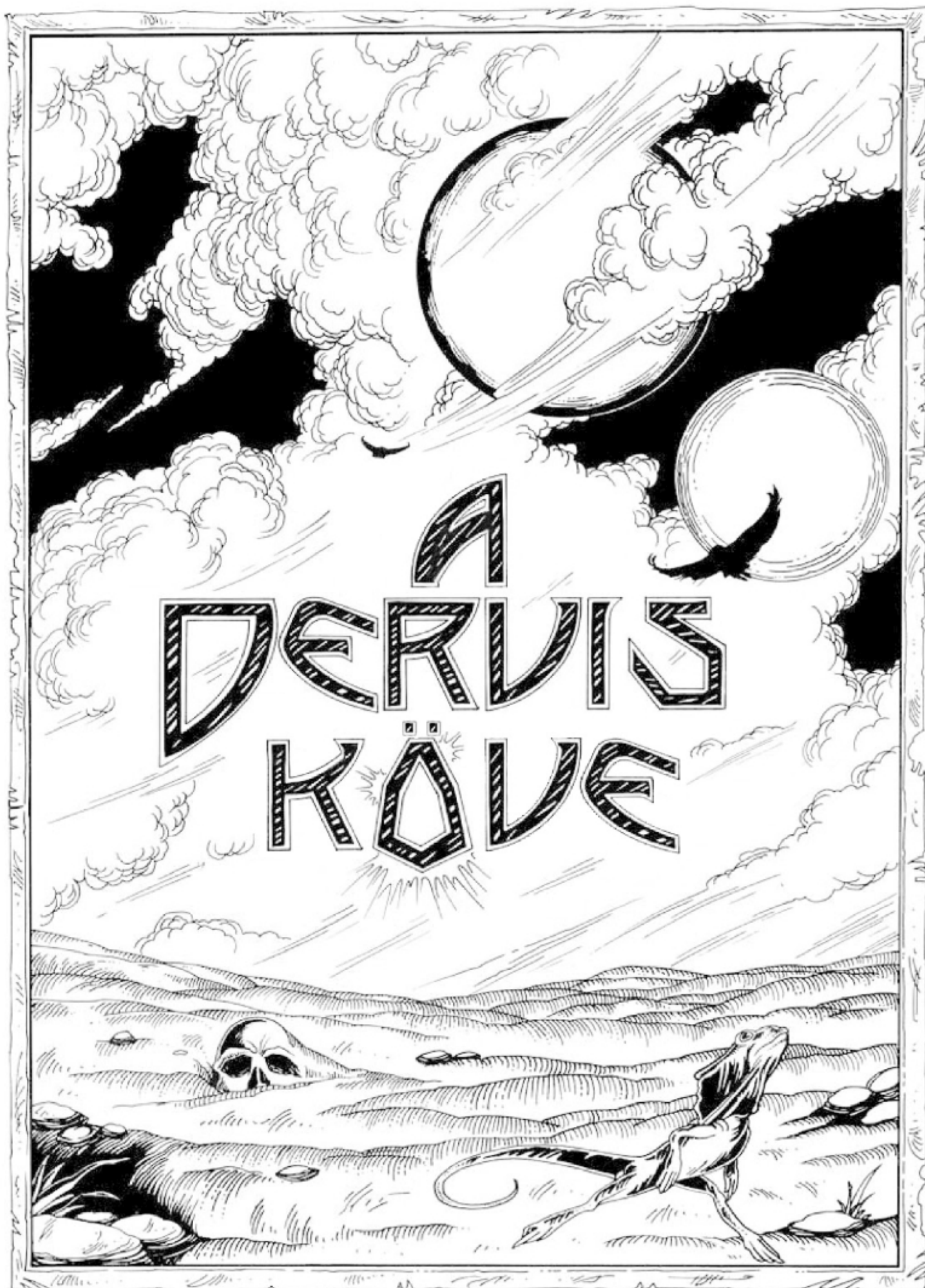
Meghúzod a kötelet, mire valahonnan a közelből egy harang kondulását hallod meg. Megfeszülsz. Az ajtók egyike sem nyílik ki, ám ahogy a szobát fürkészed, egy egyre növekvő horpadást látsz meg az alkóv falán. Egyre terebélyesedik, míg végül fel nem szakad, egy rémisztő, rákszerű teremtményt fedve fel előtted – egy Makrát! Meg kell küzdened vele.

Makra ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

A lény hatalmas ollói elég súlyos sebeket okoznak, így a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz minden sikeres támadása nyomán. Ha győzől, most ehetsz, ha akarsz. Amennyiben mindezek után az északi ajtón át távoznál, lapozz a 71-re. Ha a nyugati a szimpatikusabb, lapozz a 82-re.

200.

Belepróbálsz a kulcsokat. Az egyik elfordul, ám ahogy próbálnád a másikat is elfordítani, két apró dárda csapódik a kezédbe. Látásod elhomályosul, és rájössz, hogy a lövedékek halálos mérget juttattak szervezetedbe... Kalandod itt véget ér. Legközelebb próbálkozz másik kulcskombinációval, mikor ideérsz.



Írta: Paul Struth

Hogyan küzdj meg a Sivatag 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 állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A következő oldalon találsz a *Kalandlapot*, melyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékokra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel felíratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összezsapsz 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 a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebezett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSED is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebezett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSED (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSEJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1-6-ig. Addig játszatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy *elmenekülj* a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban *elmenekülsz*, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSED, hogy csökkentsd az így elszennvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

SZERENCSE

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

SZERENCSED 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, *balszerencsés* volt, és vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

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

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

Ha a teremtmény sebezett meg téged, azért *Tedd próbára* SZERENCSED, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSED 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* SZERENCSED!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKEKRE 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 *Kezdeti* 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 kockázatosak válnak, ezért légy óvatos!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl kezdeti értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszert elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő élelemmel kezded. Csak akkor állhatsz meg pihenni és enni, amikor erre a szöveg kifejezetten lehetőséget biztosít. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan oszd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, ha csak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE

pontjaid sem léphetik túl kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezded, ám utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz. Kezdetben 20 Aranytallérod van.

Ezen kívül magaddal vihetsz egyet az alábbi Varázsitalokból, hogy azok kalandod során támogassanak. Egyet választhatsz:

Az Ügyesség Itala – visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaidat

Az Életerő Itala – visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat

A Szerencse Itala – visszaállítja SZERENCSE pontjaidat, és 1-el megnöveli *Kezdeti* SZERENCSEDET.

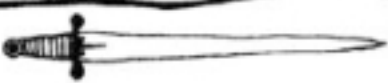
Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg két adagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során kétszer állíthatod vissza velük a megfelelő képességet a kezdeti értékére. Valahányszor így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán egyet vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Hamar rájössz majd, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

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

Az istenek szerencséje kísérjen utadon a kaland során!



KALANDLAP

HARC SZÖRNYEKKEL

ÜGYESSÉG <i>Kezdeti ügyesség:</i>	ÉLETERŐ <i>Kezdeti életerő:</i>	SZERENCSE <i>Kezdeti szerencse:</i>
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	ARANY:	Ügyesség: <i>Életerő:</i>
	ÉKKÖVEK:	Ügyesség: <i>Életerő:</i>
	ITALOK:	Ügyesség: <i>Életerő:</i>
	ÉLELMISZER- KÉSZLET:	Ügyesség: <i>Életerő:</i>

Háttértörténet

Réges régen, egy messzi-messzi tájon egy Shanhara nevű dervis pap rálelt egy nagy és gyönyörű gyémántra. Annyira szépséges volt, hogy a világ minden tájáról érkeztek kalandozók és szerencsevadászok, csak hogy megpróbálják elrabolni – egyikük sem járt sikerrel. A gyémánt – melyet a Shanhara Köve néven is ismertek – egy barlangban pihent, és olyan veszedelmes csapdák védték, melyek mindegyikén

senki nem volt képes átmenni. A barlang helyét egy idő után elfelejték, és végül már csak a Dervisek Elvesztett Barlangjának legendája maradt meg az emberek emlékezetében. Most azonban ráleltél egy tekercsre, mely utasít, hogy keresd meg Shanhara Kővét. Vajon sikerrel jársz, vagy elbuksz?

1.

Sűrű porfelhő emelkedik fel a domboldal kiszáradt talajáról, miközben lecsúszol róla. Egy nagyobb, lapos sziklaszirtre érkezel. Szép kilátás nyílik innen Alasiyan városára, ami a fenséges Ikernap Sivatag szélénél terül el. Kora délután van, a napok teljes erejükkel tűznek le rád. Óvatosan leülsz a földre és lehúzd poros csizmádat. Hirtelen újra felegyenesedsz – valami hegyeset találtál a földben. Először azt gondolod, az egyik közeli bokor tuskéje lehet az, de miután ásol egy kicsit, kiderül, hogy egy tör csúcsába ültél bele. Folytatod a keresését, és hamarosan újabb tárgyak bukkannak elő: csontok és egy vért, melyeket jó állapotban őrzött meg a sivatag száraz szélfúvása, és egy kis faláda, melyen a Félszemű Jakor név áll. Felfeszítod a fedelét, és 20 Aranytallért, továbbá egy régi pergamentekercset találsz benne, melyen apró, barna, elnyújtott betűs írás áll. Lassan és óvatosan olvasod el a szöveget, és a döbbenettől szóhoz sem tudsz jutni.



Ha kutatni kezdesz a szövegben említett Ital után, lapozz a 107-re. Amennyiben nem foglalkozol vele, és inkább a városba mész, lapozz a 81-re.



2.

A magaslat nem túl széles, de úgy tűnik, kettéosztja a sivatagot. Egyenetlen, homokos utat követsz, ami levezet a gerincről, egyenesen a homokdűnék közé. Rendkívül meleg van – de melyik sivatagban nincs? Hirtelen hangok ütnek meg a füled a következő bucka túloldaláról. Lapozz a 38-ra.



3.

Óvatosan elhúzd a sátorlapot és belépsz. Két újabb, félig macska, félig ember teremtményt pillantasz meg odabenn, akik rád támadnak, amint észrevesznek.

Első Lauper ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Második Lauper ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha győzől, átkutatod a holttesteket és a sátorat. 4 Aranytallért és egy 10 Arany értékű Ezüst Serleget találsz. Ha most visszatérsz a gerinc-re, lapozz a 85-re. Hogyha átkutatod a fekete sátorat, lapozz az 55-re. Ha a másik barnássárga sátorhoz lépnél, lapozz a 20-ra.



4.

Ahogy belépsz a szobába, a férfi felemeli a kezét, rád mutat, és ujjja hegyéből villám csap a mellkasodba. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. – Végezz a behatolóval – utasítja a férfi a Hobgoblint, ami feléd indul. Ez itt igazából egy Thoul, a Troll, Hobgoblin és Ghoul borzalmas keveréke!

Thoul ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

A lény képes megbénítani téged, ha a csata során négy sikeres támadást hajt végre ellened. Hogyha végül felülkerekedsz rajta, lapozz a 30-ra.

5.

Kisétálsz Alasiyanból. Kezd sötétedni, így találnod kell valami biztonságos helyet. Nem akarsz a törvénytelen városban tölteni az éjszakát, így néhány kaptárszerű épület mellett húzod meg magad. Hogyha van egy ismerősöd a Tolvajok Tanyáján, és el akarsz hozzá látogatni, lapozz a 71-re. Ellenkező esetben nyugovóra térsz – lapozz az 52-re.



6.

Előveszed hátizsákodból Ylaruam, a Mestermágus Üvegszemét és a segítségével végigpásztázod a vízmosást. Az árnyak közepette három sötét ruhás Nomádot látsz ólálkodni.

Gondosan ügyelve rá, hogy messze elkerüld a lesben állókat, továbbmész az úton, és végül magad mögött hagyod őket. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 127-re.

7.

A folyosó oldalához veted magad, és lélegzetviasszafojtva figyeled, ahogy a hatalmas szikla centikkel az orrod előtt elgurul. Nagyon nagy szerencséd volt. A golyó folytatja pusztító menetelését, beleütközik a mögötted álló falba, majd visszaindul! Dobj két kockával. Ha az eredmény kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 200-ra. Ha nagyobb, lapozz a 72-re.

8.

A helyiség meglehetősen nagy. A padlót fekete és fehér lapok borítják, a veled szemben lévő fal mentén pedig szobrok állnak, kezükben túlságosan is élethű ijakkal és nyilakkal. A terem közepén, egy állványon pihen Shanbara Köve. Hogyha csak a fehér lapokra lépve próbálsz eljutni a szoba közepéig, lapozz a 84-re. Ha csak a feketékre lépnél, lapozz az 51-re.

9.

A Bronz Kulcs tökéletesen beleillik a zárba, és el is fordul. Óvatosan benyitasz az ajtón. Odabenn egy hosszú folyosót veszel észre, mely egy felfelé vezető kőlépcsősorban végződik. A falon egy ajtót látsz. Hallgatózol. A túloldaltól érdes nevetés és hamis éneklés hangjai szűrődnek át. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a 166-ra. Ha felmész az emeletre, lapozz a 45-re.

10.

Csupasz pengével esel végső ellenfelednek, Kuperannak, a Tűzóriásnak, a Homok Fejedelmének. Szörnyen erős, vigyázz vele!

Tűzóriás ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ha végzel a szörnyeteggel, Griffined nyergébe pattansz. Lapozz a 182-re.

11.

Tisztára törlőd kardodat. Adj 2-t SZERENCSE pontjaidhoz a győzelemért. Ha akarsz, most ehetsz. Ezután ismét fölmászatsz a gerinc-re, hogy ott folytasd utad. Ha ezt tennéd, lapozz a 85-re. A másik lehetőséged, hogy átkutatod a sátorakat. Ha a feketében néznél körül, lapozz az 55-re. Ha az első barnássárgában, lapozz a 3-ra. Hogyha a másodikban, lapozz a 20-ra.

12.

A legkülönbözőbb szörnyeket látod ideleinn: Nomádok, Bogármedvék, Goblinok, Hobgoblinok, macskaszerű humanoidok és egyéb borzalmas teremtmények gyűltek össze. Az egyik sarokban egy hatalmas bronzszobor áll. – Üdvözöllek, idegen – harsan fel egy hang. – Kuperan vagyok, a Homok Fejedelme. – Ahogy oldalra fordulsz, egy élő Óriással találod magad szembe, aki egy kőszéken ül. Váratlanul megragad az egyik Bogármedve Őr, és előre vonszol téged. Lapozz a 42-re.

13.

Az Ikernap Sivatag csillogó, barna homokjában menetelsz a könnyebbik úton. A talaj nem túl szilárd, és többször is bokáig süllyedsz. A szél úgy süvít, mint egy fenevad, ami az utolsó perceit rúgja, de nem akarja kilehelni a lelkét. Hamarosan már azt kívánod, bár Alasiyanban maradtál volna. Majd a következő dűnék mögül hangokat hallasz. Lapozz a 38-ra.



14.

A dombok felé veszed az irányt. Az út nehéz, de legalább a szél fúj. Hirtelen rémisztő vijjogás tölti be a levegőt, és ahogy hátra fordulsz, egy Óriás Karvalyt látsz feléd közeledni! Dobj egy kockával. Ha az eredmény 6, lapozz a 176-ra. Ha nem, lapozz a 122-re.



15.

Magad mögött hagyod a teret és folytatod a sétát. Hamarosan eléred Alasiyan külvárosi részét. Az út jobb oldalán az egyik épületen egy táblát látsz, melyen az „Egy Biztos Fal Fogadó” felirat díszel. Ha be szeretnél lépni, lapozz a 77-re. Ha inkább elhagynád Alasiyant, lapozz az 5-re.

16.

Összeszeded a dolgaiddat – ha szedtél, akkor Gyémántokat is –, és a levegőbe szökken. Első ugrásod egy kis sziklaszegélyre juttat téged, a második pedig a szikla tetejére. Megváród, míg az Ölyv ismét elhagyja a fészket, ezután óvatosan újra megközelíted. Lapozz a 63-ra.



17.

Üdvözlöd a karaván vezetőjét. Ők szerencsére törvénytisztelő kereskedők, akiket tucatnyi fegyveres védelmez. Ha akarsz, most ehetsz. Megkérdezed a férfiakat, mit tudnak Shanhara Kővéről. – Jobb lenne, ha a Hegyi Remetét kérdeznéd erről – szól egyikük –, bár amennyire tudom, a fickó teljesen örült. – Lapozz a 134-re.



18.

Poros utcákon sétálsz végig. Végül egy széles, nyílt térre érkezel, melynek közepén egy kút áll. Ha akarsz, leülhetsz a szélén lévő lépcsőkre és ehetsz. A tér egyik oldalán egy, a többinél jóval nagyobb épület áll, bejárata mellett két bőrvértet viselő Hobgoblin áll őrt. Hogyha oda akarsz menni és szemügyre szeretnéd venni, lapozz a 146-ra. Ha úgy gondolsz, jobban jársz, ha nem foglalkozol vele, lapozz a 15-re.



19.

Kuperan dühösen felordít, és valamit suttog a Sárkány fülébe. A hatalmas bestia szélesre tárja a száját és egy villámgömböt lő ki, egyenesen feléd. Griffineddel együtt a talajra hullotok. Egyikőtök sem mozdul többé. Kalandod itt véget ér.

20.

Félretolod a sátorlapot, és belépsz. Odabenn egy újabb, félig ember, félig macska teremtménnyel találod magad szemben. A férfi rád vicsorog és kimeresztí karmait.

Lauper

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Hogyha győzöl, egy 15 Aranytallér értékű Rongyszőnyegre bukkansz. Ha most visszatérsz a gerincre, lapozz a 85-re. Hogyha átkutatod a fekete sátrat, lapozz az 55-re. Ha inkább a barnássárgához lépnél, lapozz a 3-ra.

21.

Túlságosan messzire jutottál ahhoz, hogy most, az utolsó akadály előtt csak úgy feladd. Kiveszel egy tárgyat a hátizsákból (te választhatod ki, hogy melyiket), és ahogy lekapod róla Shanhara követ, úgy gyorsan a helyére teszed a cserének szánt dolgot. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, sikerül kijutnod a teremből anélkül, hogy bekapcsolódna egy csapda – lapozz a 48-ra. Ha nincs szerencsed, vészjósló kattogásokat hallasz, és egy fal ereszkedik le a bejárat helyén, örökre a terembe zárva téged. Kalandod itt véget ér.

22.

Ahogy a különös csapat felé közeledsz, az egyikük hozzád lép. Az Ikernap tetoválását viseli. – Üdvözöllek, idegen – szólít meg a Nomád. – Amint látod, van egy kis problémánk. Nem tudjuk rávenni a Homokmászónkat, hogy idefenn maradjon. Segítenél rajtunk? – Ha megpróbálsz segíteni a sivatag lakóinak, lapozz a 64-re. Ha inkább a különös teremtménnyel próbálnál meg beszélni, lapozz a 97-re.

23.

Óvatosan lépsz be. A vaskapu borzalmas nyirkosság kíséretében csapódik be mögötted! A sötétből két hatalmas, szőrös, lemezvértet viselő, goblinszerű bestia lép elő, kezében csatafejszékkel.

Első

Bogármédve Őr

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Második

Bogármédve Őr

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a 189-re. Ha van nálad Gáz kapszula, lapozz a 132-re.

24.

Fél óra elteltével visszatér az egyik Városi Őr, és a fiatal férfival együtt szabadon enged. Felvezet a lépcsőn, az írnok visszaadja hátizsákadat, majd a székbe nyomnak, ahol kénytelen vagy válaszolni néhány, személyekkel kapcsolatos kérdésükre. Ha akarsz, most elfogyaszthatsz egy adag ételmet. Varázsitalodat elkobozzák, éppen ahogy a másik alak megjósolta. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Mikor az írnok végzett, szabadon távozhat. Lapozz az 59-re.



25.

Lázasan kutatsz a fészekben a Dervisek Elveszett Barlangjának térképe után, mikor egy hatalmas szárny csapkodása miatt kénytelen vagy félbehagyni munkádat. Visszatért az anyamadár – egy Óriás Ölyv!

Óriás Ölyv ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Hogyha megnyered a csatát, lapozz a 63-ra. Amint a madár harmadszorra is eltalál, lapozz a 91-re.

26.

A tűzbe nyúlsz a törért. A lángok sajnos valódiak, és az égés miatt 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz, de sikerül kikapnod a fegyvert. A nyelét macska formára faragták ki, és ékkövekkel borították be. Ez a Dervisölő Török egyike. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha most kísétálsz a sátorból és visszamészol a gerincre, hogy ott folytasd az utad, lapozz a 85-re. Ha az első bamássárga sátrat kutatnád át, lapozz a 3-ra. Hogyha a másodikat, lapozz a 20-ra.

27.

Átlendülsz a kötélén – az azonban kirojtósodott, és elszakad a súlyod alatt. Zuhanni kezdesz! *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, úgy sikerül megkapaszkodnod a gödör szélén, úgyhogy gyorsan felhúzod magad, majd folytatod a menekülést – lapozz a 79-re. Hogyha nincs szerencséd, semmit sem tehetsz, hogy megakadályozd a halálesést. Kalandod itt véget ér.

28.

Megpróbálsz újból elaludni, de képtelen vagy az Éjghoul búzló teteme mellett pihenni, így felkelsz, és egy verembe húzod. Ha akarsz, ehetsz, mielőtt ismét megkísérelnéd az alvást – ami végül sikerül is. Másnap kora délelőtt ébredsz. Lapozz az 57-re.



29.

Nem bízol az ég természetes fényében, úgyhogy megkerülsz a foltot, és a túloldalon folytatod az utad. Egy mély veremhez érkezel. Egy kötél lóg le a barlang plafonjáról, épp olyan magasságban, hogy kényelmesen elérhesd. Hogyha lábadon van az Ugrás Csizmája, lapozz a 174-re. Ha nincs, és megpróbálsz átugrani a vermet, lapozz a 124-re. Ha a kötélén próbálsz meg átlendülni, lapozz a 102-re.



30.

A férfit meglepi győzelmed. Gumpas néven mutatkozik be, ő Alasiyan Mágus-Kormányzója. Aztán zengő nevetés közepette ismét rád mutat, a következő pillanatban pedig egy tűzgolyó indul feléd. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, a lövedék elvét téged. Ha nincs szerencséd, telibe talál és 4 ÉLETERŐ pontnyi sebet okoz neked. Van nálad egy mágikus Dobókés? Hogyha van, lapozz a 156-ra. Ha nincs, lapozz a 36-ra.

31.

Jó három métereset ugrasz, és máris kint vagy a veremből! Te is megdöbbsz a teljesítményeden – úgy tűnik, sikerült szert tenned az Ugrás Csizmájára! Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Ám még mindig igen rossz a helyzeted. Ha felugrasz a Goblinok Griffinjére, lapozz a 171-re. Hogyha elég bátornak érzed magad ahhoz, hogy inkább a Tűzóriás Kék Sárkányát vedd célba, lapozz az 54-re.

32.

Bár erősen figyelsz és hallgatózol gyanús hangok után, mégis sikerül három Nomádnak meglepnie, akik fűvöcsövekkel felszerelve ugranak eléd, és apró nyilvesszőket lőnek ki rád. Háromszor *Tedd próbára a SZERENCSED!* Ha mindhárom alkalommal szerencséd van, lapozz a 105-re. Ha akár csak egyet is elvétesz, lapozz a 86-ra.



33.

A fal ijesztő döngéssel csapódik neki a padlónak – de te már a megfelelő oldalán vagy. Vidáman mész tovább a pókhálók felé. Vészjósló morajt hallasz, és a következő pillanatban egy hatalmas kőgolyót pillantasz meg, ami utat tör magának köztük, majd átgurul a fényen, egyenesen feléd! A járat oldalának veted magad. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 7-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 168-ra.

34.

– Áhá! – kiáltt örömittasan a Goblin. – Végre rád találtam, Irhanyúzó! – Egy pillanatra elhallgat, amíg előhúz egy kardot gyilkos fegyvereket tartalmazó övéről, és hevesen rád támad. A csata során 2-vel növel meg ellenfeled Támadóerejét, mivel az teljesen örült.

Goblin ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzől, úgy döntesz, hogy elhagyod a fogadót. Lapozz az 5-re.

35.

Miközben hátsod irányításával bajlódasz, a másik lény, hátán a két Goblin ijással, melléd repül. A kis mitugrázók nyílveszszőkkel kezdik löni a Griffinedet, ezek közül pedig több is eltalálja. Szerencsétlen állat veled és potyautasoddal együtt visítva a verem oldalába csapódik, ahol belevájja karmait a homokba. Ekkor magához tér az Ork! Elvetted tőle a csizmáját? Ha igen, lapozz a 106-ra. Ha nem, lapozz a 117-re.

36.

A Mágus-Kormányzó kimond néhány szót, azzal eltűnik. Csak gonosz nevetéséből tudod, hogy még mindig a szobában van. A csata során 2-vel meg kell növelned a férfi Támadóerejét a láthatatlanság miatt!

Mágus-Kormányzó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőződ, lapozz a 139-re.

37.

A Kék Sárkány lassan elrepül – vissza a kastély irányába! A Griffinnel együtt az Ikernap Sivatag száraz pusztái felé vesztitek az irányt, messze magatok mögött hagyva a Földdémon száját. Végül hátsod túlságosan elfárad ahhoz, hogy folytassa a repülést, ezért leszáll a homokba, te pedig lemászol a nyergéből. Küldetésedet azonban folytatnod kell! Lapozz a 188-ra.

38.

Döbbenetes látvány tárul a szemed elé. A homokdűne túloldalán legalább tíz, sötét ruhába öltözött Nomád áll, épp olyanok, mint az, amelyikkel Alasiyanban találkoztál. Egy hatalmas, százlábúra emlékeztető, legalább öt méter hosszú teremtménnyel küzdenek, ami próbálja beásni magát a homokba. Ha segíteni akarsz a Nomádoknak, lapozz a 22-re. Ha folytatni akarod utad a sivatagban, lapozz a 62-re.

39.

Előveszed hátizsákodból a Zsák Homokot, és ahogy lekapod az állványról Shanhara Kövét, úgy gyorsan a helyére teszed azt. Feszülten vársz egy kicsit, de semmi nem történik. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Ezután, továbbra is csak a fehér lapokra lépve, nagyon óvatosan távozol a poros helyiségből, és visszaindulsz a bejáráthoz. Lapozz a 48-ra.

40.

Lecsúszol a gerincről és áthaladsz a hófalon, ami köztet és a sátrak közt áll. Hamarosan meg is pillantod őket, nem sokkal később pedig rajtad ütnek. Véd meg magad!

Első Lauper ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Harci Macska ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Második Lauper ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 5

Ha *Elmenekülnél*, lapozz a 85-re. Hogyha győzől, lapozz a 11-re.

41.

Még időben ugrasz el a lény elől, és sikerül elmenekülnöd (ne feledkezz meg az ezzel járó büntetésről). A közelben húzódó sötét sírok közt sikerül leráznod üldöződet. Mikor visszatérsz táborhelyedre, azt kifosztva találod – az Éjghoul felfalta minden élelmedet. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Nyugtalanul fekszel le ismét aludni, és másnap reggel ébredsz. Lapozz az 57-re.





42.

A jelek szerint az Óriást Kuperannak hívják. Vörös bőre, éjfékete haja és szakála van. Bronz vértet visel. Egy Tűzóriásba botlottál bele! Gonosz tekintetű, lemezvértés Ork Zsoldos törpül el mellette, oldalán karddal, hátán íjjal és nyilvesszőkkel. Mit teszel?

Elhajítasz egy Mágikus

Dobókést, ha van nálad? Lapozz a 177-re.

Előhúzol egy Gázkapszulát,

és fenyegetőzni kezdesz,

hogyan elhajítod?

Lapozz a 145-re.

Előhúzod kardodat?

Lapozz a 82-re.

43.

Könnyedén követed a Homokmászó nyomain. Felmászol egy enyhe emelkedőn, végül elérsz valamit, amit akár útnak is lehet nevezni. Kocsikerek hangját hallod, úgy-hogy felsejtsz a szomszédos homokdűnére, hogy onnan vehesd szemügyre a szekér utasait. Három hüllőt és több másik lényt látsz közeledni. Ha rejtve maradsz, lapozz a 133-ra. Ha eléjük mész, lapozz a 154-re. Ha egy Gázkapszulát dobsz feléjük, lapozz a 198-ra.

44.

– Na most – kezdi a férfi, és elővesz egy agyagkorsót, amin három nagyobbacska luk tátong. – Ebben a korsóban három rekesz

található. Az egyikben egy skorpió ül. Te beteszed a kezdet az egyik lyukon. Ha a lény nem szúr meg, akkor válaszolok minden kérdésedre. – Melyik lyukba teszed be a kezdet? Ha az elsőbe, lapozz a 114-re. Ha a másodikba, lapozz a 152-re. Ha a harmadikba, lapozz a 138-ra.

45.

Óvatosan felfelé indulsz a lépcsősoron. Ahogy felérsz, szemben a falban egy ajtót találsz. Összeszeded a bátorságodat és lenyomod a kilincset. Lassan benyitsz. Oda-benn egy hosszú asztal áll, melynek túlsó végénél egy elég nagydarab, díszes ruhájú ember ül, oldalán egy Hobgoblinnal. Ha be akarsz csapni magad után az ajtót, majd futásnak erednél, lapozz a 15-re. Ha belépnél a szobába, lapozz a 4-re.



46.

Óvatosan belépsz a Dervisek Elveszett Barlangjába, majd meggyújtod lámpásod. Vastag por és pókháló borít mindent. Ahogy lassan haladsz előre, rémülten veszed észre a két Karolópókot, amik a homályból másznak elő.

Első Karolópók ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Második Karolópók ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzől, lapozz a 74-re.

47.

Beszélgetések során a férfinak feltűnik, hogy nagyon keseregsz a Bájitalod elvesztése felett. Felajánlja tolvaj-szolgálatait, és azt ígéri, 5 Aranytallérért cserébe hajlandó visszalopni neked. – Ha érdekel az ajánlatom – mondja –, legyél ma este a Tolvajok Tanyájában. – A hír felvidít, és úgy döntesz, letelepedsz, és vársz, hogy az Örök érted jöjjenek. Nagyjából fél óra múlva meg is jelennek. Lapozz a 24-re.

48.

A bejárat felé haladsz a folyosón, míg ismét el nem éred a mély vermet. Épp azon töprengsz, hogy most ugorj vagy lendülj, mikor borzalmas csikorgó hangokat hallasz a túloldaltól kiszűrődni. Gyorsan kell cselekedned. Ha rajtad van az Ugrás Csizmája, gond nélkül átjutsz a túloldalra – lapozz a 79-re. Hogyha nincs, és átlendülni akarsz a verem fölött, lapozz a 27-re. Ha ugranál, lapozz a 67-re.



49.

Megfordítod hátsodat, hogy szembeszállj a Tűzóriás erőivel. A Sárkány hátán az egyik Ork előhúzza kardját, majd a közel nyolc méteres magasságból egyenesen a madarad hátára ugrik!

Ork ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Mivel fegyvertelen vagy, 3-al csökkentened kell Támadóerődöt. Amint másodszorra is eltalálsz ellenfeled, lapozz a 142-re.

50.

Épp időben gurulsz félre – és ejted a homokba a Varázsló Szemét. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Támadóid egy félig macska, félig ember teremtmény és Harci Macskája, akit máris támadásra uszít.

Harci Macska ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Lauper ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 6

Ha megnyered a csatát, lapozz a 89-re.

51.

Átszeled a szobát, mindig csak a fekete lapokra lépve. Ahogy így teszel, a szobrok feléd fordulnak talpazataikon, a levegőt pedig megtölti a nyílvevők fűtőének ismerős hangja. Hat lövedék áll ki mellkasodból. Összegörnyedsz, majd elterülsz a poros teremben, figyelmeztetésül a hozzád hasonló, bolond kalandozók számára. Kalandod itt véget ér.

54.

Griffineddel a Sárkány mellé repülsz, ahol a Tűzóriás dühösen rohamra küldi alattvalóit. Előhúszod a kardod.

Első Nomád ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5

Második Nomád ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Bogármedve ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

52.

Álomba merülsz, ám hamarosan felriadsz, mikor sziszegő hangot hallasz, és érzed, hogy valami a lábadhoz dörzsölődik. Fel-pattansz – ám ekkor észreveszed, hogy csak egy macska talált rád. A következő pillanatban egy fura alak borít árnyékba. Ahogy ráemeled tekintetedet, egy élő tetem bontakozik ki a hold sápadt fényében, melynek csontjairól rothadó húscsáfatok lógnak. Egy Éjghoul áll előtted. Hogyha Elmenekülnél, lapozz a 41-re. Ha nem, meg kell küzdened a teremtménnyel.

Éjghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ellenfeled képes rá, hogy megbénítson téged, hogyha sikerül négyszer eltalálnia a csata során. Ha győzöl, lapozz a 28-ra.

53.

Ahogy a teremtményhez beszélsz, a gyűrűben lévő erő hatni kezd, a körülötted álló Nomádok pedig döbbenetben nézik, ahogy a hatalmas vadállat szelíden engedelmeskedik neked. – Szép munka, idegen – kiálltja a melletted álló. – Kérlek, fogadd el szerény ajándékunkat. – Egy erszényt nyújt át neked, melyben 5 Aranytallér lapul. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha a nyílt sivatag felé indulsz, lapozz a 62-re. Ha a Homokmászó nyomát követed vissza, lapozz a 43-ra.



Ha győzöl és a két Goblin még életben van, lapozz a 180-ra. Ha már meghaltak, lapozz a 10-re.



55.

A sátorban senkit nem találsz, a közepén azonban tűz lobog! A füst egy kis lyukon át jut ki, amit a ponyva tetejébe vágta, ám így is igen meleg és fűledt a levegő idebenn. A tűzrakás közepén egy tör áll, amit jól láthatóan nem fognak a lángok. Hogyha a fegyverért nyúlsz, lapozz a 26-ra. Ha kísértálsz a sátorból, majd visszamászol a gerincére, hogy ott folytasd az utat, lapozz a 85-re. Ha az első barnássárga sátrat kutatnád át, lapozz a 3-ra. Ha a másodikat, lapozz a 20-ra.

56.

Egyenesen a fényfoltba lépsz. Ahogy ezt teszed, a barlang falaiból két sorban kihegyezett cövekek ugranak elő, melyek azonnal átlukasztanak. Rothadó tetemed hosszú ideig marad feltűzve, figyelmeztetésül a hozzád hasonló, bolond kalandozók számára. Kalandod itt véget ér.

57.

Az ikernapok kíméletlenül sűtnék, ahogy a sivatagba indulsz – ha a Nomád Kereskedő megátkozott, ne feledkezz meg annak következményeiről. Az alapján, amit Alasiyanban megtudtál, ez a sivatag elég kicsi. A legnagyobb veszélyforrás, hogy könnyen eltéved benne az ember. Ezt észben tartva döntöd el, merre indulj tovább. Hogyha a lapos területek felé mennél, lapozz a 13-ra. Ha jobban vonz az enyhe emelkedő, lapozz a 187-re.



58.

A fal ijesztő döngéssel csapódik neki a padlónak – és te sajnos a rossz oldalán vagy. Próbálsz csapkodni, de még megkarcolni sem sikerül az anyagát. Arra kárhoztattál, hogy egy zárt ajtónak vetett háttal, verembe lógó lábbal üldögélj – és ki tudja, milyen borzalmas teremtmények másznak majd elő ez utóbbi mélyéről? Kalandod itt véget ér.

59.

Alasiyan utcáit járva figyeled a lakókat, amint napi ügyeiket intézik. Észreveszel egy kisebb tömeget, és hozzájuk lépsz, hogy megtudd, mi történik ott. Egy alacsony, köpcös, sötét ruhát és az Ikernap tetoválását hordó Nomádot látsz a csődület közepén,

aki hihetetlen történeteket mesél a sivatagi életéről. Hogyha közelebb mész, hogy te is meghallgasd a meséjét, lapozz a 173-ra. Ha továbbállsz, lapozz a 18-ra.

60.

A Sárkány és a Griffinek megállnak egy hatalmas veremnél, majd körözni kezdenek. Ahogy lepillantasz, az aljában egy óriási száját veszel észre, melyből egy nyelv kígyózik elő. – Készülj fel a Földdémonnal való találkozásodra! – kiáltja az Óriás. Griffined lebukik és megpróbál lerázni a hátáról. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencsés vagy, lapozz a 162-re. Ha nem, lapozz a 199-re.



61.

Az Üvegszemen át figyeled egy ideig a terepet. Három sátrat sikerül kivenned oda-lenn, melyek egyikéből füst száll felfelé. Odakinn két félig ember, félig macska teremtményt látsz, akik egy jókora, vörös színű macskával „játszanak.” Annyira elmerülsz a jelenetben, hogy észre sem veszed, hogy egy bunkósbot emelkedik a levegőbe. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz az 50-re. Ha nincs szerencsed, lapozz a 144-re.

62.

Csak mész és mész, előre a sivatag halott pusztaságába. A forró homok csizmád talpán keresztül is égeti a lábadat. Véletlenül valami fehér, kemény dologba rúgsz bele – egy pórul járt állat koponyája az. Körülötted porördögök forognak. Gyengének érzed magad, képzelődni kezdesz, végül a homokba rogysz. Kalandod itt véget ér.

63.

Felsétálsz a fészekben, majd ügyelve rá, hogy ne sértsd meg a három tojást, kutatni kezdesz. Végül rábukkansz egy pergamendarabra, amit a fészek oldalába fontak bele. Örömmel állapítod meg, hogy ez tényleg az a térkép, amit keresel. Pontosan követve az utasításait több túskebokor mellett is elhaladsz, mire eléred a barlang bejáratát. Lapozz a 159-re.

64.

Biztonságba helyezed a hátizsákod, majd csatlakozol a hatalmas szörnyeteg láncával küszködő Nomádokhoz. A lény továbbra is vergődik és próbál feldönteni mindannyiótokat, hogy az Ikernap Sivatag végtelen dünéi közé szökhesen. Dobj két kockával. Hogyha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a 181-re. Ha az eredmény nagyobb, akkor lapozz a 103-ra.

65.

A barlang szájához lépsz. Odakinn kezd sötétedni. Micsoda nap – reggel majdnem megetetnek egy Földdémonnal, este pedig már egy Remete vendégel meg! Letelepsz a földre. Ha akarsz, most ehetsz, ám ha így teszel, csak 2 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, mivel a lakomádat meg kell osztanod az öreggel. Végül álomba merülsz, és másnap reggel ébredsz. Lapozz a 150-re.

66.

Levezetnek egy lépcsősoron és egy kicsi, mocskos, homokkő-falú cellába zárnak be. – Üdv – köszönt egy Elfin-szerű fiatal férfi. – Téged miért hoztak be? – Rosszkedvűen elmeséled neki a történeted, mire a másik felnevet. – Ó, ne aggódj, nagyjából fél órán belül szabadon fognak engedni. A Varázsitalt persze nem kapod vissza. Mindig ezt csinálják. – Ha vársz, hogy kieressenek, lapozz a 24-re. Amennyiben megkérdeznéd cellatársad, miért kobozták el ezeket az Italokat, lapozz a 88-ra.



67.

Nem akarsz rendszert csinálni a mély ver-
mek átugrásából, különösen akkor nem,
amikor még egy hátizsák is húz lefelé. *Tedd
próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van,
éppen sikerül elérned a túloldalt – lapozz a
79-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 191-re.
Hogyha úgy döntesz, hogy mindenedet itt
hagyod (kardot, hátizsákot, vértet) és csak a
Gyémánttal folytatod az utat, biztos lehetsz
benne, hogy sikerülni fog az ugrás – lapozz
a 79-re.

68.

– Nesze, pattanj fel a Griffinedre – morog
az egyik macskaszerű humanoid. Felmászol
hátasodra, majd kísérő is elhelyezkedik a
sajátján. Egymás mellett repültök, a te ma-
daradat is ő irányítja. Hamarosan egy har-
madik lény is csatlakozik a menethez, két
Goblinnal a hátán, akiket Kuperan és udvar-
tartásának néhány másik tagja követ egy
Kék Sárkányon utazva! Hogyha leugrasz a
Griffinről, egyenesen a sivatag homokjába,
lapozz a 157-re. Ha nyugton maradsz és
megvárrod, mi fog történni, lapozz a 60-ra.

69.

Követed a Nomádokat egy sziklával körül-
ölelt területre, és azt hiszed, sikerült csap-
dába ejtened őket, mikor három társuk is
előkerül. Egy hálót hajítanak rád, amiből
nem tudsz kivergődni. A lények átkutatják
hátizsákodat. *Tedd próbára SZERENCSED!*
minden nálad lévő felszerelési tárgy eseté-
ben (nem kell SZERENCSE pontot levonnod
magadtól). Amelyiknél nincs szerencséd, azt
a tárgyat elveszik tőled. A találkozás miatt
vesztesz 3 SZERENCSE pontot. Végül sikerül
kiszabadítanod magad, és folytatod az utad.
Lapozz a 127-re.

70.

A Nomád Kereskedő apró mosollyal a szá-
ján előhúzza egy méretes ládát, és felnyitja,
hogy megmutassa portékáját. Mit szeretnél
venni tőle?

Ha vennél néhány Gázkapszulát, melyek ára
3 Aranytallér darabonként, lapozz a 120-ra.
Ha az 5 Aranytallérba kerülő Üvegszem
keltette fel az érdeklődésedet, lapozz a
195-re. Amennyiben 10 Aranytallérért vásá-
rolnál egy új kardot, lapozz a 128-ra. Ha a
7 Aranytallérba kerülő Késen akadt meg a
szemed, lapozz a 186-ra.

Ha a fentiek egyike sem érdekel, lapozz a
163-ra

71.

Könnyedén megtalálod a Tolvajok Tanyáját,
cellatársad pedig már ott vár rád. – Sajnos
csak éjszaka tudok dolgozni – magyarázza
neked. Gyorsan elvezet az írnok irodájába,
és utasít, hogy állj őrt. Hamarosan vissza
is ér, a Varázsitaloddal együtt! Kifizeted
neki az 5 Aranytallért, majd búcsút veszel
tőle. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a
125-re.

72.

Olyan gyorsan rohansz, ahogy csak lábaid
vinni bírnak, a sziklagolyó azonban gyors-
sabb nálad. Hiába hajt a kétségbeesés is,
utolér téged, és gond nélkül kilapít. Bele-
passzíroz a folyosó padlójába, és porrá őrli
Shanhara mesés Kövét. A csapda ugyan el-
pusztította azt, amit őrizni volt hivatott, de
megfogta a tolvajt is. Kalandod itt véget ér.

73.

A két Goblin sikítva zuhan le a Griffin
hátáról, te pedig hamarosan uralmad alá
hajtod hátsukat. Most már elő tudod rán-
tani az Orktól megszerzett kardot. Hogyha
van nálad egy Gázkapszula, lapozz a 80-ra.
Ha elrepülsz a sivatag szíve felé, lapozz a
19-re. Ha a Kék Sárkányon lévő lényekre
támadnál, lapozz az 54-re.

74.

Beljebb hatolsz a barlangba, míg végül egy
olyan részhez nem érsz, ahol a nap fénye
behatol a plafonban lévő lyukon át és meg-
világítja a talajt. Ha egyenesen átsétálsz a
fényfolton, lapozz az 56-ra. Ha bizalmatlan
vagy, és inkább megkerülnéd ezt a területet,
lapozz a 29-re.

75.

A Hobgoblinok észrevesznek téged, és elő-
húzzák kardjukat. Egyikük egy súlyos cson-
tot hajít feléd. *Tedd próbára SZERENCSED!*
Ha szerencséd van, ellenfeled célt téveszt.
Ha nincs szerencséd, telibe talál téged –
vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Első Hobgoblin ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 4

*Második
Hobgoblin* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

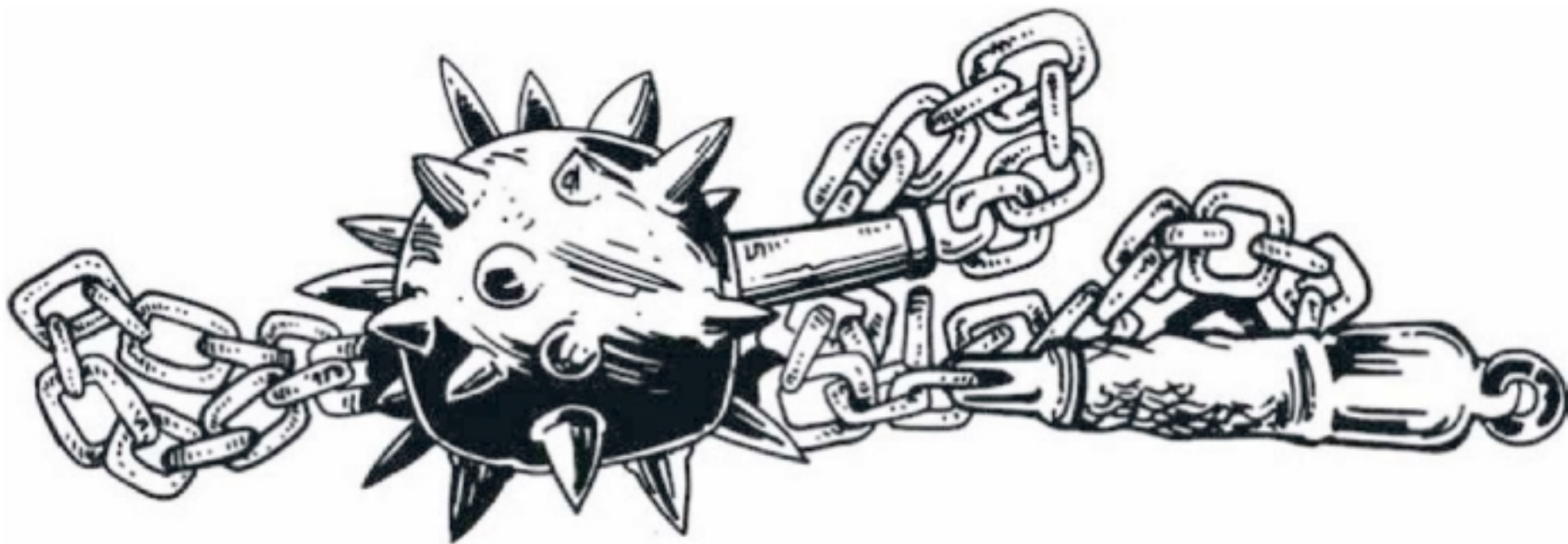
*Harmadik
Hobgoblin* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

*Negyedik
Hobgoblin* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 4

Hogyha megpróbálsz *Elmenekülni*, lapozz a
192-re. Ha győzol, lapozz a 101-re.







76.

Mindkét nyílvevő mellétrafál, te azonban nem jutsz messzire, mivel a szörnyek félig sas, félig oroszlán repülő hátasaikon egész nap utánad kutatnak. Végül feladják a keresést, te pedig felkészülsz, hogy gyalog járd be Kuperan, a Tűzóriás homokbirodalmát. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencséd van, lapozz a 113-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 62-re.

77.

Belépsz a fogadóba. Sötét, zajos helyiségben találsz magad, amit betölt a füst. A vendégek eléggé durva alakok, ezt akkor állapítod meg, amikor egy Goblin repül el a füled mellett, és kenődik fel a falra. Megpillantod a bárpultot, ami fölött egy tábla lóg, rajta a „Humanoidokat Szívesen Látnunk” felirattal. Ha a pulthoz akarsz lépni, lapozz a 100-ra. Ha inkább egy asztalhoz ülnél le egymagadban, lapozz a 83-ra.

78.

A kastélyszerű épülethez mész. Vastag, fekete agyagfala van, amit durva vaspántokkal erősítettek meg. Jókora vaskapui tárnnyitva állnak. A távolban egy sakál szomorú üvöltése hallatszik. Ha meggyújtod lámpásodat és belépsz, lapozz a 23-ra. Ha inkább magad mögött hagyod ezt az ijesztő helyet és a sziklák között alszol, lapozz a 99-re.

79.

Átjutottál a veszedelmes verem bejáratához közelebbi oldalára – ám az alatt az idő alatt, amíg átkeltél rajta, a kijáratot elzáró fal már majdnem teljesen lecsukódott. Megpróbálsz átcúszni alatta, hogy a túlfelére juss. Dobj két kockával. Ha az eredmény kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 33-ra. Ha nagyobb, lapozz az 58-ra.

80.

A Kék Sárkány felé hajítod a Gázkapszulát, ami a bestiának ütközik, széttrörik, és mérgező gázzal árasztja el a lényt, ami fulladozni kezd. A következő pillanatban megbillen, és utasait – Kuperannal együtt – a Földdémon szájába ejti. Nyersz 3 SZERENCSE pontot. Lapozz a 37-re.

81.

Az Alasiyanba vezető út nagyjából tizenöt percig tart gyalog, de legalább végig lejt a talaj. A város agyagos-téglás házak összevisszasága, és még fala sincs, erre ugyanis elég ritkák a rablóbandák. Azonban ennek ellenére is találsz pár nagyobb épületet. A Városőrség néhány tagja hozzád lép, és követelik, hogy átkutathassák a hátizsákod. Ha nálad van a Mágikus Ital, lapozz a 158-ra. Ha nincs, és hagyod, hogy megnézzék a táskád, lapozz a 130-ra. Ha nem engeded nekik, lapozz a 94-re.

82.

– Áhá! – kiált az Óriás. – Egy kardforgató tisztelt meg minket a jelenlétével! Én már rég felhagytam a harccal... Talus! – Erre a bronzszobor leugrik alapjáról és rád támad.

Bronzgólem ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Hogyha ellenfeled egymás után háromszor eltalál, átölel, és addig szorít, amíg ki nem leheled a lelked. Ezen kívül minden sikeres találatodkor te is vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, a lénynek ugyanis folyékony tűz folyik az ereiben. Ha megnyered az összeapást, lapozz a 121-re.



83.

Leülsz az egyik asztalhoz. Ha akarsz, most ehetsz, miközben a szobában lévő részeg teremtmények bohóckodását figyeled. Egy tetőtől talpig vasba öltözött Goblin lép az asztalodhoz. – Irhanyúzó Snurd? – kérdezi. Mit válaszolsz? Ha igent, lapozz a 34-re, ha nemet, lapozz a 151-re.



84.

Csupán a fehér lapokra lépkedve eljutsz a szoba közepére. Eléred az állványt, melyen Shanhara Nagy Köve nyugszik, de semmi nem történik. Az íjászsobrok továbbra is mozdulatlanul állnak. Alaposan megvizsgálod a tartót, és sikerül megállapítanod, hogy csapda őrzi. Úgy véled, akkor lép működésbe, amikor a tetejére nehezedő nyomás elkezd csökkenni, és bármit is aktiváljon, az a valami valószínűleg sikeresen meg fogja akadályozni, hogy bármilyen módon elhagyd ezt a helyiséget. Van nálad egy Zsák Homok? Ha van, lapozz a 39-re. Ha nincs, lapozz a 21-re.



85.

Már egy ideje a gerincen sétálsz, mikor végül elérsz egy lejtősebb területre, ami egy útnak is beillő ösvényhez vezet. Kocsikerek hangja üti meg a füled, úgyhogy fedezékbe húzódsz, és onnan veszed szemügyre a szekér utasait. Három hullót és több másik lényt látsz közeledni. Ha rejtve maradsz, lapozz a 133-ra. Ha eléjük mész, lapozz a 154-re. Ha egy Gáz kapszulát dob sz feléjük, lapozz a 198-ra.

86.

Tested izmai megfeszülnek, ahogy a mérge végigfut az ereidben. Öntudatlanul roskadsz a talajra. Mikor felébredsz, három felszerelési tárgyadnak (te választod ki, melyek ezek) csak a hült helyét találod. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Dühösen folytatod az utad. Lapozz a 127-re.

87.

A sarokba lopakodsz, ahol a szobor áll. Valóban bronzból készült, és pont úgy néz ki, mint Kuperan, kivéve a mágikus szimbólumot, ami a homlokát díszíti. Túl későn döbbsz rá, hogy egy Gólem előtt állsz.

Bronzgólem ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 9

A csata zaja hamar felébreszti Kuperan korcs követőit, akik vihogva figyelik a küzdelmet. Valahányszor eltalálsz ellenfeled, 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz a folyékony tűz miatt, ami az ereiben folyik. Mikor a teremtmény másodszor is eltalál, lapozz a 190-re. Ha végzel vele, lapozz a 121-re.

88.

– Nem tudom pontosan – vallja be a fiatal –, de szerintem biztos köze lehet ahhoz, hogy Alasiyan kormányzója – legalábbis a pletykák szerint – mágikus hatalommal rendelkezik. Igen – tűnődik –, valamikor régen több adag Élethosszabbító Italom is volt.

– Mennyi idős vagy? – kérdezed.

– Ó, már 379 esztendő – nevet a „fiatal.”

Ha folytatnád a beszélgetést, lapozz a 47-re. Amennyiben csöndben várnád ki azt a fél órát, amíg az Őr visszatér, lapozz a 24-re.





89.

Ellenfelednél rálelsz az Állatirányítás Gyűrűjére és egy pár Harci Vaskaromra, ezeken kívül azonban semmi használhatót nem találsz nála. Ha akarsz, most ehetsz. Ha ezek után a hőfűgőny mögött húzódó sátrak felé veszed az irányt, lapozz a 40-re. Ha követed a gerincen futó utat, lapozz a 85-re. Amennyiben leereszkedsz a vonulat túloldalán, lapozz a 2-re.

90.

– Hazudsz! – morog fenyegetően a Hobgoblin. – Ma nincsenek találkozó! – Kénytelen vagy megküzdzeni a teremtménnyel.

Első Hobgoblin ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Második Hobgoblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Ha mindkét ellenfeleddel végeztél, lapozz a 184-re. Hogyha úgy döntesz, inkább *Elmenekülsz*, lapozz a 15-re.

91.

Az Ölyv óriási számaival megcsap téged – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ráadásul le is repülsz a szitről, egyenesen a Gyémántok Völgye felé. Szerencsére puha homokon érsz földet félúton, onnan pedig aránylag könnyen le tudsz ereszkedni. Lapozz a 155-re.

92.

Megpróbálsz kimászni a Gyémántok Völgyének falán, de próbálkozásod nem jár sikerrel. Újra megcsúszol a meredek sziklafalon – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nincs más választásod, kénytelen vagy megvárni, hátha történik valami. Lapozz a 143-ra.

93.

A nyílvevők beleállnak a hátadba, te pedig a homokba buksz. Az Ork hozzád lép és a vállára hajít. A kevésbé válogatósakra fenéges lakoma vár ma este. Kalandod itt véget ér.

94.

– Te is csak egy bajkeverő vagy, mi? – vigyorog az egyik férfi. Előhúzzák kardjukat, és te is követed a példájukat.

Első Városi Őr ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 4

Második Városi Őr ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha győzől, belépsz Alasiyanba. Lapozz az 59-re.

95.

Folytatod a mászást a domboldalban. Hirtelen hangos morajlás hangja üti meg a füledet, és ahogy felpillantasz, egy kisebb kőomlást veszel észre, ami egyenesen feléd tart. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencsés vagy sikerül visszaéred a barlanghoz – lapozz a 119-re. Ha nincs szerencsed, a sziklagörgeteg maga alá temet – kalandod itt véget ér.

96.

A macskalény megsebez téged – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A csata megkezdődik.

Lauper ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Mivel fegyvertelen vagy, a csata során 3-al csökkentened kell Támadóerődöt. Ha megnyered a küzdelmet, lapozz a 194-re.

97.

A Nomádok értetlen tekintetétől kísérve a Homokmászóhoz lépsz, és megpróbálsz kicsalogatni a homokból. Nálad van az Állatirányítás Gyűrűje? Ha igen, lapozz az 53-ra. Ha nincs, lapozz a 175-re.

98.

Súlyos felszerelésed ellenére is sikerül átérned a túloldalra – bár nem sokon múlt, hogy le ne zuhanj. Megkönnyebbülten felsóhatsz, majd folytatod utadat egy nagy terembe, mely Shanhara mesés Kövének ad otthont. Lapozz a 8-ra.

99.

Letelepedsz aludni a sziklák közé, de hideg van. Soha nem gondoltad volna, hogy a sivatagban ennyire fagyos lehet az idő. Van nálad egy Szőnyeg? Ha igen, szorosan betakarózol. Ha nem, úgy elég kellemetlen éjszaka elé nézel – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 148-ra.

100.

Egy pohár fűszeres ital 3 Aranytallérba kerül. Ha nincs ennyi pénzed, vagy nem akarsz ennyit kiadni érte, kénytelen vagy elhagyni a fogadót – lapozz az 5-re. Különben kifizeted a pénzt – adj 1-et az ÉLETERŐDHOZ –, majd eldöntöd, hová akarsz ülni. Ha a bárpult a szimpatikusabb, lapozz a 118-ra. Ha inkább egy asztal mellé telepednél le egymagadban, lapozz a 83-ra.

101.

Átkutatod a Hobgoblinok tetemeit. Készen, csontokon és mocskos rongyokon kívül nem sok mindent találsz. Az asztal alatt azonban rálelsz egy dobozra, melyben 4 Aranytallér lapul. Ha most elhagyod a házat és folytatod az utad, lapozz a 15-re. Ha felmész a lépcsősoron, lapozz a 45-re.



102.

Vannak ugyan kétségeid a kötéllel kapcsolatban, de azért úgy döntesz, teszel vele egy próbát. Óriási megkönnyebbülésedre nem szakad el, és gond nélkül átjutsz a túloldalra. Folytatod utadat, míg végül a terembe nem érsz, melyben ott pihen Shanhara mész Kőve. Lapozz a 8-ra.



103.

Együtttes erőfeszítéseitek ellenére is meglóg a Homokmászó. – Na, erről ennyit – sóhajt fel az egyik Nomád. – De köszönjük a segítségedet, utazó. Kövesd a nyomát, és nem esik majd bántódásod. – Ha nem foglalkozol a férfi figyelmeztetésével, és a sivatag belseje felé veszed az irányt, lapozz a 62-re. Ha megszívlelve a tanácsot a lény útját követnéd vissza, lapozz a 43-ra.

104.

Úgy véled, sikerült megalapoznod tekintélyedet, és mély álomba merülsz. Egy Kobold és egy Nomád közt hortyogva nem veszed észre az Ork Zsoldost, aki a sötétben halálra döf. Kalandod itt véget ér.

105.

Mikor a Nomádok látják, hogy a vesszőik célt tévesztettek, a sziklák közé menekülnek. Ha dühödben utánuk eredsz, lapozz a 69-re. Hogyha csak megcsóválod a fejed és folytatod utadat a vízmosáson át, lapozz a 127-re.

106.

Az Ork azonnal felméri veszedelmes helyzeteket és egyetlen ugrással a levegőben terem – majd döbbsen felkiált, és egyenesen a Földdémon szájába zuhan. Ha te is megpróbálsz kiugrani a veremből, lapozz a 31-re. Hogyha inkább hátrasodba próbálsz megkapaszkodni, lapozz a 116-ra.

107.

Némi nehézség árán sikerül visszamásznod a valamivel fentebb húzódó sziklás területre, majd nekilátsz a szurdokok falainak átvizsgálásának – és végül rábukkansz a Mágikus Itálra. Oldalára a már ismerős kézírással az „Emberirányítás” szót jegyezték fel. Egy adagnyi folyadék van az üvegben. Hirtelen sziszegő hangot hallasz. Lapozz a 112-re.

108.

Előre rohansz és az Ölyv lábához kötöd magad a Kötéllel. Épp időben fejezed be a műveletet, a madár ugyanis hamarosan felemelkedik a levegőbe, a kígyókkal a csőrében. Eléritek a völgy tetejét, ahol gyorsan kioldozod magad és megvárod, míg a bestia elrepül. Ezután újra a fészekhez lépsz. Lapozz a 63-ra.



109.

– Ha ez a hála a segítségünkért... – mondja lefitymálón az egyik kereskedő, majd az örökért kiált. A tizenkét megtermett, láncingos, fegyveres férfi bekerít és kegyetlenül lemészárol. Kalandod itt véget ér.



110.

Átlépsz halott ellenfeleid teteme felett – nyersz 1 ÜGYESSÉG és 2 SZERENCSE pontot a győzelemért. A szekér többi utasát négy ember és egy Goblin képezi, akiket egymáshoz láncoltak, mint a rabszolgákat. Valószínűleg azok is voltak. Kiszabadítod őket, majd átkutatod a kocsit. Ennek eredményeképp némi Rothadt Gyümölcsöt, Kéz- és Lábbilincset és Köteleket találsz. Hogyha folytatod utadat, lapozz a 126-ra. Ha előbb megpróbálsz némi információt szerezni az egykori raboktól, lapozz a 149-re.

111.

Dobj két kockával. Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül mindezt úgy megcsinálnod, hogy nem esel le hátrasodról – írd fel magadnak 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a 35-re. Hogyha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, elveszted az egyensúlyod és a tátott szájba zuhansz. Kalandod itt véget ér.

112.

Valami beleharap a csuklódba (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Eszedbe jut az Örről vonatkozó figyelmeztetés, ezért gyorsan elkapod a kezét, de szerencsére csak egy kis zöld gyík az – az Ör valószínűleg már meghalt vagy elkóborolt az idők folyamán –, így nyugodtan folytatod az utat a város felé. Lapozz a 81-re.





113.

Elveszel az Ikernap Sivatagában! Elfogy a vized, megromlik az élelmed. Szerencsére belebotlasz egy kereskedőkaravánba, ami Alasiyan felé tart. Felajánlják neked, hogy 5 Aranytallérért cserébe velük tarthatsz. Ha elérkezel a városba, talán újra megpróbálkozhatasz az úttal...

114.

Óvatosan a lyukba helyezed a kezéd... és nem érzed a csípést. – Kiváló – kiált fel a Remete. – Nem tudom pontosan, merre található a Dervisek Elveszett Barlangját, de azt igen, hogy az odavezető térkép egy fészekben van, ami a Gyémántok Völgyére tekint. – Lapozz a 65-re.

115.

Nagyon óvatosan becsukod magad mögött az ajtót, és sikerül kionszonnod a házból anélkül, hogy bárki is észrevenne. Odakinn majdnem felbuksz a halott örökben, így megfelelő helyzetbe állítod őket, majd folytatod utadat a térre. Lapozz a 15-re.

116.

Hiába próbálsz megkapaszkodni a csúszós homokban, egyre közelebb kerülsz a verem aljához. A Griffin végül kileheli a lelkét, és mindketten az örökké éhes Földdémon állkapcsai közt végzitek. Kalandod itt véget ér.



117.

Az Ork azon nyomban felméri veszedelmes helyzeteteket és egyetlen ugrással a verem három méter magasan lévő tetejénél terem. Ezután egy gonosz kacaj kíséretében magatokra hagy titeket. Lassan lecsúsztok a folyton éhes Földdémon állkapcsai közé. Kalandod itt véget ér.



118.

Egy hiéna képű teremtmény lép hozzád a pult mellé, és megszólít. – Az a fickó nem kedvel téged – mondja, majd egy vészjósló külsejű Gyíkemberre mutat. Közömbösen visszafordulsz az italod felé. – Ha jobban belegondolok – folytatja –, én sem kedvelek téged. – Hogyha lelépsz, lapozz az 5-re. Ha rátámadsz, lapozz a 135-re.

119.

Belépsz a barlangba. Egy jó ideig minden csendes, aztán jajszó hallatszik, és egy öregember ugrik elő a sötétből.

– Maga a Remete? – kérdezed tőle.

– Pontosan – válaszol. Shanhara Kővéről kezdesz érdeklődni, ő azonban alá akar vetni téged a Skorpió Próbájának. Ha vállalod a próbát, lapozz a 44-re. Ha inkább sarkon fordulnál, és magad mögött hagynád ezt az örültet, lapozz a 165-re.

120.

A Gáz kapszulákat úgy tervezték, hogy valakire vagy valamire lehessen hajítani. Becsapódáskor összetörnek, és a bennük lévő gáz a levegőbe kerül. Annyit vehetsz ezekből, amennyit csak szeretnél. Hogyha vásárolnál valami mást is, lapozz a 70-re. Ha távoznál, lapozz a 18-ra.

121.

Mosolyogva hátra lépsz – nyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Az Óriás feldühödik, és megparancsolja öreinek, hogy fogjanak el. – Holnap – fenyeget – téged fogunk feláldozni a Földdémonnak! – A kastély alatti börtöncellákhoz vonszolnak. Lapozz a 153-ra.

122.

Az Óriás Karvaly karma felhasítja az arcodat – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Előhúzd kardodat és megküzdesz váratlan támadóddal.

Óriás Karvaly ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha megnyered a csatát, lapozz a 131-re. Ha Elmenekülnél, lapozz a 160-ra.

123.

Épp ahogy elfordulsz a hófüggöny irányából, egy félig ember, félig macska teremtménnyel találod szemközt magad, ami egy vicsorgó Harci Macskán lovagol!

Harci Macska ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Lauper ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 6

Ha megnyered a csatát, lapozz a 89-re.

124.

Úgy döntesz, nem bízol meg a kötélben, úgyhogy megpróbálsz átugrani a verem fölé. Pechedre bőrvérted és felszerelésed eléggé súlyos. Tedd próbára SZERENCSED! Ha szerencséd van, lapozz a 98-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 191-re.





125.

Szerzeményeddel együtt sietve elhagyod a büntény helyszínét. Visszatérsz a különös, kaptárszerű épületekhez, majd letelepedsz. Ha akarsz, ehetsz, mielőtt lefekszel aludni. Lapozz az 52-re.

126.

Folytatod az utad, míg el nem érsz egy vízmosást. Kora este felé jár az idő, az árnyak kezdenek megnyúlni, te pedig kártóan haladsz tovább, és közben leselkedő rablók és banditák nyomait fürkészed. Nálad van Ylaruam Szeme? Ha igen, lapozz a 6-ra. Ha nincs, lapozz a 32-re.



127.

Leszáll az éjszaka. Az út egy széles, de alacsony épülethez vezet, ami leginkább egy különös kastélyra emlékeztet. Ha fel akarsz oda menni, lapozz a 78-ra. Ha az éjszakát inkább a sziklák között töltenéd, lapozz a 99-re. Amennyiben Alasiyan elhagyása óta nem ettél semmit, vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot.



128.

A kard varázserejű, és a Rézhegyi Törpék szakértelmét dicséri. Amikor ezzel a fegyverrel küzdesz, 1-el megnövelheted Támadóerődöt. Ha vennél valami mást is, lapozz a 70-re. Ha távoznál, lapozz a 18-ra.

129.

Elugrasz öröd, egy macskaszerű teremtmény elől és a sivatag felé veszed az irányt. A bestiák felől üvöltések hangját hallod. Az Ork lekapja hátáról az íjat, és két nyílveasztót lő ki feléd. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 76-ra, ha nincs, lapozz a 93-ra.



130.

Átadod a két örmek a hátizsákod, akik hosszasan keresgélnek benne, miközben egymás közt motyognak, és a fejüket rázzák. – Az élelemmel nincs semmi gond – mondja végül az egyikük –, erről azonban a mesternek kell döntenie. – Azzal kiemeli zsákodból a Varázsitalodat. – Kérem jöjjön velünk az irodába. – Hogyha hajlandó vagy velük tartani, lapozz a 179-re, ha nem, lapozz a 94-re.

131.

Felsétálsz a dombok közé. Végül rábukasz egy barlangra, ami az egyik nagyobb bucka oldalából nyílik, és aminek bejárata előtt egy hatalmas szikla áll. Itt ehetsz, ha szeretnél. Amennyiben most úgy döntesz, hogy lámpást gyűjtasz és belépsz a barlangba, lapozz a 119-re. Ha folytatod a mászást, lapozz a 95-re.

132.

Előveszel egy Gázkapszulát és ellenfeleid felé hajítod. A Kapszula felrobban, és mérgező gázzal árasztja el a lényeket, akik el ejtik csatafejszéiket és torkukhoz kapva a földre rognak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Elsétálsz a halott örök mellett. Lapozz a 189-re.

133.

A magasból figyeled, ahogy a kocsi eldöcög előtted. Ha akarsz, most ehetsz. Mikor a

lények már messze járnak, leereszkedsz az útra, és rövid gondolkodás után elindulsz arra, amerről a jármű érkezett. Lapozz a 126-ra.

134.

Ha megköszönöd a kereskedők segítségét és letérsz az útról, hogy a dombok felé folytasd a keresést, lapozz a 14-re. Ha úgy gondold, hogy be akarnak csapni, ezért rájuk akarsz támadni, lapozz a 109-re.

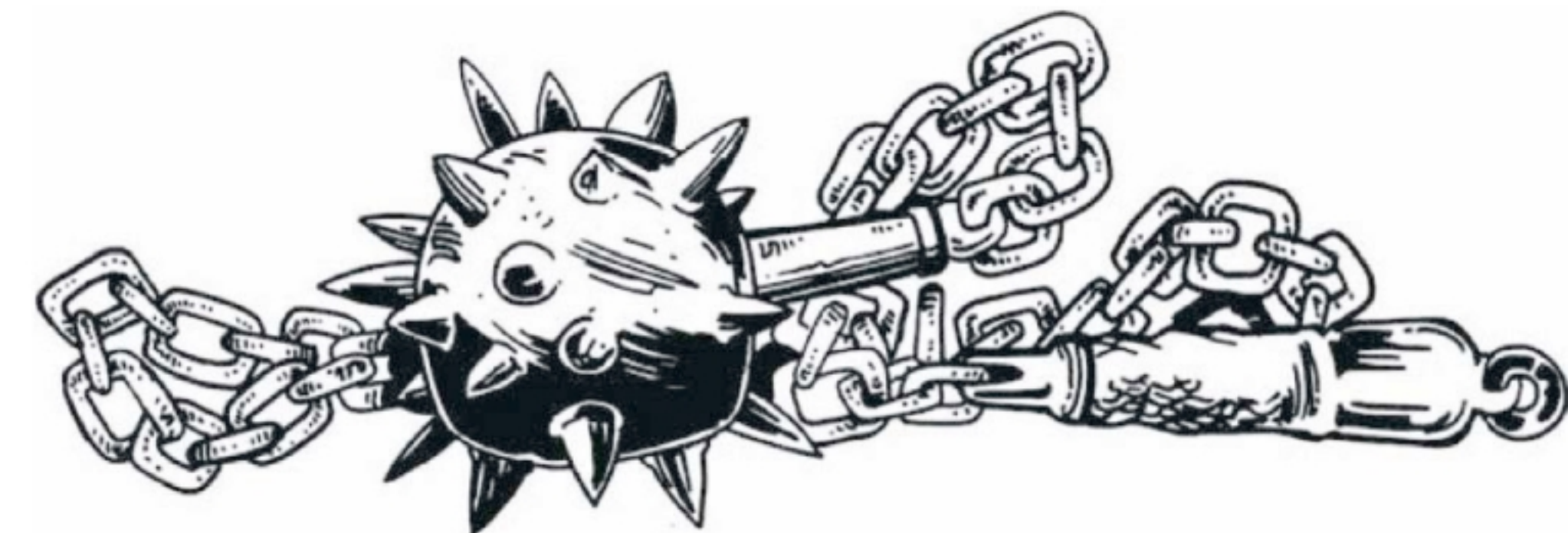


135.

A két rosszindulatú teremtmény szinte magán kívül van az örömtől, mikor meglátják, hogy előhúzd a kardodat. Harcolj!

Gnoll	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 4
Gyíkember	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha győzol, úgy döntesz, hogy elhagyod a fogadót. Lapozz az 5-re.





136.

Előre lépsz. A férfi dacosan megpörgeti a kardját. Küzdj meg vele!

Dervis ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, és átkutatnád a holttestet, lapozz a 147-re. Ha azonnal belépnél a barlangba, lapozz a 46-ra.



137.

Egész éjszaka dolgozol a szökésen – az alváshiány miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, de nem jutsz semmire, ugyanis a falak és az ajtó is tömör sziklából épültek. Reggel az örök érted jönnek. Lapozz a 183-ra.

138.

Óvatosan a lyukba helyezed a kezéd... és nem érzed a csípést. – Kiváló – kiált fel a Remete. – Nem tudom pontosan, merre találhatod meg a Dervisek Elveszett Barlangját, de azt igen, hogy az odavezető térkép egy fészekben van, ami a Gyémántok Völgyére tekint. – Lapozz a 65-re.

139.

Most, hogy meghalt, a Mágus-Kormányzó teste ismét láthatóvá válik. Gyorsan átkutatod őt is és a helyiséget is. 25 Aranytallért találsz. Hihetetlen győzelmedért 1 ÜGYESSÉG, 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot kapsz. Ha akarsz, most ehetsz is, mielőtt elhagynád a házat. Lapozz a 15-re.

140.

Egy ideig követed a nyomot, és nemsokára egy hat kocsiból álló karaván tűnik fel előtted. Ha találkozni akarsz velük, lapozz a 17-re. Ha elkerülnéd őket, és a sivatag szíve felé folytatnád az utat, lapozz a 62-re.

141.

Előhúzod a kardodat, a Nomád pedig dühödten felsikolt. Küzdj meg vele!

Nomád
Kereskedő ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, 7 Aranytallért találsz a fickónál. Ha a harc rosszul alakul, Elmenekülhetsz. Ha vagy így, vagy úgy véget ér a csata, és még életben vagy, lapozz a 18-ra.

142.

Sikerül kiütnöd az Ork Zsoldost, és visszatérsz a Griffin irányítása jelentette problémához. Ha magadévá akarod tenni egykori ellenfeled csizmáját és kardját, úgy lapozz a 111-re. Ha inkább próbálsz nem leesni megvadult hátrasodról, lapozz a 35-re.



143.

Miközben egyhelyben üldögélsz, sziszegő hangot hallasz, amitől kiráz a hideg. Ahogy körbenézel, semmit nem látsz. Ez megismétlődik még néhányszor, míg végül elő nem húzod a kardod – ekkor bukkannak csak elő a kövek mögül a zaj forrása.

Kígyók ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Valahányszor eltalálnak ellenfeleid, a mérgező harapásuk miatt a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha győzöl, lapozz a 164-re.

144.

A husáng lecsap a fejedre, és kiüt – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mikor magadhoz térsz, rájössz, hogy minden Aranytallérodát ellopták – vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Hogyha akarsz, itt ehetsz némi élelmet. Ha a gerincen folytatod az utadat, lapozz a 85-re. Ha inkább a lent látott sátrak felé indulnál, lapozz a 40-re.



145.

A Tüzóriás rettegve hátrál el előled. Az örök sem mernek egy örült közelébe menni. – Megtisztelnél bennünket, ha itt töltenéd az éjszakát – motyogja Kuperan. Kihasznaod helyzeti előnyödet, és faggatni kezded a lényt küldetéseddel kapcsolatban. Az Óriás nem túl lelkes, de amíg nálad van a Gáz-kapszula, nincs sok választása. Elmondja, hogy nem tudja, merre találhatnád meg a Dervisek Elveszett Barlangját, ám a vén Dombi Remete talán igen. Felnevezsz, és elteszed a Gázkapszulát. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Mivel odakint már leszállt az éj, a szörnyek lassan aludni térnek. Lapozz a 169-re.

146.

Átvágysz a téren és a ház hatalmas kőajtaja felé indulsz. A két Hobgoblin elállja utadat. – Nincs bemenet Kormányzó találkozója nélkül! – morogja a magasabbik. Ha azt hazudod az őrnök, hogy kértél időpontot, lapozz a 90-re. Ha bevallod, hogy nem, lapozz a 170-re.

147.

A halottat átvizsgálva 3 Aranytallért, egy Ezüsfeszületet és egy Zsák Homokot találsz. Ezek közül maximum két tárgyat tarts meg, a harmadikat mindenképp itt kell hagynod. Miután eldöntötted, melyeket szeretnéd magaddal vinni, belépsz a barlangba. Lapozz a 46-ra.

148.

Úgy tűnik, arra vagy kárhoztatva, hogy egyetlen nyugodt éjszakád se legyen a kalandod során! Mikor már majdnem elalszol, egy éhes Sziklabéka bukkan fel előtted.

Sziklabéka ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Minden Harci Körben dobj egy kockával. Hogyha az eredmény 1, 2 vagy 3, a kört a szokásos módon vezesd le. Ellenkező esetben ellenfeled köréd tekeri hosszú nyelvét, és beléd harap – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha megnyered a csatát, lapozz a 193-ra.

149.

Megkérdezed, mit tudnak újdonsült barátaid mondani Shanbara Kövéről, ám egyikük sem hallott róla korábban. Az egyik ember, egy idős férfi azt tanácsolja, hogy kérd ki Kuperan, a Tüzóriás tanácsát – már hogyha élve át tudsz jutni kastélyán és udvaroncain! Lapozz a 126-ra.



150.

A vén Remete jókívánságokkal búcsúzik tőled – nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lejössz a dombról és a férfi útmutatását követve elindulsz a hatalmas fészek irányába. Óvatosan közelíted meg, és valóban rá is bukansz, ráadásul három tojást is találsz benne. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 63-ra. Ha nincs szerencsed, lapozz a 25-re.

151.

A Goblin dühösen összevonja a szemöldökét. – Hol van az az átkozott sivatagi patkány?! Elevenen fogom megnyúzni! – Azzal magadra hagy. Felsőhajtasz, a továbbiakban pedig azzal töltöd az idődet, hogy próbálsz elkerülni a vitatkozókat, és a beszélgetőket hallgatod. Végül úgy döntesz, hogy elhagyod a fogadót. Lapozz az 5-re.

152.

Behelyezed a kezébe a lyukba, majd egy éles szúrás érzel. Gyorsan kirántod – de már késő. Rosszul választottál. A földre rogyasz. Kalandod itt véget ér.

153.

A cella sötét és poros. Az örök elvették fegyvered, hátizsákod azonban még mindig nálad van, így ha szeretnél, most ehetsz. Ha lefekszel aludni, lapozz a 172-re. Ha megpróbálsz kiszabadulni, lapozz a 137-re.



154.

Az útra lépsz, és üdvözlöd a hajót. Három Gyíkember kászálódik le a járműről, akik egyből rád támadnak.

Első Gyíkember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Második Gyíkember ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Harmadik Gyíkember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Hogyha Elmenekülnél, lapozz a 126-ra. Ha győzől, lapozz a 110-re.

155.

Egy kicsit szédülve érsz földet a Gyémántok Völgyének talaján. A helyet határoló falak elég meredeknek tűnnek. Ám ami a legjobban meglep, az az, hogy a völgyben nem kövek, hanem Gyémántroögök hevernek szanaszét. Összesen 100 Aranytallér értékű drágakövet tudsz összeszedni, ha ezt akarod tenni. Ha szeretnél, ehetsz is. Ha rajtad van az Ugrás Csizmája, lapozz a 16-ra. Hogyha megpróbálsz kimászni a völgyből, lapozz a 92-re. Ha inkább vársz, és meglátod, mi történik, lapozz a 143-ra.

156.

Elhajítod a kést. Végigsuhan az asztal felett, majd hirtelen megáll a férfi előtt, mintha egy láthatatlan erőterbe ütközött volna. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. A Kormányzó előhúzza egy tört és feléd fordul. Lapozz a 36-ra.

157.

Leugrasz a lény hátáról, viszont túl magasan vagytok. Összezúzott halomban, kitört nyakkal landolsz egy kisebb homokdomb tetején. Kuperan dühösen felüvölt, és úgy dönt, hogy az öröket áldozza fel helyetted a Föld-démonnak. Kalandod itt véget ér.

158.

Mielőtt az örök megállíthatnának, előveszed az Emberirányítás Itálát, amit a sziklahasadékban találtál és felhajtod a maradékát.

– Megállj! – kiáltja az egyik ör. – Mégis mit csinál?

– Nem akarják átkutatni a hátizsákomat – mondod nekik –, és nyugodtan továbbmehetek. – A két férfi ostobán összenéz, majd hagyják, hogy elsétálj mellettük. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz az 59-re.

159.

A bejárat előtt egy Dervis áll őrt. Úgy tűnik, nem mindenki számára volt olyan elvesztett ez a barlang! Meg kell támadnod a férfit, hogy bejuthass. Ha nálad van a Dervisölő Tör, lapozz a 178-ra. Hogyha nincs, lapozz a 136-ra.

160.

Addig szaladsz, amíg rá nem bukansz egy olyan hasadékra a sziklák közt, amiben el tudnál bújni a Karvaly elől. A madárnak azonban még itt is sikerül egy újabb sebet ejtenie rajtad – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Végül azonban belátja, hogy nem fog tudni egyben kiszedni, úgyhogy elrepül. Lapozz a 131-re.

161.

Három bőrvértes Gyíkembert találsz, továbbá négy embert és egy Goblint, akiket egymáshoz kötözték. Ráelsz még némi Rothadt Gyümölcsre, pár Kéz- és Lábbilincse és néhány Kötélre is. Elteszed, amit akarsz. Lapozz a 126-ra.



162.

Kétségbeesetten próbálsz megkapaszkodni a teremtményben. Végül sikerül megragadnod a Griffin szárnyát, és visszahúzkod magad a hátára, a nyeregbe. A macskaszerű humanoid feléd fordítja hátságát, és megrohamoz. Dobj két kockával. Hogyha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 185-re. Ha nagyobb, lapozz a 96-ra.



163.

A Nomád vigyora lelohad arcáról. – Átok rád, te sivatagi patkány! Rothadjon meg minden élelmed a sivatagban! – És így is fog történni. Mikor majd elhagyod Alasiyant, húzd le minden élelmedet. Vesztesz 3 SZERENCSE pontot. Ha a dühös Nomádra akarsz támadni, lapozz a 141-re. Ha továbbállnál, lapozz a 18-ra.

164.

Miközben elhárítasz a halott kígyóktól, az Óriás Ölyv leereszkedik, hogy felkapja a tetemeiket. Hirtelen merész ötleted támad: talán meg tudnál kapaszkodni a madár lábában! Ha van nálad Kötél, lapozz a 108-ra. Ha nincs, lapozz a 196-ra.

165

Bármit is hozzon a sors, nem akarsz részt venni a Skorpió Próbáján, úgyhogy búcsút mondasz az öregembernek, majd távozol, és folytatod utad az Ikernap Sivatagban. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencséd van, lapozz a 113-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 62-re.

166.

Az ajtó kinyílik, mögötte egy csupasz falú szoba tűnik fel. Látsz egy asztalt is, székekkel és négy megtermett Hobgoblinnal. Ha rájuk akarsz támadni, lapozz a 75-re. Ha megpróbálsz feltűnés nélkül távozni, *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 115-re. Hogyha nincs szerencséd, lapozz a 75-re.

167.

Karddal a kezekben Kuperan felé osonsz, aki a sziklaszékeben alszik. Pechedre felbúsz egy alvó Gyikemberben, aki felébred, a zaj pedig, amit az ezt követő csata során csaptok, mindenki mást is felriaszt.

Gyikember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, lapozz a 82-re.

168.

Nem sikerül időben elkotródnod a kőgolyó útjából! Átgurul rajtad; a folyosó padlójának lök, téged kilapít, Shanhara mesés Kővét pedig porrá őrli. Kalandod itt véget ér.

169.

Hogy töltöd el az éjszakát? Ha a szörnyek között térsz nyugovóra, lapozz a 104-re. Ha ébren akarsz maradni, és a bronzszobrot vizsgálod meg, lapozz a 87-re. Ha megpróbálsz álmában végezni Kuperannal, lapozz a 167-re.

170.

– Akkor el innét, ne vesztegesd az időm – morog dühösen a Hobgoblin. Ha távoznál, lapozz a 15-re. Ha rátámadsz az arcátlan lényre, lapozz a 197-re.

171.

Könnyedén átugrasz a Goblinok hátsára. A két lény átkozódni kezd – ilyen rövid távolságon nem tudják íjaikat használni. Nincs időd előrántani az Orktól szerzett kardot, ám mivel mindannyian fegyvertelenül harcoltok, nem kell csökkentened Támadóerőd.

Első Goblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Második Goblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Ha mindkettőt legyőzöd, lapozz a 73-ra.

172.

A kemény kőpadló és a sötétben folyamatosan kaparászó Pokolpatkányok – akik felfalják egy adag élelmedet – ellenére is jól alszol. Másnap reggel érted jönnek az örök. Lapozz a 183-ra.

173.

Közeledtedre a Nomád elhallgat. – Ó, már látom, világot látott ember vagy – mondja. – Merre tartasz? Csak nem az Ikernap Sivatagba? Akkor jobban tennéd, hogyha vásárolnál tőlem pár értékes tárgyat. – Így teszel? Ha érdekel, mit tud felajánlani számodra, lapozz a 70-re. Amennyiben továbbállnál, lapozz a 18-ra.

174.

Gond nélkül átszeled a mély vermet, és folytatod az utad. Végül egy boltíves kapuhoz érsz. Áthaladsz alatta, és egy széles, tágas teremben találod magad, melyben ott pihen a nagy és gyönyörű Shanhara Köve. Lapozz a 8-ra.

175.

A hatalmas Homokmászó csak még mélyebbre ássa magát a talajba. A Nomádok undorodva tekintenek rád. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz, távozol. Ha a nyílt sivatag felé indulsz, lapozz a 62-re. Ha a szörnyeteg jól látható nyomát követed vissza, lapozz a 43-ra.

176.

Az Óriás Karvaly karmai közé kap és megszire visz. Kardod már az első pillanatban kiesik a kezedből. Mikor földet értek, a madár fészkeben találod magad, kicsinyei társaságában. Az apróságok pedig akkorák, mint egy közönséges felnőtt ragadozó madár. Kalandod itt véget ér.

177.

Dobásod hibátlan – a fegyver azonban lepattan Kuperan remek páncéljáról. – Holnap – mondja dörgő hangon az Óriás, miközben őrei lefognak téged – téged fogunk feláldozni a Földdémonnak! – A kastély mélyén húzódó börtönök egyikébe cipelnek. Lapozz a 153-ra.

178.

Teszel előre egy lépést. A Dervis dacosan megpörgeti a kardját. Töröd hirtelen kiugrik övedből, egyenesen a férfi mellkasába csapódik és azonnal végez vele. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha átkutatod ellenfeledet, lapozz a 147-re. Hogyha inkább belépsz a barlangba, lapozz a 46-ra.



179.

A két ör elveszi a hátizsákodat, majd átvézetnek Alasiyanon, és végül egy alacsony, boltíves ajtajú épület előtt állnak meg. Oda benn egy idős írnok ül egy harmadik katona társaságában. Csak egy pillantást vet rád és bűnös Bájitalodra, és azon nyomban dönt. – Vigyétek a fogdába! – mondja a két beosztottjának. Próbálsz ugyan kiszabadulni, de nincs esélyed, elvezetnek. Lapozz a 66-ra.





180.

A Goblinok Griffinje feléd repül, a két íjász pedig nyilvesszőkkel tűzdel tele. Kuperan gonoszul felröhög, miközben te a Földdémon tatóngó szája felé zuhansz. Kalandod itt véget ér.

181.

Együtttes erőfeszítéseiteknek köszönhetően sikerül felülkerekednetek a Homokmászón. – Köszönjük, utazó – mondja a Nomád, és átnyújt egy erszényt, melyben 5 Aranytallér lapul. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. – Ne menj a sivatag szíve felé – teszi hozzá búcsúzóul. Ha a figyelmeztetés ellenére is arra vennéd az irányt, lapozz a 62-re. Ha megszívleled a tanácsát, és a Homokmászó jól látható nyomát követve folytatod utadat egy emelkedőn, lapozz a 43-ra.

182.

Most, hogy már minden ellenfeled halott, a Griffinnel a sivatag szíve felé veszitek az irányt. Ám ahogy távoztok, a Kék Sárkány egy villámgömböt lehel felétek. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencséd van, a lövedék mellé megy – lapozz a 37-re. Ha nincs szerencséd, a gömb eltalál, és mindkettőtökkel végez – kalandod itt véget ér.

183.

Kirángatnak a cellából és az Ikernap Sivatag ragyogó napsütésébe vezetnek. Egy fal-kányi félig sas, félig oroszlán lény repked a levegőben, a földön pedig egy csapat válogatott ör vár rád. Ha megpróbálsz most *Elmenekülni*, amíg még van rá lehetőség, lapozz a 129-re. Ha nyugodtan lépkedsz tovább, lapozz a 68-ra.

184.

Átkutatod a két teremtményt, és egy Bronz Kulcsra bukkansz. Ezután megpróbálsz benyitni a ház ajtaján, de az zárva van. Talán az előbb talált kulccsal ki tudnád nyitni... Ha belepróbálsz a zárba, lapozz a 9-re. Ha inkább távoznál, lapozz a 15-re.

185.

Ahogy elsuhantok egymás mellett, kirántod a macskalényt a nyergéből, aki sikoltozva lezuhan a Földdémon szájába, Griffinje pedig a sivatag felé veszi az irányt. Ha követni akarod a repülő teremtményt, úgy lapozz a 19-re. Ha nem, lapozz a 49-re.

186.

A Kés egy mágikus Dobókés, amit bármely harc bármelyik körében elhajíthatsz. A fegyver ilyenkor automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot sebez az ellenfeleden. Csak egyszer tudod használni. Ha vennél valami mást is, lapozz a 70-re. Ha távoznál, lapozz a 18-ra.

187.

Az „enyhe” emelkedőn vezető út fárasztó és nehézkes. Mikor felérsz a tetejére, odalenn néhány sátrat veszel észre, melyek között mintha emberek sürgölődnének, ám a remegő hőfüggönyön át nem tudod pontosan ki venni, mit csinálnak. Nálad van Ylarum, a Mestermágus Szeme? Hogyha igen, lapozz a 61-re. Ha nincs, lapozz a 123-ra.

188.

A nap nagyobbik részét gyaloglással töltöd. Késő délután végre feltűnik néhány domb az északi láthatáron. Ha ezek felé indulsz, lapozz a 14-re. Ha azon az ösvényszerűségeen folytatnád az utad, amit eddig is követtél, lapozz a 140-re.

189.

Folytatod az utad a folyosón, míg végül egy boltíves átjáróhoz nem érsz, melynek teteje felett két fáklya ég. Túloldalán egy lépcsősor vezet lefelé. Kiáltások, nevetés és különböző nyelveken folyó beszélgetés hangjai szűrődnek fel. Komoran lépsz át a kőív alatt, és indulsz el a lépcsőkön. Lapozz a 12-re.

190.

A Bronzgőlem kegyetlenül képen töröl, Kuperan pedig, aki már felébredt, felnevet. – Nahát, Talus-szal játszol? Akkor holnap téged ajánlunk majd fel a Földdémónnak! – Az örök hozzád lépnek és leráncigálnak a kastély alatt húzódó tömlöcök egyikébe. Lapozz a 153-ra.

191.

Felszerelésed súlyosnak bizonyul, túlságosan lehúz ahhoz, hogy át tudj ugrani a túloldalra. A félelemtől üvöltve zuhansz lefelé a verembe. Nem éled túl a földet érést. Kalandod itt véget ér.

192.

Kirohansz a házból, nyomodban a Hobgoblinokkal. Dühük csak még magasabbra hág, mikor megpillantják halott társaikat a bejárat mellett. Szerencsére sikerül leráznod őket a téren, és nyugodtan tudod folytatni utadat. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 15-re.

193.

Végzel a Sziklabékával. Ha akarsz, ehetsz, mielőtt ismét nyugovóra térnél. Másnap reggel ébredsz, és a kastélyra ügyet sem vetve nekivágsz a sivatagnak. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha a próba sikeres, lapozz a 113-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 62-re.

194.

A Lauper leesik hátsáról és sikoltozva a Földdémon szájába zuhan, Griffinje pedig a sivatag felé veszi az irányt. Ha saját hátsodat is távozásra buzdítod, lapozz a 19-re. Ha nem, lapozz a 49-re.

195.

Az Űvegszem igazi kincs 5 Aranytallérért! Egy Ylarum nevű, rég meghalt alasiyani Mestermágus készítette, és mikor átnézel rajta, sokkal tisztábban ki tudod venni a távolban lévő tárgyakat – pont mintha egy távcsövet használnál! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha vennél valami mást is, lapozz a 70-re. Ha távoznál, lapozz a 18-ra.

196.

Előre rohansz és elkapod az Ölyv lábát. Épp időben, ugyanis a madár, csőrében a halott kígyókkal, már fel is szállt. Ahogy a lény emelkedik, úgy kezd el csúszni a te kezéd is. Hamarosan elveszted a kapaszkodód, és a talajba csapódsz. Kalandod itt véget ér.

197.

Ahogy mindketten előhúzzátok a kardjaitokat, a második Hobgoblin is csatlakozik a dulakodáshoz!

Első Hobgoblin Ör ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Második Hobgoblin Ör ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Ha *Elmenekülnél*, lapozz a 15-re. Ha végzel ellenfeleiddel, lapozz a 184-re.



198.

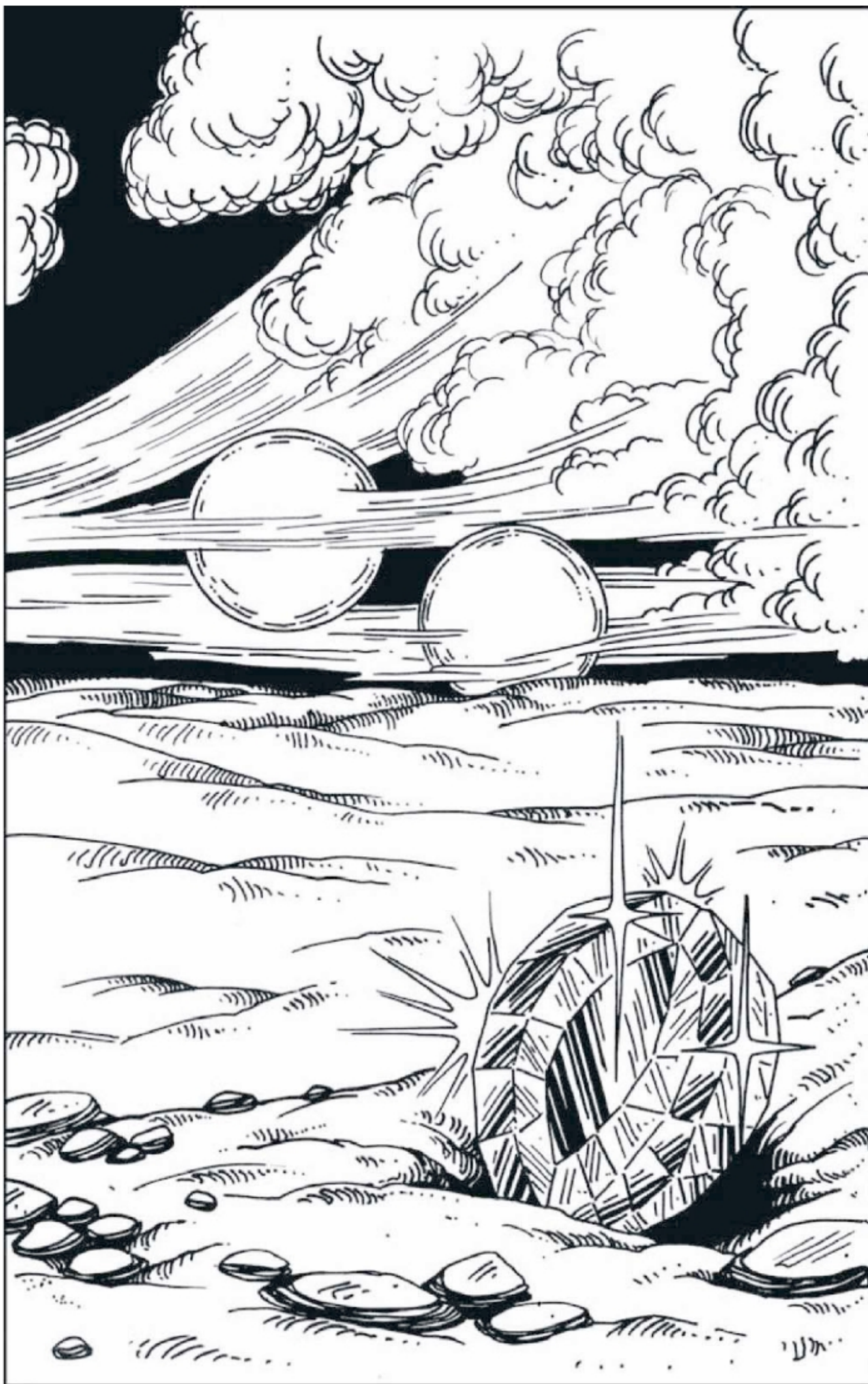
Elhajítod a Gázkapszulát, ami becsapódáskor felrobban, mérgező gázzal borítva be a járgányt és annak minden utasát. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot ezért a gyáva támadásért. Vársz még egy kicsit, hogy biztosan mindenki meghaljon és a mérge is eloszoljon, aztán leereszkedsz az úthoz. Ha egyből folytatnád az utadat, lapozz a 126-ra. Ha előbb átkutatnád a szekeret, lapozz a 161-re.

199.

Hátasod könnyedén levet a hátáról, te pedig tehetetlenül zuhansz le, egyenesen a Földdémon tatóngó szájába. A Kék Sárkányon ülők ujjongani és nevetni kezdenek, végül a Tűzóriás hazaparancsolja az egész karavánt. Kalandod itt véget ér.

200.

Erőd utolsó morzsáit is összeszedve rohansz a fénykör felé az alagút végén. Nem sokkal a szikla előtt éred el a bejáratot. Gyorsan oldalra ugrasz, a következő pillanatban pedig dübörögve kiront a golyó is, ami a domboldalban folytatja a tüskés bozótok ki-préselését. Hátadat a forró sziklának támasztva, megkönnyebbülten felsóhajtasz. Lelkesen előhúzkod Shanbara mesés Gyémántját a zsebedből, és az Ikernapok fénye felé fordítod. Az ezernyi fénypontocskaszikrázása semmihez nem fogható. Végül magad mellé teszed, és szemed a sivatagra, Alasiyan irányába emeled. Sikerral jártál. Hamarosan felállsz, leporolod magad, felemeled Shanbara Kövét és lefelé indulsz a domboldalon, újabb kalandot keresve.



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 Gyíkirály 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 Sárkánykigyó	1992

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN	1991
-------	------

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1.	A Sárkány szeme	2009	11.	A Nekromanta éjszakája	2010
2.	A Pusztító	2009	12.	Az Élőholtak szigete	2010
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009	13.	Vihargyilkos	2010
4.	Vérescsont	2010			
5.	Éjszarkány	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			

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4.	Királyok Koronája	1993
----	-------------------	------

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



- könyvismertető
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: A főhős Te vagy!

Zagor.hu

A következő Zagor.hu játéközetek várhatóan 2011. márciusban készül el:



3 új kalandjáték:

A Próbátétel Temploma

A Lebegő város

A változás földje

és térképek...

Ne feledd: A főhős Te vagy!

Zagor.hu

Az Ítélet Labirintusa

Elfek fogtak el, akik azzal vádolnak meg, hogy meggyilkoltad Törzsfőnöküket. Ha be akarsz bizonyítani ártatlanságod, kénytelen vagy belépni az Ítélet halálos Labirintusába, és rá kell lelned a megszentelt Aranyszoborra, mely valahol az útvesztő mélyén vár rád.

Anakendis Sötét Krónikái

Egy falut kell megszabadítanod a gonosz varázsló, Anakendis üzelmeitől. Át kell verekedned magad egy szörnyekkel teli barlangrendszeren, hogy elpusztíthasd a romlott mágust és hatalmának forrását – a Sötét Krónikákat.

A Dervis Köve

Egy igazi kalandozónak, bármekkora vagyonra is tegyen szert, sosincs maradása. Hisz nem a gazdagság az, amit keres, a hírnév vagy a hatalom, hanem a kaland, az izgalom, az életveszély. Te sem vagy kivétel. És mikor egy tekercsre bukkansz a sivatag kellős közepén, mely egy rég elveszett, értékes kincsről beszél, nincs maradásod, a keresésére indulsz.

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



A megoldás a TE kezében van!