IAN LIVINGSTONE

A KALAND - JÁTÉK - KOCKÁZAT SOROZAT FOLYTATÓDIK

ZAGOR LEGENDÁJA

SZUKITS
KÖNYVKIADÓ
ALAPÍTVA 1929

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:
Ian Livingstone
Legend of Zagor
PUFFIN BOOKS
Concept copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1993
Text copyright © Ian Livingstone, 1993
Illustrations copyright © Martin McKenna, 1993
All rights reserved
Fordította
POLLÁK TAMÁS, TÉZSLA ERVIN
Borító
MARTIN MCKENNA

ISBN 963 9344 65 6

Hungarian translation © Pollák Tamás, Tézsla Ervin, 2001
Hungarian edition © Szukits Könyvkiadó, 2001

Lektor: Szőts Katalin
Szaklektor: Szukits Gábor
Közreműködő: Szántai Zsolt
Tördelés, képszerkesztés: ITBooks, Illés Tibor
Színre bontás: A-SzínVonal Bt.
Felelős kiadó: Szukits László
Felelős szerkesztő: Tóth Róbert
Nyomtatta és kötötte a Kaposvári Nyomda Kft.
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

BEVEZETÉS

Mielőtt nekivágsz ennek a kalandnak, először is meg kell határoznod képességeidet és gyengéidet. Ezeket részben kockadobás fogja eldönteni. Kezdetnek választanod kell egy hőst, akit a történet során Te személyesítesz meg. Ha akarod, először elolvashatod a Bevezetést és a Háttért, utána visszatérhetsz, hogy akkor válaszd ki, melyik karakter szeretnél lenni. Lehetőségeid a következők:

Anvar, a barbár: Mint általában a barbárok, Te is rendkívül mozgékony és szívós vagy. Eddigi életed - a vadászatok és utazásaid a hegyvidékeken - megedzettek. Vagy olyan harcos, mint bárki más Amarillia földjén, és büszke vagy erre. Szinte semmilyen módját nem ismered a varázslásnak, de az igazat megvallva nem is nagyon érdekel az ilyesmi. A mágia a könyveket bújó, nyámnyila alakok dolga! Szívesebben bocsátkozol nyílt küzdelembe, nem félsz semmitől és senki emberfiától.

Braxus, a harcos: Neved elárulja rangod. Egy rég halott amarilliai király viselte hajdan ezt a nevet. Ki tudja, talán nemesi vér is csörgedez ereidben. Ugyanolyan erős harcos vagy, mint egy barbár, s noha kicsit kevésbé vagy szívós, jobban tudod használni a mágiát. Te vagy talán a legsokoldalúbb valamennyi kalandozó közül, nagyszerűen bánsz a karddal és az íjjal, valamint képes vagy a legnagyobb hatékonysággal használni a varázsfegyvereket.

Pecök, a törpe: Meglehet, barátságtalan és ingerlékeny vagy (ismerőseid egymás közt gyakran a „Peckes Pecök, a méregzsák" néven emlegetnek), de ugyanakkor szívós harcosnak vallhatod magad. A szerencse általában kegyeibe fogad, ahogy sok más,

Földmélyországból származó törpét is, és amikor kazamatákban, földalatti járatokban kutakodsz, hasznát látod azoknak a különleges képességeidnek, amelyekkel az emberek nem rendelkeznek. Használsz mágiát, ha kell, de jobban bízol hűséges baltádban.

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

A 28-31. oldalon találhatók a *Kalandlapok*, amelyekbe feljegyezheted a kiválasztott karakterre vonatkozó adatokat. Itt meg fogod találni az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és a többi pontjaid feljegyzésére alkalmas rovatokat. Tanácsos a *Kalandlapra*. ceruzával feljegyezni a szükséges adatokat, vagy fénymásolatot készíteni róla, hogy újra fel tudd használni egy újabb kalandnál.

Ügyesség, életerő, szerencse, mágia

Ügyesség

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

Életerő

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

Szerencse

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

Mágia pontok

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

Bizonyos okok miatt, amelyeket mindjárt elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és MÁGIA pontjaid folyton változnak kalandod során. Pontos feljegyzéseket kell vezetned ezekről a pontokról, és ezért javasoljuk, hogy kis számokat írj a rovatokba, vagy tarts a kezed ügyében egy radírt. De sohase radírozd ki *Kezdeti pontértékeidet!*

Jóllehet utólagosan, jutalomként kaphatsz ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE vagy MÁGIA pontokat, de a növelt értékek sohasem haladhatják meg *Kezdeti pontjaid* számát, legfeljebb csak nagyon kivételes esetben, amikor erre külön utasítást kapsz egy adott szakaszban. ÜGYESSÉG pontjaid a kardforgatásban való jártasságodat és általános harci felkészültségedet tükrözik, minél magasabb a pontszám, annál jobb vagy. ÉLETERŐ pontjaid általános állapotodat, a túlélésre való esélyedet, eltökéltségedet és alkalmasságodat mutatják. Minél több ÉLETERŐ pontod van, annál tovább leszel képes életben maradni. SZERENCSE pontjaid jelzik, hogy természettől fogva menynyire vagy szerencsés típus (és vajon képes vagy-e elkerülni bizonyos kockázatos helyzeteket kalandod során). MÁGIA pontjaid annak fokmérői, milyen hatékonysággal tudod használni a varázsigéket, a mágikus eszközöket, amelyeket utad folyamán megtalálhatsz (és azt is, hogy mennyire vagy szakértője annak, hogy elkerüld a mágikus csapdákat és veszélyeket). Szerencse, és mágia - ez a kettő abban a fantáziabirodalomban, amelynek felderítésére indulsz, az élet tényszerű részei.

Csaták

Gyakran fogsz találkozni a könyv különböző szakaszainál olyan utasítással, hogy harcolj különféle teremtményekkel. Elképzelhető, hogy lehetőséged lesz a menekülésre, de ha nem - vagy ha egyébként is a lény megtámadását választod -, az alábbiak szerint kell megvívnod a csatát.

Először jegyezd fel a lény ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait *Kalandlapodon* az első üres *Legyőzött Ellenfelek* négyzetbe. Minden olyan lénynek, amivel találkozol, megadjuk az aktuális értékeit.

A csata menete a következő:

1 - Dobj két kockával először a teremtménynek, és a dobott értékhez add hozzá ÜGYESSÉG pontjait! Ez az összeg lesz ellenfeled TÁMADÓEREJE

2 - Dobj két kockával magadnak! A dobott értékhez add hozzá jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidat! Ez az összeg a Te TÁMADÓERŐD lesz.

3 - Ha TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, te sebezted meg őt. Folytasd a 4. pontnál! Ha a teremtmény Támadóereje nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged, folytasd az 5. pontnál! Ha a két TÁMADÓERŐ egyenlő, kivédtétek egymás csapását, kezdj új harcfordulót az 1. ponttól.

4 - Megsebezted ellenfeled. Vonj le 2-t ÉLETERŐ pontjaiból! Használhatod a SZERENCSÉDET, hogy nagyobb sebet ejts (lásd alább). Menj a 6. pontra!

5 - Ellenfeled megsebzett. Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL. Használhatod a SZERENCSÉDET ebben az esetben is (lásd alább).

6 - Végezd el a megfelelő helyesbítéseket a teremtményre vonatkozó értékekben vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidban (és SZERENCSE pontjaidban, ha

használtad a SZERENCSÉDET)!
7 - Kezdj új HARCFORDULÓT az 1. ponttól! Ismételd a lépéseket, míg a te vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai 0-ra nem csökkennek (halál).

Küzdelem egynél több teremtménnyel

Ha bizonyos összecsapások során több, mint egy teremtménnyel kerülsz szembe, az adott szakaszban utasítást kapsz arra, hogy egyenként vagy külön küzdj meg ellenfeleiddel.
Ha azt az utasítást kapod, hogy egyesével harcolj, a csatát a fentebb leírt módon kell lefolytatnod. Viszont, ha győzelmet arattál a felsorolásban szereplő első ellenfeleden, azonnal folytatnod kell a harcot a másodikkal.
Egyenként harcolsz a teremtményekkel, de addig kell harcolnod, míg az összes ellenfeled el nem pusztítod (vagy míg te el nem vérzel). Nem tarthatsz szünetet *semmilyen okból*, miközben az egymás után következő lényekkel küzdesz (nem tehetsz lépéseket annak érdekében, hogy helyreállítsd ÉLETERŐ pontjaidat).
Ha azt az utasítást kapod, hogy egyszerre harcolj az összes teremtménnyel, valamennyivel egyetlen ütközetben kell összecsapnod. Az 1. pontban leírt módon ki kell számítanod valamennyi ellenfeled TÁMADÓEREJÉT. Ha a 3. lépésben bármelyik ellenfelednek nagyobb a Támadóereje, mint neked, az 5. pont szerint kell eljárnod. Ha neked van a legnagyobb TÁMADÓERŐD valamennyiőtök közt, a 4. pont szerint kell tovább menned, és kiválaszthatod, hogy melyik ellenfeledet sebezted meg. Ebben az esetben is addig tart a küzdelem, míg meg nem ölöd mindegyik támadódat, vagy míg ők el nem pusztítanak téged.

Szerencse

Kalandod során különböző alkalmakkor, akár harcban, akár más helyzetben, amikor a dolgok kimenetele a szerencsén is múlik, használhatod a SZERENCSÉDET, hogy az eseményeket a javadra fordítsd. (A részletekről mindig tájékoztatást kapsz a vonatkozó bekezdésekben.) Légy körültekintő! A SZERENCSÉDET használni kockázatos vállalkozás, és ha a dolog balul üt ki, az eredmény katasztrofális lehet.
A Szerencsédet a következőképpen használhatod. Dobj két kockával. Ha a dobott érték kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális SZERENCSE pontod, a dolgok számodra kedvezően alakulnak, ha azonban a dobás értéke meghaladja SZERENCSE pontjaid aktuális értékét, az események rád nézve hátrányos kimenetelűek lesznek. Ezt az eljárást hívjuk *Szerencsepróbának*. Minden alkalommal, amikor *Szerencsepróbát* végzel, le kell vonnod egyet a SZERENCSE pontjaid pillanatnyi értékéből. Tapasztalni fogod, hogy minél jobban támaszkodsz a szerencsédre, annál hamarabb lesz kockázatos próbára tenni azt.

A szerencse használata a csaták során
E könyv lapjain gyakran fogsz találkozni azzal az utasítással, hogy végezz *Szerencsepróbát!* Ilyenkor a szövegből kiderül, hogy milyen következményekkel jár, ha szerencsés, illetve ha balszerencsés vagy. A szöveg nem jelzi külön, de a harcok során mindig van lehetőséged arra, hogy használd SZERENCSE pontjaidat. Vagy azért, hogy komolyabb sebet ejts ellenfeleden, vagy azért, hogy csökkentsd sebződésed mértékét.
Ha megsebzel egy ellenfelet és elvégzel egy

Szerencsepróbát, siker esetén komolyabb sebet okoztál, ezért levonhatsz még két pontot ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ám ha elvéted a próbát, ütésed csupán karcolta ellenfeledet, ezért csak egy pontot vonhatsz le tőle, azaz a szokásos kettő helyett ilyenkor mindössze egy pontnyit sebeztél.
Ha ellenfeled sebez meg téged és elvégzel egy *Szerencsepróbát,* akkor siker esetén kevésbé sérülsz, mert támadód ütése súrolt csupán, így mindössze egy pontot kell levonni az ÉLETERŐDBŐL. Ám ha nem volt szerencséd, komolyabb sebet kaptál, ezért további egy ÉLETERŐ pontot veszítesz a normál esetben szokásos veszteségen kívül, azaz összesen három pontot.
Amikor *Szerencsepróbát* végzel - akár szerencsésnek, akár balszerencsésnek bizonyulsz - soha ne felejts el levonni egyet SZERENCSE pontjaidból.

Ügyességpróba

Kalandod során időről-időre olyan helyzetben találhatod magad, melyben a testi erő, a reflexek és a lélekjelenlét eldöntheti, hogy sikerül-e elkerülnöd valamilyen veszélyt, vagy végrehajtani bizonyos cselekedeteket - például sikerül-e felmászni egy meredek és csúszós sziklafalon. Ha ilyen helyzetbe kerülsz, sokszor azzal az utasítással fogsz találkozni, hogy végezz *Ügyességpróbát.*
Ezt a következőképpen teheted meg. Dobj két kockával! Amennyiben a dobott érték kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális ÜGYESSÉG pontod, sikerrel jártál. Ha a dobott érték nagyobb, mint a pillanatnyi ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktál. A vonatkozó bekezdésben találod meg annak részletezését, hogy

pontosan milyen következményekkel jár az *Ügyességpróbád* sikeressége illetve sikertelensége. *Ügyességpróba* esetén a próba elvégzését követően nem kell pontot levonnod ÜGYESSÉG értékedből. Ez a legszembeötlőbb különbség *a Szerencse-* és az *Ügyességpróba* között.
Néha olyan nehéz feladattal is szembekerülhetsz, amely a végsőkig próbára teszi ÜGYESSÉGEDET. Ilyen esetben találkozhatsz például olyan utasítással is, hogy: Végezz *Szerencsepróbát* és adj kettőt a dobott értékhez!" Ez azt jelenti, hogy miután dobtál két kockával, az eredményhez hozzá kell adnod kettőt. Vagyis például ha négyet és hármat dobtál, akkor a módosított összeged a következőképpen alakul: 4+3+2=9. Ezek után ezt az értéket kell az ÜGYESSÉG pontoddal összehasonlítanod, hogy megtudd, sikeres voltál-e vagy sem.

Felismerő képesség - próba

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

Mágia pontok

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

varázstárgyak használatához.
Néhány fontos mágikus eszközt - amelyeket kalandozásod során találhatsz meg - csakis akkor használhatsz, ha beveted varázserődet. Amennyiben találsz egy ilyen eszközt, és fel szeretnéd használni, vonj le egyet az aktuális MÁGIA pontjaidból. Csakis ezután veheted igénybe a tárgy leírásában található képességeket. Ha nem rendelkezel MÁGIA pontokkal és találsz valamilyen varázstárgyat, dönthetsz úgy is, hogy magadhoz veszed és feljegyzed a képességeit. A továbbiakban esélyed lesz egy vagy több MÁGIA pont szerzésére - méghozzá *Varázsgyűrűk* révén - és ha ez megtörténik, akkor képes leszel használni a korábban felvett eszközt.
A kaland során bármelyik karakter bevethet varázstárgyakat, ám nem minden eszközt használhat bárki; a tárgy leírásában található megjegyzésekből kiderül, hogy ki vetheti be és ki nem. Ugyanígy az utazások során fellelt varázstekercsekről is bármelyik hős képes felolvasni a varázsigéket, de egy MÁGIA pontot el kell költeni a varázslat aktivizálásához. A kaland kezdetekor csupán Sallazar ismer néhány igét, amelyek leírását a később ismertetett Amarilliai Grimoire tartalmára vonatkozó részben találod meg. Ezeket bármikor felhasználhatja, már amennyiben van hozzájuk elegendő MÁGIA pontja. A varázsigék leírásából kiderül, hogy mikor és hol vethetők be, valamint az is, milyen hatásuk van. Ha Sallazart választod hősödül, érdemes lemásolni a varázskönyvre vonatkozó részlétet, hogy a játék során könnyebben kereshesd elő a szükséges adatokat.
A többi kalandozó is képes lehet varázslat használatára, de csak akkor, ha rábukkannak egy-egy varázstekercsre, amelyen megtalálható valamelyik

varázsige. Ha így kerül a birtokodba egy varázslat, az Amarilliai Grimoire-ban nézhetsz utána az ige használatára vonatkozó részleteknek.

Ügyesség, életerő, szerencse és mágia pontok visszaállítása

Ügyesség

Az ÜGYESSÉG pontod nem fog gyakran változni a kalandod során. Néha egy-egy bekezdésben találhatsz utasítást arra, hogy csökkentsd vagy növeld az ÜGYESSÉGEDET. Az ÜGYESSÉGED soha nem haladhatja meg a *Kezdeti értéket*, kivéve akkor, ha erre külön utasítást kapsz. A játék során lehetőséged nyílhat arra, hogy mágikus eszközöket - pl. varázsfegyvereket - végy magadhoz, amelyek megnövelik a TÁMADÓERŐDET. Ha sikerül hozzájutnod két ilyen fegyverhez, nem kaphatsz mindkettő után módosító értéket a TÁMADÓERŐDRE, azaz nem használhatod egyszerre a Varázskardot és a Varázsbárdot. Hasonló a helyzet a nehezebb páncélzatokkal is, amelyek szintén egyet adnak a Támadóértékedhez, de nyilvánvalóan nem viselhetsz egyszerre két páncélruhát.

Életerő és ételadagok

ÉLETERŐ pontjaid száma igen sűrűn fog változni a kaland során, hiszen ellenségekkel kell megküzdened, és kimerítő feladatokat kell végrehajtanod. Célod felé közeledve az ÉLETERŐD veszélyesen alacsonyra süllyedhet, hiszen a csaták egyre keményebbé válnak. Jó lesz vigyázni!
Hátizsákodban tizenkét étkezéshez elegendő *Ételadag*

van. Bármikor lepihenhetsz és ehetsz, kivéve persze, ha éppen harcolsz. Minden étkezés visszaállít négy ÉLETERŐ pontot; ilyenkor csak annyit kell tenned, hogy levonsz egyet az *Ételadagjaidból*, és hozzáadsz négyet az ÉLETERŐDHÖZ. A *Kalandlapon* külön hely áll rendelkezésedre az *Ételadagok* feltüntetéséhez. Hosszú utat kell megtenned, használd hát bölcsen a készleteidet! Ne felejtsd el, hogy az ÉLETERŐD soha nem haladhatja meg a *Kezdeti értéket*, hacsak a szöveg nem szólít fel egyértelműen ennek az ellenkezőjére.
A kaland során többször is kapsz majd olyan utasítást, amely szerint étkezned kell. Amikor ez történik, vonj le egyet az *Ételadagjaidból*. Ennek fejében *nem* állíthatsz vissza ÉLETERŐ pontokat! Amennyiben utasítást kapsz az étkezésre, de nincs nálad egyetlen *Ételadag* sem, vonj le kettőt az aktuális ÉLETERŐD értékéből.
A játék előrehaladtával legalább egy-két alkalommal alkalmad lesz arra, hogy induló készleteidet kiegészítsd néhány *Ételadaggal* Ez lehetővé teszi, hogy a kaland során kitartson az ÉLETERŐD. Ne feledd azonban, hogy soha nem cipelhetsz magaddal tizenkettőnél több *Ételadagot*

Szerencse

A kaland során minden *Szerencsepróbával* egyre kevesebb szerencséd marad. Ám növekedhet is *Szerencse* pontjaid száma, mégpedig olyan esetekben, amikor különösen szerencsésnek bizonyulsz. Ha azonban komoly hibát követsz el, akkor veszítesz *Szerencse* pontjaidból. A vonatkozó szakaszokból mindig kiderül, hogy mit kell tenned. Tartsd észben, hogy a Szerencséd értéke soha nem haladhatja meg a

Kezdeti értéket, hacsak az utasítás nem egyértelműen ennek az ellenkezőjére szólít fel. A *Szerencsepróbák* mellett arra is nyílik majd lehetőséged, hogy „elköltsd" a Szerencsedet. Találhatsz a szövegben olyan kérdéseket, hogy kívánod-e egy ponttal csökkenteni a Szerencsédet cserébe azért, hogy megnöveld az esélyed a sikerre. Például: ha kockadobást kell végezned, az eredményt gyakran módosíthatod *Szerencse* pontok elköltésével. Ebben az esetben a dobás előtt ki kell jelentened, hogy megteszed a dolgot. Természetesen a *Szerencse* pontok értékesek, tehát ilyen fényűzést nem engedhetsz meg magadnak túl gyakran. A kaland kimenetele, sikeressége függhet attól, hogy okosan használod-e fel *Szerencse* pontjaidat.

Mágia

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

Felszerelés

A történet elején felszerelésed egyszerű és nélkülözhetetlen eszközökből áll, amelyekre utad során szükséged lesz. Rendelkezel néhány aranytallérral is, ezekből a kaland kezdetén további tárgyakat vásárolhatsz. Minden kalandozónál megtalálhatók a következő holmik: vékony bőrpáncél, kis pajzs, lámpás, hogy láss a sötétben. Hogy felszerelésedet legyen hová elhelyezni, magaddal hordasz egy hátizsákot, amelyben tizenkét étkezésre elegendő *Ételadag* is elfér. Tartasz magadnál egy tartalék kést is, ezt kaphatod elő abban a kellemetlen esetben, ha ne adj' isten elejtenéd az elsődleges fegyveredet. Ha rákényszerülsz, hogy ezt a kést használd a harcok során, csapásaid csupán egy ÉLETERŐ pontnyi sebet okoznak ellenfelednek. Ha Braxus vagy, egy kardot is öveztél; ha Anvar vagy Pecök a hősöd, csatabárdot hordasz, míg Sallazarként erős botot tartasz magadnál. Felszerelésedhez tartozik még egy bőr erszény is, amelyben aranytallérjaidat tartod. Hogy pontosan mennyi pénzed van, azt a következőképpen tudhatod meg. Dobj három kockával, és az eredményhez adj kettőt. A kapott szám (5 és 20 között lesz) mutatja, mekkora vagyonod van. Ha hősöd Pecök, a törpe, gyarapítsd további öt arannyal az erszényed tartalmát - közismert, hogy a törpék rajonganak a nemesfémekért! Utad során kincsekre bukkanhatsz, aranytallérokra, értékes tárgyakra, eszközökre. Valahányszor ilyesmire találsz, jegyezd fel *Kalandlapod Kincsek* rovatába a gyarapodást. A kalandban előállhat olyan helyzet, amikor értékeidet beválthatod felszerelésre, segítségre vagy információra, ezért érdemes lelkiismeretesen vezetni, hogy mennyi kincset gyűjtöttél össze.

Előnyök

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

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

Braxus legnagyobb előnye a sokoldalúság. Szabadon használhat bármilyen fegyvert vagy vértezetet, olyat is, amilyet a többiek nem. Rá nem vonatkoznak azok a hátrányok, amelyek a többiekre igen. (Lásd: a *Hátrányok* c. részt.)

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

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

Hátrányok

Minden kalandozónak megvannak a maga gyengéi. Ezek a korlátozások és hátrányok egyensúlyozzák különleges képességeiket.

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

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

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

Braxus olyan sokoldalú hogy semmilyen hátránnyal nem rendelkezik.
A többi hős esetében mindig vedd figyelembe a *Kalandlap Hátrányok* rovatában feltüntetett bejegyzéseket.

Különleges kincsek

Veszélyekben bővelkedő küldetésed során számos kincset találhatsz. Azokban a sötét kazamatákban, amelyek mélyére utad vezet, néhány kincs egymáshoz hasonló formában lelhető fel. Ezek a *Toronyszelencék*. Ezek mindegyike apró faládikó, zárszerkezetüket csapda védi. Valahányszor rátalálsz egy ilyen szelencére és úgy döntesz, hogy megpróbálod kinyitni (ez természetesen nem kötelező!), *Szerencsepróbát* kell végrehajtanod. Ha szerencsés vagy, sikerül kinyitni a ládikát, ellenkező esetben a zárszerkezetből előcsap egy borotvaéles, hajlított penge, ami mély sebet ejt a kezeden és három ponttal csökkenti az ÉLETEREJÉT. A csapda elkerülhető egy egyszerű Nyitóvarázs alkalmazásával (amennyiben rendelkezésedre áll ez az ige). A Nyitó varázs felnyitja a ládikát, méghozzá anélkül, hogy az bármilyen kellemetlenséget okozna neked.
Valahányszor rábukkansz egy *Toronyszelencére* és felnyitod, dobj egy kockával. Ha páratlan számot dobsz, egy Arany Talizmánt találsz, páros szám esetén pedig egy Ezüst Tőrt. Minden alkalommal, amikor magadhoz veszel egy Talizmánt vagy egy Tőrt, növeld eggyel Szerencséd aktuális értékét. *Kalandlapod Aranytalizmánok* és *Ezüsttőrök* rovataiba pontosan jegyezd fel, hogy utad során hány ilyen tárgyat találsz, mivel a végső, mindent eldöntő csatában nagy

szükséged lesz ezekre az adatokra.
Ha melléd szegődik a szerencse, találhatsz egy-két *Varázsgyűrűt* is. Valahányszor találsz egy ilyen gyűrűt, visszatér egy elhasznált MÁGIA pontod (értelemszerűen a *Varázsgyűrű* használatára nem kell MÁGIA pontot költened). Ha MÁGIA pontjaid száma a *Kezdeti értéken* áll, elteheted a gyűrűt és újra előveheted akkor, amikor már felhasználtál egy MÁGIA pontot. A *Varázsgyűrű* nem használható arra, hogy a MÁGIA pontjaid számát a *Kezdeti érték* fölé növeld.
Ha Fortuna elég kegyes hozzád, rábukkanhatsz más varázslatos eszközökre is. Ilyenkor jegyezd fel pontosan, mire való a tárgy, és hogyan segíthet küldetésed teljesítésében. A megfelelő időben felhasznált megfelelő varázstárgy hidalhatja át azt a kis távolságot, amely a csúfos bukást a dicső győzelemtől elválasztja.

Különleges veszélyek

A számos és sokféle fizikai veszély mellett fertőző betegségek és mérgek is fenyegethetik kalandod sikerét. A fertőzött patkányok, vámpírdenevérek és más szörnyetegek harapása okozhat ilyen kórokat. A vonatkozó szakaszban tájékoztatást találsz arról, mivel jár egy-egy kórság. Ha annyira rád jár a rúd, hogy egyidejűleg két vagy több betegséget is elkapsz, azok hatásai összeadódnak. Lehetőség szerint tégy meg

mindent a szörnyű nyavalyák megelőzésére, ha pedig ezzel már elkéstél, azonnal keress segítséget vagy más módot a gyógyulásra.
Egyes gonosz ellenfeleid néha arra vetemednek, hogy mérgezett fegyverrel támadjanak rád. Az ilyen fegyverek kétszeres pusztítást visznek végbe: egyrészt sebet nyitnak, másrészt a rájuk kent méreg okoz bajt. Gondosan vezesd mind a sebesülésekből, mind a mérgekből származó veszteségeidet, mivel - bár mindkettőt az ÉLETEREJÉBŐL kell levonni - az utóbbit csak speciális ellenmérgekkel és gyógyírekkel lehet helyrehozni. Az ilyen gyógyító szerek azonban semmit sem érnek a fegyverektől származó, vérző sebek ellen.

Tanácsok a játékhoz

Utad veszélyes lesz, és az is előfordulhat, hogy az első adandó alkalommal elbuksz. Kalandod során jegyzetelj és rajzolj térképet; egy-egy vázlat felbecsülhetetlen értékű lehet későbbi próbálkozásaid során, ráadásul abban is segíthet, hogy gyorsan eljuss a még felderítetlen részekhez. Igen nagy területet kell átkutatnod, sok esetben szükségét érezheted annak, hogy visszakövesd lépéseidet, mert újra fel akarod keresni utad valamelyik állomását, vagy éppen ellenkezőleg: nem akarsz visszatérni oda, ahol már jártál. Térkép nélkül nem találhatsz rá a helyes útra!
Nem mindenhol találsz kincseket vagy használható információt, sok helyen csapdák vagy különböző teremtmények várnak rád, ezeknek könnyen áldozatul eshetsz. Küldetésed során letérhetsz a helyes útról, és ha közeledsz is végső célod felé, nem biztos, hogy megtalálod, amit keresel. Minél nagyobb területet derítesz fel, annál nagyobb esélyed van a kaland

sikeres befejezésére.
Lehetőség szerint kerüld el a *Szerencsepróbákat*. Persze van, hogy a szövegben határozott utasítást kapsz erre. Harc közben csak akkor folyamodj a szerencséhez, ha csakis így menekülhetsz meg ellenfeled halálos csapásaitól. A végső csatában is érdemes a szerencsére hagyatkoznod, mert így súlyosabb sebesülést okozhatsz ellenfelednek - feltéve, hogy még ekkor is rendelkezel *Szerencse* pontokkal. Egyébként csak akkor használd ezt a lehetőséget, ha feltétlenül szükséges. A *Szerencse* pontok ritkák, tehát nagyon értékesek!
Küldetésed során próbálj meg összegyűjteni minél több Aranytalizmánt és Ezüsttőrt. Ahhoz, hogy ezt megtehesd, a lehető leghamarabb át kell kutatnod a kazamatákat, amelyekben esetleg vérszomjas szörnyekkel, csapdákkal és egyéb veszélyforrásokkal találkozhatsz. Meg kell találnod a helyes egyensúlyt a Talizmánok és a Tőrök megszerzésére irányuló vágyad és az elengedhetetlenül szükség óvatosság között, kerülnöd kell a felesleges csatákat és kockázatokat. Amikor erőforrásaid *(Ételadagok*, Mágia és Szerencse pontok stb.) csökkennek és egyre nehezebb a pótlásuk, meg kell próbálnod a lehető legrövidebb úton megközelíteni végső ellenfeledet - feltéve, hogy ismered ezt az utat.
Próbáld meg a kincseidet felszerelésre vagy segítségre cserélni. Az aranytalléroknak nem sok hasznuk van, nem lehet őket megenni, a harcban és a varázslásban sem segítenek. Vehetsz viszont rajtuk ennivalót, fegyvereket, esetleg mágiát - csak meg kell találnod azt, aki hajlandó ezeket eladni neked.
Hamar rá fogsz jönni, hogy a szakaszoknak, ha sorrendben olvasod őket, nem sok értelmük van.

Fontos, hogy olyan sorrendben olvasd a szöveget, ahogy az az utasításokban szerepel. Más bekezdések elolvasása kiöli a játékból az izgalmat és a meglepetést. A sikerhez vezető egyetlen helyes út meglelése során minimálisra kell csökkentened a kockázatot. Minden játékos képes eljutni a dicső végkifejletig, bármilyen rosszak legyenek is első kockadobásai.

AZ AMARILLIAI GRIMOIRE

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

Ételteremtés

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

Szökkenés

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

Fényesség

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

Szerencsenövelés

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

Nyitóvarázs

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

Ügyességnövelés

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

Villámkéz

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

Tűzgolyó

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

Varázslepel

Két MÁGIA pontba kerül. Bármikor használhatod, kivétel harc közben. Miután létrejött, a következő varázslat, amelyet ellened próbálnak bevetni,

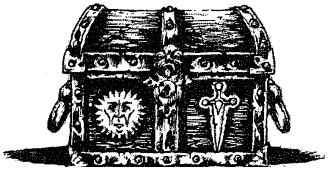
hatástalanná válik. A Varázslepel csupán egyetlen varázslat ellen óv meg.
Halálvarázs Három MÁGIA pontba kerül. Bármely HARCFORDULÓBAN alkalmazhatod. Ha nagyobb a TÁMADÓERŐD, mint az ellenfeledé, a varázsige azonnal megöl bárkit, akinek ÜGYESSÉGE 9 vagy ennél alacsonyabb. A varázslat nem hat az élőholtakra és Zagorra, a fő ellenségre.

Gömbvillám

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

Teleportálás

Négy MÁGIA pontba kerül. Ennek a varázslatnak a segítségével nagy távolságokat tehetsz meg a labirintuson keresztül, azonnali mágikus teleportálással. így elkerülheted ellenségeidet és a veszélyforrásokat. Ezt a varázsigét csak speciális, mágikus kapuk előtt lehet alkalmazni. Amikor rábukkansz egy ilyen kapura, a szövegben találsz egy kérdést, hogy szeretnéd-e alkalmazni a varázslatot. Ha igen, pontos eligazítást kapsz lehetőségeidről.



Kincsidézés

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

KALANDLAP

ANVAR, A BARBÁR

FELSZERELÉS

ÜGYESSÉG
Kezdeti érték:

ELŐNYÖK
Nem lehet meglepni.

HÁTRÁNYOK
Nem viselhet lemezpáncélt • Nem kap plusz pontot a támadóerejéhez, ha láncinget hord • Ha számszeríjat használ, kettővel csökkentened kell a támadóerejét.

ÉLETERŐ
Kezdeti érték:

KINCS

Arany *érme*

ÉTELADAGOK

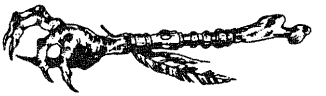
ARANYTALIZMÁNOK

SZERENCSE
Kezdeti érték:

EZÜSTTŐRÖK

MÁGIA
Kezdeti érték: 3

JEGYZETEK



Braxus, a harcos

Felszerelés

Ügyesség
Kezdeti érték:

Előnyök
Bármilyen fegyvert használhat.

Hátrányok

Életerő
Kezdeti érték:

Kincs

Arany *érme*

Ételadagok

Aranytalizmánok

Szerencse
Kezdeti érték:

Ezüsttőrök

Mágia
Kezdeti érték: 3

Jegyzetek

PECÖK, A TÖRPE

FELSZERELÉS

ÜGYESSÉG
Kezdeti érték:

ELŐNYÖK
Növeld kettővel a támadóerejét, ha kőszörnyekkel küzd.

HÁTRÁNYOK
Nem képes használni hosszúíjat és kétkezes fegyvereket.

ÉLETERŐ
Kezdeti érték:

KINCS

Arany *érme*

ÉTELADAGOK

ARANYTALIZMÁNOK

SZERENCSE
Kezdeti érték:

EZÜSTTÖRÖK

MÁGIA
Kezdeti érték: 2

JEGYZETEK

SALLAZAR, A VARÁZSLÓ

FELSZERELÉS

ÜGYESSÉG
Kezdeti érték:

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

HÁTRÁNYOK
Nem használhat fémpáncélt és kétkezes fegyvereket

ÉLETERŐ
Kezdeti érték:

KINCS

Arany *érme*

ÉTELADAGOK

ARANYTALIZMÁNOK

SZERENCSE
Kezdeti érték:

EZÜSTTŐRÖK

MÁGIA
Kezdeti érték: 7

JEGYZETEK

HÁTTÉR

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

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

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

Feláll, és kifelé indul a trónteremből. Végigvezet egy keskeny folyosón, egyenesen magánlakosztályába. Kissé meglep fesztelensége, de követed.

- Figyelj! - mondja, és az asztalhoz lépve felemel egy aranyrúnákkal hímzett fekete terítőt, majd óvatosan megdörzsöli az alóla előbukkanó, emberfej nagyságú kék-fehér kristálygömböt. A kristály halk, zümmögő hangot hallat, a szoba közepén kísérteties látomás jelenik meg. Fehér hajú öregember ül egy hihetetlenül rendetlen dolgozószobában; a padlót és a falipolcokat papírok, kristálygömbök, denevérszárny kötegek, gyógypárlatos üvegcsék és mindenféle más hasonló kacatok borítják egymásra hányva.

A vénember ingerülten pillant fel munkájából.

- Nohát! Mi van? - méltatlankodik.

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

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

A király ekkor a jelenés szavába vág.

- Fogy az idő. Te úgyis jobban el tudod magyarázni, mint én.

Az öreg feléd fordítja tekintetét és kissé rosszallóan néz rád.

- Khm... khm... Jól van no, akkor figyelj erősen, fiatal barátom. Feltételezem, hogy hallottál már Kraal

királyról, és a Csontdémon felett a Feneketlen Kútban aratott győzelméről.
Végigfut a hátadon a hideg. Mindenki tudja, hogyan győzték le a Csontdémon seregeit, és hogy a Démont magát a Lélekurnába zárták a Veszedelem Síkság hatalmas pusztaságának közepén, ott, ahol a Feneketlen Kút ontja magából a füstöt és a halálos párát mind a mai napig. Bár ez már több évvel ezelőtt történt, a borzalmas háború ütötte sebek még ma sem gyógyultak be egészen Amarillia testén.
- És a Lélekurnáról hallottál már? - Bólintasz. - Nos, amikor elkészítették, olyan varázslatot bocsátottak rá, hogy alkalmas legyen a Démon száműzésére a Külső Világokba. De sajnos van egy gyenge pontja ennek a varázslatnak. Mivel lehetővé tette, hogy a mágikus lényt eltávolítsák a világból, olyan rezgést hozott létre, amely más mágikus lényeknek lehetővé teszi, hogy belépjenek ebbe a világba. Attól tartok - folytatja az öregember a tanítók modorában, miközben megigazítja orrán furcsa, apró okuláréját -, hogy egy minden kétséget kizáróan mágikus lény meg is tette ezt. Mármint azt, hogy megjelent a ti világotokban. Kikerült a miénkből. Nem mintha nagyon sajnálnánk a távozását, de a mi nyereségünk a ti vesztetek lehet, hacsak nem tudjátok megállítani mielőtt még teljes erejében kibontakozna. A legaggasztóbb az, hogy ez a lény éppen ott lépett be a ti világotokba, ahová a Lélekurnát helyeztétek a száműzött Démonnal. Az Ezüstvárnál. - Az öreg itt tart egy kis hatásszünetet. - A teremtményt Zagornak hívják. Nagy varázsló, az egyik leghatalmasabb, aki valaha is az én világomban járt. Az én otthonomat egyébiránt Titánnak hívják, gondolom tanítóid említést tettek róla. Allansia hatalmas kontinenséről, Feketehomok kikötőjéről, a

bűn városáról, amelyet az a nyomorult Lord Azzur és romlott cimborái kormányoznak, a Vénvilág hatalmas civilizációiról, Khul mindenüvé bekúszó káoszáról... hallottál már ezekről? Nos... különben sem a hazámról akarok fecsegni, mert a végén elérzékenyülök, és ez jelen esetben puszta időpocsékolás. Térjünk vissza Zagorra!
- Kétszer hittük már halottnak, kétszer támasztotta fel magát. Eredeti alakjából mindössze egy csontkar maradt, de ennyi éppen elég. Amikor beszivárgott a ti világotokba, lénye egyesülni kezdett a csapdába esett Démonéval, és démoni megtestesülése most, ebben a pillanatban is egyre növekszik. Bár nem áll hatalmamban beavatkozni az események menetébe, annyit azért ki tudtam nyomozni, hogy Zagor a ti világotokon van, és át
bírtam küldeni néhány varázstárgyat, ami segíthet: aranytalizmánokat és ezüsttőröket. Annak a helynek a közelében szóródtak szét, ahol most Zagor is növekszik. Mindegyik gyengít rajta, úgyhogy, ha majd odaérsz, gyűjts össze annyit közülük, amennyit csak bírsz.
Nem vagy biztos abban, hogy tetszik neked a küldetés, amit az öregember vázolt fel, vagyis az, hogy menj el az elhagyatott és félelmetes hírű Ezüstvár romjaihoz. Több száz kilométerre van ide, s hogy odajuss, át kell kelni a Fagypusztán és a veszélyes, szörnyekkel teli jéghideg tengeren. Ám az öreg már folytatja is mondandóját.
- Zagort meg kell semmisíteni. Nem elegendő megölni. Meg kell bizonyosodnod arról, hogy teste maradéktalanul elégett az Ezüstvár alatt lobogó Tűzmagban, ahová világod Mágus Atyái megidézték a Nagy Tűzfal varázslatot, Amarillia határain túlról...

mint az közismert.
- Azt hittem, hogy ez csupán csak mese vagy valami félreértés - suttogja szomorúan a király -, amíg Gereth nem említett bizonyos változásokat az Ezüstvár környékén. Kémeim jelentése minden részletében megerősítet te szavait.
Az öregember tekintete most megélénkül.
- Igen, igen a vár. Változik, alakot vált, magába szívja Zagor és szolgái ősi varázserejét, és mindez egyre jobban erősíti növekedése közben. De nem minden varázserő sötét és gonosz ott. Bizonyára találsz majd olyat - azokon a tárgyakon kívül is, melyeket én helyeztem oda
-, amely segítségedre lehet. De attól tartok, hogy a Démon harci sárkányai közül a leghatalmasabbnak és legveszélyesebbnek, amelyik tíz évvel ezelőtt elkerülte a pusztulást a végső csatában, van valami köze a várbeli
változásokhoz. Megtanult valamilyen varázslatot, és most Zagorral szövetkezve bosszút akar állni bukásáért és földig akarja rombolni egész Amarilliát. Lehet, hogy őrületében Zagort véli a Démonnak, akit valaha szolgált.
És részben igaza is van.
A derengő jelenés halványodni kezd, körvonalai megremegnek. Alig látható, fehér sziporkák pattannak le a csiszolt kristálygömbről. Az öregember hangja egyszerre hangzik meglepettnek és dühösnek.
- Ne, még ne! Még el kell mondanom, hogy a...
Ekkor a kristály millió szilánkra robban szét. Irian király és te kábán bámultok az asztal füstölgő maradványaira, ahol az imént még a gömb állott. Nem tudod, hogy a mágikus erő, amely megszakította az öregember világa és a ti világotok közötti kapcsolatot,

honnan származik, de azt érzed, hogy valami gonosz és fenyegető dolog árad feléd a levegőből.
- Bátor harcosom - szólít meg a király kérlelő hangon - , nincs más, akit elküldhetnék. A Mágus Atyák mindent megtesznek, amit tudnak, hogy megmentsék a Nagy Tűzfalat, amely Amarilliát védi. Hű lovagjaimnak és annak a néhány nemesnek, akikben megbízhatok, több dolga van, mint amennyinek a végére tudnak járni, mert meg kell akadályozni, hogy a királyság darabokra tépje önmagát. Kérlek, menj el az Ezüstvárhoz! Már előkészítettünk egy hajót a számodra. Pusztítsd el a szörnyeteget, aki azért jött, hogy leigázza országunkat! Térj vissza hozzám, miután véghezvitted küldetésedet, mert akkor méltóvá válsz a lovagi rangra, amit örömest neked adományozok!
Úgy érzed, egy ország sorsának súlya nyomja a vállad, nem utasíthatod hát vissza a kérést.

És most lapozz!

1.

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

2.

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

3.

Egy hosszú folyosó elején állsz, nyugat felé tekintve. Három ajtót látsz a déli falon, az északi oldalon pedig egy folyosót, mely észak felé vezet, az első és a második ajtó között. Van még egy ajtó az átjáró északi oldalán, közvetlenül szemben a harmadik ajtóval, ami legtávolabb van tőled a déli ajtók közül. Az átjáró végén egy ajtó van szemben veled, itt az átjáró északnak kanyarodik. Biztosan érzed, hogy ez az átjáró mélyebbre vezet, az Ezüstvár szívébe. Válassz egy területet, amelyet fel akarsz fedezni! Merre indulsz?

Az első déli ajtó felé?	Lapozz a 320-ra!
A második délre néző ajtó felé?	Lapozz a 144-re!

Az északi folyosó irányába?	Lapozz a 218-ra!
A harmadik ajtóhoz, a déli falon?	Lapozz a 378-ra!
Az átjáró északi oldalán lévő ajtóhoz?	Lapozz a 196-ra!
A nyugati átjáró vége felé?	Lapozz a 357-re!

4.

Míg a szörny egyesíti önnön részeit, végrehajthatsz két akciót, mielőtt harcolnod kellene. Például elmondhatsz egy varázsigét, ehetsz egy adag ételt (a két akció közül csak az egyik lehet evés), ihatsz egy varázsitalt, stb. Végrehajthatsz egy szabad támadást egyik akciódként. Ez lehetővé teszi számodra, hogy a támadás következtében 2-vel csökkentsd a csontvázsárkány alább megadott ÉLETERŐ pontjait.

Csontvázsárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 20

Ha győzöl, az itt lefolytatott kutatásod nagyszerű siker koronázza. Találsz egy *Toronyszelencét* és egy másik kis szelencét, amelyikben 7 arany van. Rálelsz még egy vékony, elefántcsontból készült pálcára, melyen ezüst rúnaberakás látható. Ez a pálca hasznos lehet számodra, ha Sallazar, a varázsló vagy.

Ha az vagy, lapozz a 25-re!
Ha nem az vagy, lapozz az 51-re!

5.

A Sólyom út közepén állsz. Dél felé nézve látsz egy ajtót, melyen át erre a szintre jutottál. Keletre egy zöld ajtó van a déli falon, aztán egy kereszteződés, majd a folyosó kelet felé folytatódik, elágazások nélkül. Nyugatra egy fehér ajtó található a déli falon, majd egy folyosó, amely dél felé visz. Végül van még néhány méterrel a folyosó vége előtt egy ajtó a déli falon, éppen szemben egy észak felé futó folyosóval. El kellene indulnod egy olyan területhez, amelyet korábban még nem kutattál át. Merre indulsz?

Követed a déli irányt?	Lapozz a 399-re!
Kinyitod a keleti zöld ajtót?	Lapozz a 287-re!
Elmész az útkereszteződésnél keletre?	Lapozz a 92-re!
Kinyitod a fehér színű, nyugati ajtót?	Lapozz a 224-re!
Kinyitod a második nyugati ajtót?	Lapozz a 275-re!
Nyugat felé indulsz, majd le a déli folyosón?	Lapozz a 72-re!
Nyugat felé indulsz és fel az északi folyosón?	Lapozz a 385-re!

6.

Végezz *Ügyességpróbát!*. Adj kettőt a dobott számhoz, mivel az ajtó nagyon nehéz. Ha sikeres vagy, nagy erőfeszítéssel feltárod az ajtót. Ha nem vagy sikeres, attól még ki tudod nyitni, de oldaladban meghúzódnak az izmok a nagy erőlködéstől. Csökkentsd 2-vel ÉLETERŐ pontjaid számát. Most pedig végezz *Szerencsepróbát!*

Ha szerencsés vagy, lapozz a 103-ra!
Ha nem vagy szerencsés, lapozz a 265-re!

7.

Visszafelé tartasz a nagy folyosón, melyet Bronz folyosó néven ismernek. A közepe felé igyekszel, hogy tájékozódhass, és eldönthesd, merre akarsz tovább kutatni. Lapozz a 4-re!

8.

A kristályajtók a falépcső aljában széttörtek. Az ajtók mind megnyílnak előtted amint a dühödt, gonosz mágia bömbölve örvénylik, süvölt körülötted. Mindez maga a pokol! Úgy érzed, mintha álomban mozognál, már-már alig vagy tudatában annak, ki vagy és pontosan hova mész, csak lépkedsz előre ösztönösen, akaraterődtől hajtva, öntudatlanul. Átcsörtetsz Thulu mészárszékszerű tróntermén, majd dél felé veszed az utad a kőhídhoz. Ez ismét 100 másodpercedbe telik. Döntő elhatározásra kell jutnod - mialatt nyomulsz keresztül a hídon. Minél több SZERENCSE pontot áldozol fel, annál gyorsabban leszel képes előrehaladni, akadályokat és hasonlókat kikerülve - viszont annál kockázatosabb lesz a *Szerencsepróba*. Elmehetsz 5 SZERENCSE pontig. Döntsd el, hány pontot akarsz feláldozni, aztán lapozz a 222-re!

9.

- Elranel vagyok, a mestertolvaj. Az Ezüstvár az egyik régi vadászterületem. Több helyes kis holmit emeltem el innen, mint amennyit képes lennél számba venni. Habár mostanra nem sok minden maradt - nem bizony! Hála ezeknek a bűzlő orkoknak... Kifosztották a vár nagy részét, a maradékot pedig szétverték. Valószínűleg ez a mostani az utolsó látogatásom. Ideje haza teleportálni magam. Ez minden amit mondhatok. Esetleg nem akarsz vásárolni valamit? Talán információt? Orkmérget?
Alkudozol egy kicsit, de végül megegyeztek, hogy elfogadod a listán szereplő árakat.

Hogy áttekintsd az eladó árukat, lapozz a 66-ra!
Hogy áttekintsd a lehetséges információkat, lapozz a 22-re!

10.

Kissé opálos, nyugodt, sekély vizű tavacska csillan meg néhány méterrel előtted, mikor belépsz ebbe a sötét barlangba és megszemléled az ősrégi, a mennyezet felé emelkedő és az onnan alálógó cseppköveket. Homályosan emlékszel a vár Arany-

tavának legendájára. A tavat egy régen halott alkimista teremtette, ő hordta ezt a becses fémet Amarilliába, ahol eredetileg nem ismerték az aranyat. Hajt a kincs utáni vágy, előre lépsz, hogy begyújts valamennyit az értékes fémből. Mikor azonban belegázolsz a sekély vízbe, valami, amit eddig hatalmas sziklának véltél, most megmozdul, két göcsörtös, henger alakú lábára emelkedik és megindul, hogy ízzé-porrá zúzzon. Ahhoz, hogy megszerezd az aranyat, meg kell küzdened a különös ellenféllel. Ha inkább el akarsz futni, vagy a csata közben bármikor menekülni akarsz, a furcsa kőteremtmény a központi barlangig fog üldözni, de nem lép be oda. Ha így teszel, lapozz a 186-ra!

Sziklaőr ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha győzöl, dobj egy kockával és adj 2-t a dobott számhoz! Ez a szám mutatja, hogy hány kis aranydarabot gyűjtesz be az Arany-tóból. (Minden rög értéke egy aranypénz értékével egyenlő.) Találsz még egy kristályüvegcsét is, mely színtelen olajat tartalmaz. Ennek tartalmát csak egyetlen csatában használhatod. Ha nincs mágikus fegyvered (néhány szörnyetegre csak varázslat alatt álló fegyverrel lehet lesújtani), ám valamelyik hagyományos fegyveredet bekened az olajjal, egyetlen összecsapás idejére a fegyver mágikussá válik (de nem kapsz TÁMADÓERŐDHÖZ plusz pontot).
Most átkutathatod az oldalfolyosót a kifelé vezető úton, ha még nem tetted ezt, lapozz a 208-ra! Nekiindulhatsz a központi barlangnak, át a kötélhídon, lapozz a 186-ra!

11.

Sajnos az őrök mögötted roppant éberek. Egy korbácsütéstől meglepetten térdre zuhansz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és le kell vonnod 2-t a TÁMADÓERŐDből is az első HARCFORDULÓban, mialatt megpróbálsz feltápászkodni a földről. De ennél is rosszabb, hogy támadóid félelmetes és rettenetes ellenfelek. A Pokolcsahosokat, melyek jó két méter magasak, Zagor hozta magával a káosz síkjáról. A szörnyetegek hatalmas, karmos kezükben korbácsot tartanak, erősek, izmosak, mindamellett káosszal és betegségekkel fertőzöttek. Csontvázpofájukról rothadó hús csüng, bikaszarvaik, amiket arra fognak használni, hogy felökleljenek vele, rendkívül erősek. Ügyesen kezelik korbácsukat is. Egyszerre kell megütköznöd velük. Lapozz a 174-re, és harcolj!

12.

Hosszú időt vesz igénybe, mire alaposan átkutatod a sok hálóteremet, ezért enned kell 2 adag ételt. Az egyik falon függő pajzs mögött, egy gondosan elrejtett, lezárt bádogdobozban rábukkansz két flaska gyógynövényfőzetre, melyek bármelyike 4 ponttal növeli ÉLETERŐDET amikor iszol belőlük (ezt megteheted bármikor, kivéve csata közben). Találsz három vastag szelet zablepényt is - varázslattal kezelt túlélő élelemadag katonáknak -, amelyek mindegyike elég egy teljes étkezésre. Ezek olyan könnyűek, hogy elviheted ráadásként a többi ételed mellett. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Sajnos hosszúra nyúló kutatásod miatt összeakadsz egy kísérteties kóborlóval. Amint éppen indulni készülsz, egy vánszorgó, rothadó tetem tántorog feléd, gennyedző húsa körül legyek fenyegető

felhője dong. Nincs esélyed elmenekülni, és érzed, hogy ez a lény különösen veszélyes.

Pestises	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Ha a pestises egyszer is megsebez, lapozz a 45-re!
Ha győzöl, kinyithatod valamelyik színes ajtót, ha korábban még nem tetted ezt. Választhatod a kék ajtót, lapozz a 327-re! Ha a sárga ajtót választod, lapozz a 205-re! Elhagyhatod a barakkokat, és kutathatsz másfelé. Lapozz a 64-re!

13.

Itt egy egyszerű ajtó van, ami úgy tűnik, hogy kissé megvetemedett, de zárva van. Amint benyomod az ajtót, karodra lesújt egy gonosz, fogazott élű penge, amely a zár felőli ajtófélfából vágódik ki. Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL! Felsikoltasz a fájdalomtól, és felkészülsz, hogy megütközz a csapdával felszerelt ajtó mögötti teremtményekkel. Azonban micsoda ütközet lenne ez három éhező, rongyos, nagyon fiatal emberrel, akik közül az egyik még aligha érte el a férfikort? A szobában, melyet egy mágikus fáklya kékes fénye világít meg, látod a rozoga derékaljat, az imbolygó asztalt, az ütött-kopott székeket, és megpillantasz egy faládát. A fiatalemberek hátrálnak előled, nagy késeiket már a kezükben tartják. Nyilvánvalóan félnek tőled, és nem támadnak rád. Ha harcolni akarsz velük, lapozz az 59-re! Ha inkább szóba elegyedsz velük, lapozz a 100-ra!

14.

Ahogy keresztültörsz az őrszobán, át a déli folyosóhoz, a káoszmágia süvöltése az Ezüstvárban szinte elviselhetetlenné válik. Hátborzongató jelenések és káprázatok táncolnak a szemed előtt. Félreugrasz, kitérsz, hogy elkerüld ezeket, így ismét 30 másodpercre van szükséged, hogy keresztüljuss a folyosón (a Reptetőital nem változtat ezen az időn, de ha van Igazlátógyűrűd 10 másodpercre csökkentheted az időt). Belököd az ajtót, amelyik a Tűzmag szakadékra nyílik, és a széléhez igyekszel. Ha maradt még 4 ÉLETERŐ pontod, lapozz a 400-ra! Ha 3 vagy kevesebb ÉLETERŐ pontod van, lapozz a 310-re!

15.

Agyadban ravasz terv körvonalazódik. A legtöbb szépítőszer amit itt hagytak, nagyon halvány színű. Hajó sokat felkensz az arcodra és kezedre - összekeverve egy kis krémmel -, talán élőholtnak néznek majd. Lehet, hogy sikerül becsapnod más élőholtakat vagy a hozzájuk hasonló lélek nélküli talpnyalókat. Elegendő mennyiségű szépítőszert vehetsz magadhoz ahhoz, hogy kifesd magad, ha később ezt akarod tenni. Lesz majd alkalmad használni ezeket, ha egyszer álcázásra kényszerülsz.
Most elindulhatsz a szemben lévő északi folyosón, lapozz a 385-re! Visszamehetsz kelet felé a Sólyom út mentén, lapozz a 111-re!

16.

A kereskedőnek van négy mágikus nyila, melyek darabonként 1 aranyba kerülnek. Mindegyik csak egyszer használható és ugyanannyit sebez, mint a hosszúíjból vagy számszeríjból kilőtt nyílvesszők. Van még két különleges és nagyon hasznos holmi. Az első egy kicsi, leplombált, kék-fehér kristályüvegcse, benne egy csipetnyi temetői por. Amikor felhasználod a harcban, összetörve az üveget és a port ráhintve egy élőhalott teremtményre, automatikusan olyan csapást mérsz rá, hogy elveszti *Jelenlegi* ÉLETEREJÉNEK felét (arról, hogy melyik ellenfeled élőhalott az adott szakaszban tájékoztatást fogsz kapni). Ez az üvegcse 8 aranyba kerül. Van még a kereskedőnek egy palackba zárt dzsinnje, amit megidézhetsz az egyik ütközet folyamán. A dzsinn bénítóvarázst küld ellenfeledre, lehetővé téve számodra, hogy automatikusan legyőzd támadódat (azonban ez nem fog hatni élőhalott teremtményre, sárkányra, gólemre, eleven páncélra vagy magára Zagorra). A dzsinnes üveg 10 aranyba kerül. Ezek a holmik drágák, úgyhogy a kereskedő felajánlja, hogy valamit hajlandó betudni a vételárba. Vannak saját varázseszközei, melyeket fel kellene töltenie, tehát, minden MÁGIA pontért, amit hajlandó vagy rááldozni, segítve őt ezzel, elenged 1 aranyat egyik árucikke árából. Ha megvásárolod bármelyik holmiját, ne felejtsd el megfelelőképpen módosítani *Kalandlapodat*! Ha bármi egyebet akarsz vásárolni a

kereskedőtől, lapozz a 168-ra! Ha el akarsz indulni és másfelé keresni, lapozz a 218-ra!

17.

Találsz egy kis eltolható panelt a keleti falban, amiről azt gyanítod, hogy csapda lehet. Ha úgy döntesz, hogy kinyitod, lapozz a 34-re! Ha úgy határozol, hogy nem kockáztatsz, és itt hagyod ezt a helyet, benyithatsz a trónterem egyik ajtaján. Melyik lesz ez?

A nyugati falon lévő ajtó?	Lapozz a 390-re!
A központi ajtó az északi falon?	Lapozz a 91-re!
A legnyugatibb ajtó az északi falon?	Lapozz a 282-re!

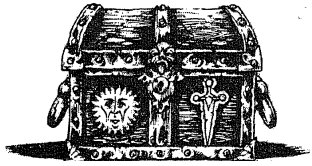
18.

A várnpírdenevérek alattomos harapása folyamatos vérzést okoz, melyet igen nehéz elállítani. Dobj egy kockával! A dobott szám mutatja, hogy hány pontot kell levonnod ÉLETERŐDBŐL mihelyst a harc véget ér, mivel véred továbbra is ömlik a harapás nyomán (ez idő alatt nem tudsz enni, de ihatsz egy korty varázsitalt, gyógynövényfőzetet, vagy erősítőszert, hogy beforraszd a sebet), Átvizsgálva sebeidet elszörnyedve tapasztalod, hogy megkaptad a vámpírpestist! Ettől kezdve minden alkalommal, amikor belépsz egy szobába vagy folyosóra, ahol élőhalott szörnyek tartózkodnak, (zombi, csontváz, kísértet stb.) le kell vonnod 2 pontot mind a *Jelenlegi*, mind a *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL, mivel az idő múltával a pestis egyre gyengít. Csak úgy tudod visszafordítani ezt a folyamatot, és helyreállítani *Kezdeti* ÉLETERŐ pontszámaidat, ha találsz egy javasembert, aki hajlandó segíteni neked, vagy ha megiszol egy fiola pestis ellenszert. Most tovább indulhatsz a szökőkút felé, lapozz a 47-re! Visszafordulhatsz ebből a szobából, további rejtett támadóktól tartva, lapozz a 3-ra!

19.

Sikerül a megtévesztés. A szörnyek nem támadnak rád azonnal, bár amint rájuk rontasz, azonnal ez fog történni. Van egy szabad akciód: mondhatsz egy varázsigét, megsebezheted az egyik ellenfeled, (jegyezd fel, hogy a megfelelő ÉLETERŐ pontokat le kell vonnod az első ellenfeledtől, akivel szembekerülsz a trónteremben) lecsaphatsz egy különleges varázskarddal, ha képes vagy rá, vagy közéjük

dobhatsz egy Lávagömböt (ha van nálad ilyen). Határozd el, hogy mit teszel, aztán lapozz a 39-re és harcolj!



20.

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

21.

Ez már sok! Zagor démonkezének karomszerű körmei mélyen belevájódnak testedbe, és létfontosságú szerveidig hatolnak. Térdre esel, miközben a szörnyeteg föléd tornyosul készen arra, hogy darabokra tépjen...
Oly közel voltál a győzelemhez, de kalandod véget ér, még mielőtt valódi győzelmet arathatnál!

22.

- A hasznos információk nem olcsók, tudod-e? - vigyorog Elranel.
Fizetned kell 2 aranyat, hogy a következő témák közül valamelyikről beszéljen (ha már korábban megvesztegetted, hogy szóba álljon veled, egy dologról ingyen fog mesélni).

Mágikus fegyverek az Ezüst-várban. Lapozz a 81-re!
A *Toronyszelencék* rejtekhelye. Lapozz a 108-ra!
Javasemberek vagy pestis ellen-szerek. Lapozz a 176-ra!
Általános információk a várnak erről a szintjéről. Lapozz a 392-re!
Hogyan juthatsz el a Nagy-toronyba, ahol Zagor található. Lapozz a 351-re!

Minden alkalommal fizess az elfnek, majd lapozz a kiválasztott szakaszhoz! Természetesen le kell vonnod a fizetséget a Kincskészletből, (Elranel elfogad aranyat, vagy bármilyen értékes tárgyat, amit a várból hoztál el, kivéve a páncélt.) Ha fontolóra veszed, ne vásárolj-e valamilyen holmit Elranel készletéből, lapozz a 66-ra! Ha bevégezted a dolgodat Elranellel, lapozz a 239-re! Ha mohóságodban megtámadod az elfet, hogy elvedd nagyszerű kincseit, lapozz a 157-re!

23.

Ezeknek a rúnáknak furcsán kicsavart értelme van... ez nem egyéb, mint csapda a mágikus behatolás ellen! Rájössz, hogy ha Nyitóvarázst mondtál volna, azzal beindítottad volna a csapdát. Mindebből világossá válik számodra, hogy bárki is legyen az ajtó mögött, úgy fél a varázslóktól, mint a tűztől. Most kinyithatod az ajtót a szokott módon, lapozz a 339-re! Dönthetsz úgy, hogy másfelé kutatsz, lapozz a 376-ra!

24.

Ha Rabellant vagy Ríeindrechet választottad, nincs felelet, lapozz a 36-ra, és keress máshol! Ha Chanquinnal próbáltál kapcsolatba lépni, lapozz a 323-ra! Ha Dorrickkel akartál kommunikálni, lapozz a 308-ra!

25.

Megtaláltad a Sólyompálcát, amit valaha a királyi udvar legnagyobb varázslója használt. Ezzel a pálcával mind a *Jelenlegi*, mind a *Kezdeti* MÁGIA pontjaidat 9-re növelheted. Hozzáadhatsz 1 pontot a *Jelenlegi* és a *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDHEZ is. A pálca csodálatos mértékben növeli reakciód sebességét is. Hozzáérintheted a kézifegyverhez amit használsz, és így az most már úgy fog sebezni, mint egy mágikus fegyver (néhány teremtmény csak varázsfegyverrel sebezhető meg, tehát ez fontos számodra). Mi több, ha túljutsz a feletted magasodó Nagytorony falépcsőjén, nyersz 2 jutalompontot TÁMADÓERŐDHÖZ.
Végül pedig - egyetlen egyszer kalandjaid folyamán - az Ezüstvárban előhívhatod a pálca mágiáját, hogy segítsen visszaállítani akár MÁGIA-, akár ÉLETERŐ

pontjaidat a *Kezdeti értékre.* Viszont nem használhatod ezt az egyszer igénybe vehető speciális hatalmat mialatt harcolsz, és csak akkor hívd elő, ha valóban szükséged van rá, mivel csak egyetlen egyszer nyílik lehetőséged rá!
Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a nagyszerű leletért.
Most pedig, lapozz az 51-re, hogy másutt kutass!

26.

Mikor keservesen kikapaszkodsz, látod, hogy előtted most egy mély gödör torlaszolja el a biztonságos folyosót déli irányban. Sajnos a dél felé vezető folyosó teljes hosszában, egészen a Sólyom útig szakadékká változott, mivel késleltetve beindult egy újabb veremcsapda. Ebben az irányban visszamenni nem lesz könnyű, hacsak nem találsz valamilyen módot arra, hogy visszazárd a csapdát. A gödör túl hosszú ahhoz, hogy akár szökkenéssel túljuss rajta. A jobb oldaladon egy faajtó látható, egy másik pedig közvetlenül melletted, tőled balra található - ezen egy kerámialapot látsz, rajta ezüstszínnel festett korona. Előbbre, a távolban, egy kelet-nyugati irányú átjáró. Felkutathatsz egy olyan területet, ahol korábban még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a jobbra lévő ajtón?	Lapozz az 55-re!
Benyitsz a baloldali ajtón?	Lapozz a 112-re!
Elmész a két átjáró közt fekvő kereszteződésig?	Lapozz a 43-ra!

27.

Dohos lisztes zsákok, elrohadt gabonanemű, összetört edények és romlott étel mindenfelé, de találsz egy viasszal lezárt bádogdobozt, benne tartósított gyümölcsök és garva, ami magas tápértékű gyökér, a távoli Rák-szigetről. Adj 4-et *Ételadagjaidhoz,* és nyersz 1 SZERENCSE pontot is a szerencsés leletért.

Sajnos a felfedezés feletti örömöd elrontja, hogy szörcsögő, cuppogó hangok érkeznek a folyosó felől. Bármi is okozza ezt a zajt, közted és a kijárat között helyezkedik el, tehát elindulsz, hogy felderítsd annak eredetét. Amire ráakadsz rémisztő és undorító: a gyíkszerű valami, két méter hosszú, bíborszínű ragyával vert és egész bőrét sárga pörsenések borítják. Ám még ennél is rosszabb, hogy úgy látszik, mintha ez a borzalom különféle teremtmények testrészeiből lenne összevarrva, többek között egy vagy két emberből, legalábbis erre engednek következtetni kézszerű mellső végtagjai. Az otromba lény sziszeg és undorító sárga váladékot köpköd feléd. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, elkerülöd a lövedéket. Ha nem vagy elég ügyes, a képedbe kapsz egy adag nyálkát, amitől fuldokolni kezdesz és hányinger tör rád, csökkentened kell TÁMADÓERŐDET 2-vel ez alatt az ütközet alatt.

Hullagyík ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

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

28.

Emögött az ajtó mögött egy üres terem húzódik meg, mindössze két hatalmas őrt látsz. Amint belépsz, a két mozdulatlan alak megelevenedik és merev léptekkel feléd indul. Ők is élőhalottak. Megfeketedett láncing van rajtuk, kezükben hosszúkardot tartanak, a homlokukat ébenfekete pánt fogja körbe. Megtámadhatod őket a szokott módon, vagy megpróbálkozhatsz egy fejre mért csapással. Ha az utóbbi módon kívánsz támadni, minden HARCFORDULÓBAN csökkentened kell TÁMADÓERŐDET 3-mal, mert nehéz eltalálni egy ilyen rendkívül kis célpontot. Viszont, ha sikeresen végrehajtod a vágást és ráütsz a pántra, a nagy koronás zombi azonnal 2 pontot veszít ÜGYESSÉGÉBŐL és 6-ot ÉLETEREJÉBŐL. Kihasználva az ajtónyílás adta előnyt, itt harcolhatsz a szörnyekkel külön-külön.

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

Ha győzöl, meglátsz egy ajtót a nyugati falon veled átellenben. Benyithatsz ezen, lapozz a 234-re! Elhagyhatod a szobát és benyithatsz a rostéllyal ellátott ajtón, lapozz az 51-re! Visszamehetsz dél felé, végig a kinti folyosón, hogy átkutass egy olyan területet, ahol korábban még nem voltál, lapozz a 357-re!

29.

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

Sirdavian ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, kiderül: a faládikó csak szokványos holmikat tartalmaz, és csupán egyetlen árva aranyat. A lámpásból majdnem az összes olaj kifogyott már, úgyhogy használhatatlan számodra. Viszont a férfi gyűrűje mágikus. Rá kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy használni tudd, de ha ezt megteszed, képes leszel megélni a várban étel és ital nélkül. Tehát, ha azt a felszólítást kapod, hogy enned kell, a jövőben figyelmen kívül hagyhatod (azonban ha eszel, ÉLETERŐD változatlanul növekedni fog a szokott módon). Ha Braxus vagy és áldozol 1 MÁGIA pontot, használhatod a lovag mágikus lemezpáncélját, ami 2 pontot ad TÁMADÓERŐDHÖZ ütközet idején. Most menned kell, hogy másutt is kutakodj. Elindulhatsz délnek, majd keleti irányba, lapozz a 399-re. Ha észak felé indulsz, a Sólyom úthoz, lapozz a 111-re!

30.

Ennek az észak felé futó folyosónak a nyugati fala mentén néhány tégla egyértelműen kimozdult a helyéről. Miután óvatosan körbetapogatod, úgy találod, hogy sok közülük lazán áll. Ezeket eltávolítva

felfedezel egy szűk járatot, mely néhány méternyit nyugat felé vezet attól a bejárattól, amit most nyitottál, és egy fülkében végződik, amelyben egy fából készült tárgy látszik. Azonban ezen a szűk folyosón végigkúszni igen körülményes, kivéve, ha Pecök vagy. Ha végig akarsz mászni itt, lapozz a 86-ra! Ha inkább folytatod utad északnak, lapozz a 271-re!

31.

Zagor arckifejezése most valóban dühödtté válik és nyilvánvalóan arra készül, hogy szabadjára engedjen néhány nagyon kellemetlen mágikus támadást. Talán itt lenne az ideje, hogy közelharcba bocsátkozzatok!
Ha inkább távol szeretnél maradni, használhatsz katapultos támadást, ha még nem tetted korábban, lapozz a 349-re! Egyébként meg kell próbálnod közelebb kerülni Zagor-hoz a Reptetőitalt használva, ha van nálad ilyen, lapozz a 383-ra! Ha felrohansz a lépcsőn, hogy elérd Zagort, lapozz a 207-re! Használhatsz mágikus fegyvert, hogy biztonságos ösvényt vágj felfelé a lépcsőn, lapozz a 133-ra!

32.

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

33.

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

34.

Végezz *Ügyességpróbát!* Ha sikerül, biztonságosan elcsúsztatod a panelt. Ha nem sikerül, egy mérgezett penge vágódik ki és mélyen felhasítja a csuklódat. Le kell vonnod 2 pontot ÉLETERŐDBŐL a mély vágás miatt, és további 2-t a méreg miatt. Vesztesz 1 pontot a *Jelenlegi* és a *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL is, mert a fegyvert forgató kezed sérült meg. Ráadásul a fülke, ami az eltolható panel mögött húzódik, üres. Azt, amit valaha itt elrejtettek, már nyilvánvalóan elvitték. Most elmehetsz és benyithatsz a trónteremben lévő egyik ajtón. Melyik lesz ez?

A nyugati falon lévő ajtó?	Lapozz a 390-re!
A központi ajtó az északi falon?	Lapozz a 91-re!
A legnyugatibb ajtó az északi falon?	Lapozz a 282-re!

35.

Mivel az első ork láthatatlan, kettőt le kell vonnod TÁMADÓERŐDBŐL, amikor harcolsz vele. Mihelyst szembeszállsz a szörnyeteggel, társa kardját a fehér

palástos férfiba döfi, a padlón vértócsa terjed szét. Harcolj külön-külön a két orkkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagyork	8	7
Második Nagyork	8	7

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

36.

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

képe látható. Tőled keletre egy kétszárnyú ajtó visszavezet a nagy folyosóra, amit Bronz folyosóként ismernek. Messze a járat nyugati végén, van egy széttört ajtó, amely a rombadőlt nyugati toronyra nyílik. Amennyire meg tudod ítélni, nem sok haszonnal kecsegtet az átkutatása. Ki kell választanod egy ajtót, amit még nem nyitottál ki korábban (kivéve a keleti ajtót - ide bármikor visszatérhetsz). Melyik ajtón nyitsz be?

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

37.

A rúnák az ónixajtón elárulják, hogy a szobában elemi lényekhez, más néven elementálokhoz kapcsolódó mágia működik. Ezek a varázslatok veszélyesek rád nézve, tehát számítasz rá, hogy itt nagyhatalmú varázsigéket kell bevetned. Azt is tudod, hogy az elementáloknak nem árthatsz mágikus fegyver nélkül. Ha nincs nálad ilyen fegyver, nem valószínű, hogy képes leszel elpusztítani egy elementált, mivel ezek a lények nagyon erősek. Ha ki akarod nyitni az ónixajtót, lapozz a 78-ra! Ha azt az ajtót akarod kinyitni, amelyiken a pajzs van, lapozz a 259-re!

38.

Az északi fal mellett álló hatalmas tűzhely, az edények, a hússütő nyársak látványa elárulja számodra,

hogy ez a helyiség az alsó vár konyhája lehet. A tűz már réges - régen kialudt. Tőled balra van valamiféle ételkiadó ablak, amin túl egy alig megvilágított szoba található. Bekukkantasz, és egy dísztermet látsz. Úgy gondolod, hogy az odakint futó folyosóról lehet bejutni, a kétszárnyú ajtón keresztül. Nem látod, hogy mi lehet a díszteremben, hacsak nincs Fényvarázsod.
Ha van, és használni kívánod, lapozz a 279-re!
Találsz egy üres üveget a konyhában, de semmi egyebet, ami hasznos lehetne számodra. Elhatározod, hogy megpróbálod kinyitni az ajtót a konyha nyugati falán.
Úgy veszed észre, hogy emögött egy kicsi, szűk folyosó húzódik, melyen túl pár apró lomtárat látsz és néhány nagy élelmiszeres szekrényt. Nagyon valószínűtlen, hogy bármi ehető maradt volna ennyi év után. Ha át akarod kutatni a szekrényeket, lapozz a 27-re! Máskülönben visszatérsz az előcsarnok ajtajához ezen a szinten, és választasz egy másik területet, amit felkutatsz. Lapozz a 376-ra!

39.

Thulu ülve marad trónusán, de a többi szörny körötted rajzik, hogy rád támadjon. Harcolnod kell velük, páronként, a sorrend a következő: orkok, aztán nagyorkok, utána mutáns orkok, végül az élőhalottak. Ha végeztél egy párossal, a következő azonnal rádtámad, a harcok között nem pihenhetsz és

semmilyen előkészületet nem hajthatsz végre, azaz nem ehetsz és nem ihatsz varázsitalt.

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

Amikor az élőhalottakkal küzdesz, van egy speciális lehetőséged: megpróbálhatod eltalálni az ébenpántot a fejükön ahelyett, hogy szokványosán támadnál. Ha ezt teszed, TÁMADÓERŐDET 3 pontos hátrány éri, de ha sikeres vagy, a zombi az ütéstől azonnal 2 pontot veszít ÜGYESSÉGBŐL és 6-ot az ÉLETEREJÉBŐL. Ha győzöl ebben a bősz, súlyos harcban, lapozz a 82-re!

40.

Amint előre haladsz, mágikus erő csápjai nyúlnak tested belsejébe. Megborzongsz és elzsibbadsz. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Egy váratlan rikoltás hallatszik a barlang hátuljából, majd szemed előtt egy varázsló kísértetalakja jelenik meg. Gyötrelme kiül az arcára, ujjhegyein remegő lángocskák táncolnak. Ha meg akarod támadni, lapozz a 114-re! Ha beszélni akarsz vele, és úgy gondolod, hogy tudod ki ő, alakítsd át nevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a betűknek megfelelő számokat és az összeget vedd kétszer, aztán lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyik a "kapott számmal azonos számú! (Ha a név nem a második szó abban a szakaszban, rosszul okoskodtál; térj vissza ehhez a szakaszhoz és válassz másik lehetőséget!) Ha megvesztegetéssel próbálkozol, hogy a jelenés ne támadjon meg, lapozz a 371-re! Ha el akarsz menekülni, lapozz a 335-re!

41.

A nagy várfolyosó közepén állsz, melyet Bronz folyosó néven ismernek. A falakat itt bronzlapok borítják, melyekbe Amarillia nagy történelmi hőseinek arcmását vésték. Déli irányban van egy ajtó, amit nem tudsz kinyitni. Észak felé egy feketére lakozott ajtó látható, felületén arany gravírozás és rajzolatok. Ennek szomszédságában egy másik ajtó, négy kisebb horpadással. Távolabb, kelet felé, egy kétszárnyú ajtó van, amely bejárást biztosít a vár keleti szárnyára. Hasonlóképpen a távolabbi, nyugat felé eső ajtó ugyancsak kétszárnyú, ezen keresztül a vár nyugati szárnyába lehet átjutni. Ki kell nyitnod valamelyik

ajtót, amelyet korábban még nem nyitottál ki. Melyik lesz az?

A fekete-arany ajtó? Lapozz a 332-re!
A másik ajtó észak felé? Lapozz a 216-ra!
A kétszárnyú, keleti szárnyra vezető ajtó? Lapozz a 361-re!
A kétszárnyú, nyugati szárnyra vivő ajtó? Lapozz a 248-ra!

42.

Dobj egy kockával!
Ha 1-3-ig dobsz, lapozz a 388-ra!
Ha 4-6-ig dobsz, lapozz a 203-ra!

43.

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

Benyitsz az orkszálláshoz vezető ajtón? Lapozz a 204-re!
Benyitsz a távolabbi keleti ajtón? Lapozz a 67-re!
Elindulsz nyugatnak, majd északi irányba? Lapozz a 368-ra!

44.

Néhány nap a tengeren, és hajótok öt kilométerre megközelíti a Toronyszigetet. Még ebből a távolságból is láthatod az Ezüstvár soktornyú tömbjét, amint kirajzolódik az ólmosszürke égbolton, a partvonalon túl. A gálya nem mehet közelebb a sekély öbölben, úgyhogy köszönetet mondasz a legénységnek, hogy idehozott, holmidat bepakolod egy erős evezős csónakba, melyet neked bocsátanak vízre. Carannus keményen kezet ráz veled, és azt mondja:
- A Geld folyónak vesszük az irányt, ahol remélhetőleg az én népem fog üdvözölni bennünket, az a néhány kentaur, aki ott maradt a felsőfolyás vidékén. Visszatérünk érted, amikor a hold megújul, remélve, hogy épségben jössz meg, a győzelem hírével. Ha nem vársz itt... - Szünetet tart. - ...akkor még egyszer visszajövünk, amikor a hold ismét megújul a világ felett. Minden reményünk benned van. Nekiindulsz, hogy kievezz a partra. Lapozz a 75-re!

45.

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

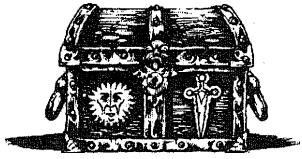
46.

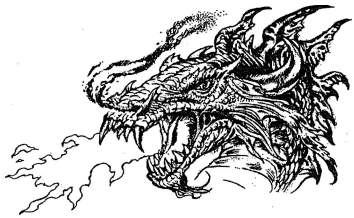
A Sötétlovagnak pompás, kétkezes varázskardja van, amit magaddal vihetsz és használhatsz. Ez 1 jutalompontot ad minden ütközetben TÁMADÓERŐDHÖZ. Ha azonban sárkánnyal vagy magával Zagorral küzdesz, ez a bonusz 2 pontra

emelkedik. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a leletért. Elhagyva a szobát, észak felé indulsz a kristályajtókhoz. Lapozz a 135-re!

47.

Amint lépkedsz a szökőkút felé, néhány tüskés, kemény szárú növény feléd nyújtózkodik, hogy csapást mérjen rád. Ha fémpáncélt viselsz (láncinget vagy lemezpáncélt) nem szerzel sebeket, de ha nincs rajtad páncél, csökkentened kell ÉLETERŐDET 2 ponttal a vágások és horzsolások miatt. Ha még élsz, tovább haladsz a szökőkút felé. A kút vize tiszta és áttetsző. Miután ittál belőle, 4 ÉLETERŐ pontot visszanyersz. Valamennyi üres üvegedet teletöltheted. Minden tele üveg 4 elveszített pontot ad vissza ÉLETERŐDHÖZ, amikor megiszod. Ezt megteheted bármikor, kivéve harc közben. A mágikus víz gyógyereje azonban elenyészik ezen a szinten kívül: mihelyst keresztülhaladsz egy lépcsőfordulón, a víz többé nem mágikus, és ha megiszol egy üveggel, többé nem gyógyít meg. Amint hátat fordítasz, hogy elmenj, a szökőkút vize kiapad, így nem térhetsz vissza további gyógyító cseppekért. Visszatérve a folyosóra, megpillantasz egy ajtót, veled szemben az északi falon. Ha ki akarod nyitni, mivel még nem tetted korábban, lapozz a 196-ra! Ha tovább akarod folytatni utadat nyugati irányba, a folyosó végéig, lapozz a 357-re! Ha másfelé akarsz keresgélni, lapozz a 3-ra!





48.

Legyőzted a mutánst, de nincs még vége. Ahogy a szörny hátratántorodik, hatalmas hasa vonaglik, hullámzik, amint az ide-oda csapódó csövek kezdenek leválni testéről és vadul hánykolódnak a padlón. Mély korgás hallatszik a szörnyből. Mit fogsz tenni?

Elrohansz, amilyen gyorsan csak tudsz?	Lapozz a 76-ra!
Végrehajtasz valami cselekvést (iszol valamilyen italt, stb.)?	Lapozz a 101-re!
Fegyvereddel további csapásokat mérsz a szörnyre?	Lapozz a 156-ra!

49.

Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, sikerül egy nyíllövéssel beakasztanod köteledet az egyik sárkány-állkapcsot formázó bolthajtásba. Megrántod a kötelet, hogy megbizonyosodj róla megbírja-e majd súlyodat, majd mászni kezdesz felfelé.Lapozz a 63-ra!
Ha ügyetlen voltál, a kötél nem biztonságos, így ostobaság Lenne nekifogni a mászásnak. Válassz egy másik módszert, amivel feljuthatsz a dobogóra! Lapozz a 180-ra!

50.

Jobban teszed, ha mielőbb legyőzöd ezt a pestises élőholtat, mert ha megsebez, borzalmas betegséget fogsz elkapni.

Pestises Zombi ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, elviheted az ezüstgyűrűt. Ez egy Igazlátógyűrű, segít abban, hogy átláss bizonyos illúziókon. (Jegyezd fel *Kalandlapodra* ennek a szakasznak a számát!) Ha viszont a pestises zombi csak egyszer is megsebzett, most élőhalott-pestisben szenvedsz. Ez azt jelenti, hogy bármikor átalakulhatsz zombivá. Valahányszor belépsz egy terembe, amit korábban nem kutattál még át, dobnod kell két kockával. Ha 11 vagy 12 a kockákon lévő szám összege, elkezdesz átalakulni, és kalandod olyan véget ér, ami a szó szoros értelemében rosszabb a halálnál. Csak egy javasember vagy pestis-ellenszer gyógyíthat ki ebből a bajból. Most elhagyhatod ezt a területet, vagy felnyithatod valamelyiket a másik két koporsó közül. Mit akarsz tenni?

Elmenni és máshol kutatni?	Lapozz a 399-re!
Felnyitni az ezüst pálcás koporsót?	Lapozz a 309-re!
Felnyitni a fadobozos koporsót?	Lapozz a 80-ra!

51.

Az ajtón túl egy lépcsősor vezet a börtönrészleg nyirkos, sötét mélységeibe. Ez a terület megvilágítatlan, ha nincs lámpásod (vagy nem tudsz Fényességvarázst használni) le kell vonnod 2-t TÁMADÓERŐDBŐL minden ütközetben, míg a börtön területén tartózkodsz, és besétálhatsz olyan csapdákba, amiket a sötétség miatt nem fogsz észrevenni. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy belépj ide, vagy ha befejezted itt a kutatást, visszamehetsz dél felé a folyosó végéig, hogy máshol keresgélj, lapozz a 357-re!

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

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

52.

A főfolyosó közepén állva hat ajtót látsz. Két nagyot az északi falon, mindkettőn sárkányfej szimbólum van, és nem úgy tűnnek, mintha az eredeti vár részei lennének. Nyugat felé egy kétszárnyú ajtó enged bejárást a Bronz folyosóra. Déli irányban is van két ajtó. Az egyiken durván rajzolt betűkkel ez áll:

NEM BEJÁRAT!

Végül van egy ajtó a folyosó keleti végén, valamivel távolabb. Benyithatsz egy ajtón, amin előzőleg még nem nyitottál be (ha csak nem a Bronz folyosóra akarsz visszatérni a nyugati ajtón keresztül, amit bármikor megtehetsz). Benyitsz a:

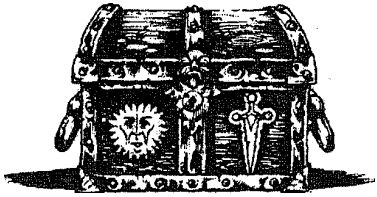
Nyugati ajtón?	Lapozz a 7-re!
A bal kézre lévő ajtón az északi falon?	Lapozz a 95-re!
A jobb kézre fekvő ajtón az északi falon?	Lapozz a 345-re!
Az ajtón, melyen a figyelmeztető felirat van?	Lapozz a 221-re!
A másik déli ajtón?	Lapozz a 137-re!
A kelet felé lévő ajtón?	Lapozz a 166-ra!

53.

Enned kell hosszúra nyúló kutatásod folyamán. Átkutatsz számos termet, melyek hálókamra és lakóhelyiség sajátos keverékének tűnnek, de nem találsz semmi értékeset. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, lapozz a 132-re! Ha nem sikerül, lapozz a 227-re!

54.

Mágikus erő bömbölő crescendója erősödik fel a trónteremben. Nyersz 5 ÉLETERŐ pontot a mágia örvénylő hatalmából. Észreveszel egy kincsesládikót Zagor trónja mögött. Ha ki akarod nyitni, lapozz a 340-re! Ha nem karod ezt tenni, lapozz a 148-ra!



55.

Mikor már éppen be akarsz nyitni az egyszerű faajtón, észreveszed, hogy félig nyitva áll, és mögüle ork rikoltások, és mély röffenések hallatszanak: Óvatosan bekukucskálsz és látod, hogy egy ork hegyes fadárdát dug egy kis ketrec rácsai közé; a bent lévő teremtményt bökdösi, kínozza. Még soha sem láttál a fogva tartott állathoz hasonlót. Leginkább egy túlméretezett malacra emlékeztet, csakhogy a hátán és a lábain fémlapok vannak. Vastag, hosszú, rózsaszín orra van, az utálatos ork ezt döfködi. Szegény állat röfög és szűköl az orktól való félelmében. Ha meg akarod támadni az orkot, lapozz a 88-ra! Ha úgy döntesz, hogy nem teszed, lapozz a 280-ra!

56.

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

Láncing	7 arany
Íj és nyilak	4 arany
Számszeríj és nyilak	4 arany
Életvíz	7 arany
Varázsgyűrű	5 arany
Egy fiola pestis-gyógyszer	6 arany
Üres palack	1 arany
Kötél (10 méter hosszú)	1 arany
Egy flaska gyógyital	3 arany
Tűzellenszer	5 arany

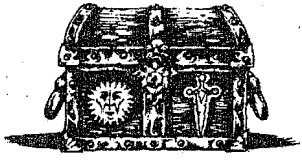
Ha a láncinget viseled, az nem növeli meg TÁMADÓERŐdet a harcban, de védelmet nyújt

bizonyos veszélyekkel szemben, melyekkel valószínűleg találkozol majd kalandjaid során. Az íjak használatára vonatkozóan utasítást fogsz kapni a megfelelő szakaszoknál. Ha iszol az Életvízből, visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdőérték* felére (felfelé kerekítve). A *Varázsgyűrű* 1 MÁGIA pontot ad.

A pestis-gyógyszer meggyógyítja egy (és csakis egy!) fajta nyavalyádat, amelyet sajnos elég valószínűen összefogsz szedni az Ezüstvár elleni harcod során. Visszaadja azokat a pontokat, amelyeket ÉLETERŐD *Kezdőértékéből* (és nem az aktuálisból!) a betegség miatt elvesztettél. A gyógyitaltól felfrissülsz, és új erőre kapsz, nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Az Életvízből, a pestis-gyógyszerből, a Tűzellenszerből bármikor ihatsz, kivéve harc közben.

Ha iszol az Utóbbiból, csak akkor fogod észrevenni a hatását, amikor legközelebb tűzzel támadnak rád (mint például egy sárkány lehelete vagy egy Tűzgolyó). Ekkor megfelezheted (felfelé kerekítve) azt az ÉLETERŐ pont veszteséget, amit a támadás okozna.

Ha megvetted, amit szeretnél, módosítsd megfelelően a *Kalandlapodat*! Azután, ha akarsz, beszélhetsz a királyi bölccsel, lapozz a 154-re! Megpróbálhatsz keresni még néhány aranyat indulás előtt, ha még nem próbáltál, lapozz a 206-ra! Elhagyhatod Menedékvárat a hajóval, lapozz a 220-ra!



57.

Remstar árnyalakja lassan, nyugodt sóhajjal szétfoszlik; megszabadíttatott nyomorúságos börtönéből, ahol évek óta sínylődött. Átkutatod a különös barlangot, találsz egy *Toronyszelencét* és egy bőrerszényben 5 aranyat. Rálelsz még két dús rajzolatú, nagyon szokatlan játékkártyára is. Háttal felfelé vannak, furcsa ellipszis alakú ábra látható rajtuk - egy kígyó a saját farkába harap -, vörös színben fekete háttér előtt. Ha fel akarod fordítani az elsőt a kártyák közül, lapozz a 175-re! Ha a másodikat akarod felfordítani, lapozz a 245-re! Ha inkább egyiket sem fordítod meg, átkutathatod a barlangot a túloldali folyosó végén, ha ezt még nem tetted meg korábban, lapozz a 10-re! Visszatérhetsz a központi barlangba, ahol bejöttél, lapozz a 186-ra!

58.

Nem találsz semmi értékeset alapos kutatásod folyamán (enned kell egy adagot), de sikerül csúnyán elvágnod a kezedet valami törött eszközzel. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

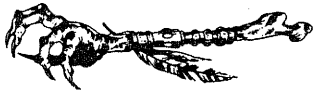
Akarsz benyitni a déli ajtón? Lapozz a 365-re.
Elindulsz a kinti főfolyosón? Lapozz a 280-ra!

59.

Támadásba lendülsz. Egyszerre két tolvajjal kell küzdened. Amint megölted az elsőt vagy a másodikat, a harmadik azonnal a helyébe lép, hogy harcoljon veled.

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

Ha győzöl, az egyik tetemen találsz egy kulcsot, amely nyitja a faládát. A ládikó két aranyat és egy kis csomag, sápadtzöld levelekbe takart, fűszeres sajtot tartalmaz. (Adj kettőt *Ételadagjaidhoz!)* Van itt egy tolvajkulcs is, amelyet felhasználhatsz, hogy kinyisd a *Toronyszelencéket.* Ha valóban használod az álkulcsot, végezhetsz *Ügyességpróbát,* amikor a *Torony szelencéket* kinyitva megpróbálod elkerülni a bennük elrejtett csapdákat (ezáltal SZERENCSE pontokat spórolhatsz meg, ami igen csak hasznos). Magadhoz veheted a mágikus fáklyát, ha akarod, bár rá kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy használni tudd. A fáklya állandó világosságot fog szolgáltatni a jövőben, amikor csak akarod (vagyis megfelel egy lámpásnak).
Elhagyva ezt a termet, mehetsz előre a járaton, ami nyugat, majd észak felé visz, amennyiben még nem jártál korábban arra, lapozz a 355-re! Vissza is térhetsz a főszárnyra, lapozz a 3-ra!



60.

Megbotlasz és elesel, a fejed alaposan bevered a kőbe. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, újból felveszed a tetemet és tovább tántorogsz. Dobj két kockával és szorozd meg a számot tízzel! Ez egy másodperc-érték - ennyi idő telik el közben. (A Reptetőital nem csökkenti ezt az időt). Olyan, de olyan közel vagy a győzelemhez! Vajon el tudod-e érni? Lapozz a 14-re!

61.

Az asztal körül Kraal király sok nemese és udvari embere foglal helyet, pontosabban szólva a maradványaik. Szótlan csontvázalakok, rongyokban lógó köpenyeikben és zekéikben kísérteties csoportot alkotnak a csarnok végtelen csendjében és sötétjében. Az északi falon valamiféle ételkiadó ablakhoz hasonló nyílás tátong, melyen keresztül egy konyhát pillantasz meg. Úgy hiszed, ide vezethet az első ajtó, mely a terem előtt futó folyosón észak felé található. Az ezüstneműt már rég elrabolták innen, de találsz egy pár dúsan díszített agyagedényt, ami értékesnek néz ki, úgyhogy magadhoz veszed őket. A csarnok hatalmas, így időbe telik, mire átkutatod, ezért enned kell egy adag ételt. Van valami furcsa, zavaró légkör a halottak körül. Azt érzed, mintha valamennyi itt maradt volna a lelkűkből ezen a borzalmas helyen. Ha akarsz 1

MÁGIA pontot áldozni, hogy kapcsolatba lépj lelkükkel, lapozz a 162-re! Ha a konyhához indulsz, mert itt nem akarsz tovább kutatni, lapozz a 38-ra! Egyébként pedig elmehetsz és keresgélhetsz máshol, lapozz a 376-ra!

62.

Rubin, smaragd, zafír, topáz... Itt az idő kicsit pihenni! Behelyezed a drágaköveket á horpadásokba, és a meditációs szobába vezető ajtó halkan kitárul. Belül egy díszes, párnázott szék van. Ha szeretnél megpihenni, kalandod folyamán egyetlen alkalommal igénybe veheted a meditációs szoba mágiáját. Ezt megteheted most, ha kívánod, vagy idejöhetsz bármikor a későbbiekben, míg a Bronz folyosón tartózkodsz (amikor visszatérsz a 41-es szakaszhoz, hogy válassz egy új területet, amit felkutatsz). Miután eltöltesz egy órát, vagy többet, kényelmesen szundikálva a szék biztonságában, enned kell egy adagot. Amikor ezt teszed, *Jelenlegi* ÉLETERŐD visszaáll a *Kezdőértékre*. Miután pihentél, visszatérhetsz, lapozz a 41-re, hogy másfelé keresgélj.

63.

Sikerül felmásznod a kötélen félútig, amikor egy hirtelen széllökéstől, mely az örvénylés felől jön, úgy elkezdesz himbálózni, mint egy falevél az őszi szélben. Végezz *Ügyességpróbát!* Adj 1-et a dobott értékhez, ha láncinget viselsz, 2-t, ha lemezpáncélt! Ha ügyes vagy, kétségbeesetten kapaszkodva mented az életed. Ha nem vagy elég ügyes, lehuppansz a földre, és elveszítesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha még élsz, köteled elszabadul és más módot kell találnod, hogy feljuss.

Tehát, mit választasz?

Reptetőitalt használsz (ha van nálad)?	Lapozz a 364-re!
Felmászol az egyik kötélhágcsón?	Lapozz a 272-re!
Belépsz a kavargó örvénybe, remélve, hogy felrepít?	Lapozz a 334-re!
Lemondasz arról, hogy felmássz, és onnan hívod ki a sárkányt, ahol vagy?	Lapozz a 346-ra!

64.

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

65.

Ezen az ajtón egy megfakult réztábla díszeleg, amelyen halványan ez olvasható:

KÉREM KOPOGJON, MIELŐTT BELÉP!

Alatta egy pegazusfejet formázó sárgaréz kopogtató, ez alá szerencsepatkót szegeztek. Nem igazán tudod, hogy mit kezdj ezzel az egésszel; mi van, ha őrök vagy szörnyek tartózkodnak odabenn, és a kellékeket csupán

csapdaként használják? Ha kopogtatni akarsz az ajtón, lapozz a 384-re! Ha úgy döntesz, hogy kinyitod kopogás nélkül, lapozz a 90-re! Ha inkább máshol keresgélsz tovább, lapozz a 218-ra!

66.

Elranel a következő dolgokat tudja felajánlani:

ÉLETERŐ ital	8 arany
Szerencse ital	5 arany
Egy fiola orkméreg	5 arany
Varázstekercs, Villámkéz varázslattal	4 arany
Varázstekercs, Tűzgolyó varázslatai	7 arany
Varázsgyűrű	5 arany

- Ez tiszta ráfizetés nekem - mondja elkeseredetten az elf. - A feleségem és gyermekeim éhen fognak pusztulni, ha arra kényszerülök, hogy ilyen árakat szabjak. Az istenekre és istennőkre, túlságosan lágyszívű vagyok, igazán mondom.
Amikor iszol az ÉLETERŐ italból, az visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdőérték* felére (a törtet felfelé kerekítsd). Ha iszol a Szerencse italból, 1-3 SZERENCSE pontot kapsz vissza. (Dobj egy kockával, a kapott értéket felezd meg, a törtet felfelé kerekítsd!) Mindkét italból bármikor ihatsz, kivéve harc közben. Az orkmérget használhatod bármilyen éllel rendelkező fegyvernél (fejsze, kard, tőr) mielőtt harcolni kezdesz az orkokkal. Az első hat HARCFORDULÓ alatt minden sikeres találatod 2 plusz pontos sebesülést okoz ellenfeled ÉLETEREJÉN (ez a sebesülés mindenféle orkon bekövetkezik, kivéve a főnöküket és a mutáns orkokat). Ha eldöntötted, hogy vásárolsz valamit, módosítsd énnek megfelelően *Kalandlapodat*. Elranel

elfogad az aranyon kívül bármi egyéb értékes kincset, amit az Ezüstvárban találtál (kivéve a páncélt, ami számára használhatatlan). Most pedig, ha információt akarsz vásárolni, lapozz a 22-re! Ha bevégezted Elranellel az üzletelést, lapozz a 239-re! Ha felébredt mohóságod, és megtámadod az elfet, remélve, hogy megszerezheted nagyszerű kincseit, lapozz a 157-re!

67.

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

68.

Az ajtó mögött egy nagyon hosszú keskeny szobában egyedül egy vén banya üldögél egy rokka mellett, szórakozottan babrál a furcsán csillogó ezüstszálon. Porlepte, mocskos gyászruhát visel, hajába pókhálószálak vegyülnek. Szeme fénytelen, hályog borítja, de lát téged. Egy fekete macska fúj rád mellőle, amint belépsz. A szoba telis-tele ócskaságokkal, limlomokkal, kacatokból, mocskos holmikból, egész kis hegy emelkedik, amit alig tudsz kivenni a félhomályban. A banya reszelős hangon így szól, mikor megállsz az ajtónyílásban:

- Nos, kedveském, mit akarsz az öreg Őszfürttől, he?

Ha meg akarod támadni a vénséget, lapozz a 290-re!
Ha inkább beszélgetni akarsz vele, lapozz a 109-re! Ha egyszerűen itt akarod hagyni, és visszamégy a folyosóra, hogy a vasajtó felé vedd utadat, lapozz a 233-ra!

69.

Az agyafúrt bestia megdörzsöl egy gyűrűt a bal kezén és eltűnik. Csak egy röpke másodperc múlva tűnik fel ismét: a torony tetejénél, egy fadobogón áll. Izmait megfeszítve megpróbálja elfordítani az ostromgépet, egy dárdahajító szerkezetet. Téged akar célba venni! A fegyver egyetlen találata életveszélyes sérülést okozhat neked, talán meg is ölhet. Ha el akarsz menekülni, Grool egy sziklakövet dob utánad, miközben iszkolsz. Ha így teszel, lapozz a 377-re! Ha folytatni akarod a harcot, a következő választási lehetőségeid vannak:

Kilőhetsz egy nyilat vagy katapultlövedéket Groolra, esetleg ráolvashatsz egy varázsigét. Lapozz a 96-ra!

Nekiindulhatsz a kőlépcsőnek és megpróbálhatsz feljutni a dobogóra. Lapozz a 123-ra!

Használhatsz Reptetőitalt, hogy egyszeriben felérj a dobogóra. Lapozz a 172-re!

70.

Használod a kulcsokat, hogy bejuss a hatalmas kiterjedésű börtönjáratba. Egy folyosó mentén, mely a messzi távolba nyúlik, mindkét oldalon cellák sokasága sorakozik, mindegyik ajtaja zárva. Az összesét megvizsgálni nyilván sok időt vesz igénybe.

Ha át akarsz kutatni valamennyit közülük annak reményében, hogy találsz valamit, lapozz a 380-ra! Ha időd nem kímélve az összes cellát át akarod kutatni, lapozz a 342-re! Ha úgy döntesz, hogy nem vesztegeted az időd itt, hanem megpróbálkozol a következő cellasorral, ahol korábban még nem jártál, lapozz a 210-re! Ha inkább máshol kutatsz, lapozz az 51-re!

71.

Emlékszel rá, hogy a mágikus zárak és védelmek három kulcseleme: a pókháló, amely a záróelem, a kör, amely a védelem szimbóluma, és a háromszög, amely mágikus csapdaként helyezkedik el az ajtón. Ami most előtted van, az egy teljes szimbólum, és ez azt sugallja, hogy egy hatalmas varázsló véste rá az ajtóra. Ha be akarod törni az ajtót, lapozz a 253-ra! Ha Nyitóvarázst akarsz használni, lapozz a 89-re! Ha nem akarod

megkockáztatni, hogy megismerkedj a csapda hatásával, lapozz a 3-ra, és keress másfelé!

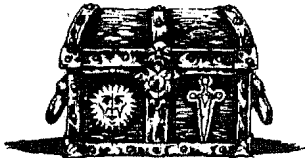
72.

Végigtekintve ezen a déli folyosón, látsz egy magában álló ajtót nyugati irányban, mielőtt a folyosó keletnek kanyarodik, visszafelé ahhoz a szobához, ahol bejöttél a, várnak erre a szintjére.
Ha be akarsz nyitni az ajtón, és nem tetted ezt korábban, lapozz a 343-ra! Ha követni akarod a folyosót vissza oda, ahol bejöttél erre a szintre, és felkutatni egy olyan területet, ahol még nem jártál, lapozz a 399-re! Ha vissza akarsz térni kelet felé, a Sólyom út felezőpontjához, lapozz az 5-re! Ha úgy döntesz, hogy nyugati irányba igyekszel, benyithatsz a dél felé néző ajtón, lapozz a 275-re! Haladhatsz az északi folyosó mentén, az ajtóval szemben, ha nem jártál még arra korábban, lapozz a 385-re!

73.

Kinyitva az ajtót, amin fejszecsapások hagytak mély nyomokat, a vár régi Törpe-termében találod magad, ahol valaha törpe harcosok elit alakulata szolgált a királynak. Az orkok ezt a termet kíméletlen alapossággal tették tönkre. Összezúzott csontok körös-körül a padlón, csontvázak lógnak a mennyezet tölgyfagerendáiról, nyilvánvalóvá téve mi történt itt a törpékkel. Végezz *Felismerőképesség-próbát!* (Ha Pecök vagy, hozzá kell adnod 1-et a dobott értékhez:

feldúlt vagy amiatt, amit látsz, és így nem könnyű koncentrálni.) Ha sikeres vagy, lapozz a 122-re! Ha nem sikerül, elhagyod ezt a termet. Elindulhatsz a kinti nyugati folyosón, lapozz a 399-re! Elindulhatsz az északi folyosón, lapozz a 139-re!



74.

Most tehát szemtől-szembe állsz a legnagyobb veszedelemmel, amit Amarillia valaha is ismert! Nincs kegyelem, nincs menekvés; vagy te, vagy ez a démoni lény. Mágikus erők örvénylenek a Nagytorony körül, és eloszlatják a Mágikus védelmeket (mind a tiédet, mind az övét). Ez nyílt harc lesz, a végsőkig tart majd. Minden HARCFORDULÓNÁL el kell döntened, hogyan akarod megtámadni Zagort (fegyverrel, varázsigével, savval, ha van nálad stb.). Nem ihatsz semmiféle varázsitalt, és nem ehetsz (hacsak nem tanultad meg, hogyan alkalmazhatod magadon a gyógyítóvarázs valamelyik kivételes formáját). Ezután számold ki a TÁMADÓERŐT mind magadnak, mind Zagornak mindegyik HARCFORDULÓNÁL! Zagor alábbi ÉLETERŐ pontjai csak az alapértékeket mutatják. Ezt helyesbítened kell az általad birtokolt Ezüsttőrök számának, valamint a Zagor on korábban, a távolból (sav használatával stb.) ejtett sebzéseknek megfelelően. És vajon nyert-e Zagor ÉLETERŐ pontot, amikor felfelé igyekeztél a lépcsőn?

Zagor-Démon ÜGYESSÉG 16 ÉLETERŐ 20

A következő táblázatot is figyelembe kell venned, ez azt mutatja, milyen támadásokat intéz ellened Zagor, és milyen sebesüléseket okoznak csapásai.

HARCFORDULÓ	*Támadás és sebesülés*
1	Gömbvillám: vesztesz 7 ÉLETERŐ pontot
2	Tűzgolyó: vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot
3	Lételszívó varázs: elszív 1 ÜGYESSÉG pontot és 2 ÉLETERŐ pontot
4 és 5	Mérgezett tőr: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és 2 plusz ÉLETERŐ pontot a méreg miatt
6	Karmos ököl: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot

Ha lecsökkented Zagor-démon ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy kevesebbre anélkül, hogy megölnéd, lapozz a 264-re! Ha legyőzöd a Zagor-démont, lapozz az 54-re!

75.

A Toronysziget partján állsz. Előtted egy hosszú, egyenes, köves út, mely az Ezüstvár kapujáig vezet fel. Ennek az útnak a másik oldalán sok romba dőlt épületet látsz, amiket orkok és zombik romboltak le

még a Csontdémon elleni háború idején. A szétzúzott romok közt kevés, esetleg semmi értékes vagy használható sem maradhatott számodra a pusztítás után. Lehetséges, hogy még itt tanyáznak a Démon seregének maradékai, összeharácsolva, amit tudnak. Azonban, ha át akarod kutatni a romokat, megteheted. Mit teszel?

Átkutatod a romokat nyugaton?	Lapozz a 369-re!
Átkutatod a romokat keleten?	Lapozz a 331-re!
Elindulsz egyenest az Ezüstvárhoz?	Lapozz a 192-re!

76.

A hatalmas test szétrobban, és beterít savval, míg te, akár egy megszállott rohansz kifelé az ajtón. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, a szobát, amit éppen csak elhagytál - mire összeszeded a bátorságod és visszatekintesz - nyálka és sav borítja, odabenn minden cseppfolyóssá válik; a helyiség megtelik csípős füsttel. Most már többé nem találhatsz itt semmi hasznosat. Elindulsz a főfolyosóhoz, hogy másfelé kutass. Lapozz a 280-ra!

77.

Belököd az ajtót, és végigtekintesz egy alagúton, melyet távoli lángok halvány ragyogása világít meg. Úgy ötven méter után egy szakadékhoz érkezel, a mélységben tűz izzik. Ez a Tűzmag, a hatalmas mágikus energiák forrása, amit egykoron a király varázslói használtak az Ezüstvárban. A szakadék túloldalán van egy széles, alacsony mennyezetű barlang, szanaszét heverő kőtömbökkel. Ehhez a

barlanghoz egy ősrégi, törékeny kinézetű csapóhíd vezet át. A fémből készült csörlőszerkezet azonban, ami a hidat mozgatta, elrozsdásodott és beszorult. Maga a híd, a kötelek és a deszkák tűzállóak lehetnek, különben már régen elégtek volna. Ha tudsz és akarsz *Szökkenést* alkalmazni, hogy átjuss itt, lapozz a 295-re! Megolajozhatod a csörlőt lámpaolajjal, így a híd alkalmassá válik rá, hogy átkelj vele a túloldalra (ha ezt választod, de nincs tartalék lámpaolajad, nem tudod használni a lámpásodat a sötét területeken, hacsak nem szerzel bele olajat), ekkor lapozz a 295-re! Ha akarod, elrugaszkodhatsz, és egy hősies ugrással megpróbálhatsz túljutni a szakadékon, amely 6 méter széles a legkeskenyebb pontján, lapozz a 136-ra! Ha úgy döntesz, hogy nem kelsz át a szakadékon, lapozz a 357-re!

78.

Az első dolog, amit észreveszel ebben a szobában, egy sorozat egymásba fonódó kör rajzolata a padlón. A következő pedig a kék-sárga burkolat a falon és az a két hatalmas aranyozott rézurna, amelyek a szoba keleti fa lánál a sarkokban állnak. Közvetlenül a te oldaladon egy ajtó nyílik az északi falon. A levegőben bódító pézsmaillat terjeng. A központi kör belsejében gyenge rernegésként kezd alakot ölteni valami a levegőben. Egyre erősebbé, sűrűbbé, magasabbá válik miközben figyeled, mígnem több méter magas, forgószélszerű kavargássá alakul át. Ha úgy döntesz, hogy elmenekülsz, lapozz a 97-re! Ha azt választod, hogy maradsz, végrehajthatsz két cselekvést (például ehetsz, ihatsz varázsitalt, mondhatsz egy varázsigét), mielőtt az a valami - bármi legyen is - felvenné teljes

alakját. Döntsd el, milyen cselekvéseket választasz. Ha csak egy cselekvést akarsz felhasználni, hogy megpróbálhasd kinyitni az északra lévő ajtót, lapozz a 143-ra! Egyébként felkészítve magad a harcra, lapozz a 190-re!

79.

Ha kinyitod az ajtót, működésbe hozol egy leleményes mechanikus csapdát, mely azzal fenyeget, hogy fejedet veszi vagdalkozó pengéivel. El tudod kerülni a csapdát, ha van nálad álkulcs, ha Nyitóvarázst használsz, vagy ha veled van egy felbérelt tolvaj. Ha bármelyikkel rendelkezel, lapozz a 307-re! Ha nem, másképpen kell kinyitnod az ajtót, kockáztatva, hogy a csapda miatt megsérülsz, lapozz a 146-ra! Dönthetsz úgy is, hogy itt hagyod ezt az ajtót, és másfelé keresel, lapozz az 52-re!

80.

Óvatosan felnyitod a koporsót, közben azt suttogod, hogy reméled, a papnak nyugalmas álma van a halálban. Kiveszed ujjai közül a fadobozkát. A nyugalom érzése száll meg, érzed, hogy felélénkülsz. Nyersz 2 ÉLETERŐ- és 1 SZERENCSE pontot. Úgy érződik, mintha maga a doboz valamilyen módon segített volna abban, hogy visszanyerd elvesztett erődet, elevenségedet. Felnyitod, és négy drágakövet

találsz benne: egy zafírt, egy topázt, egy smaragdot és egy rubint. Most mit akarsz tenni?

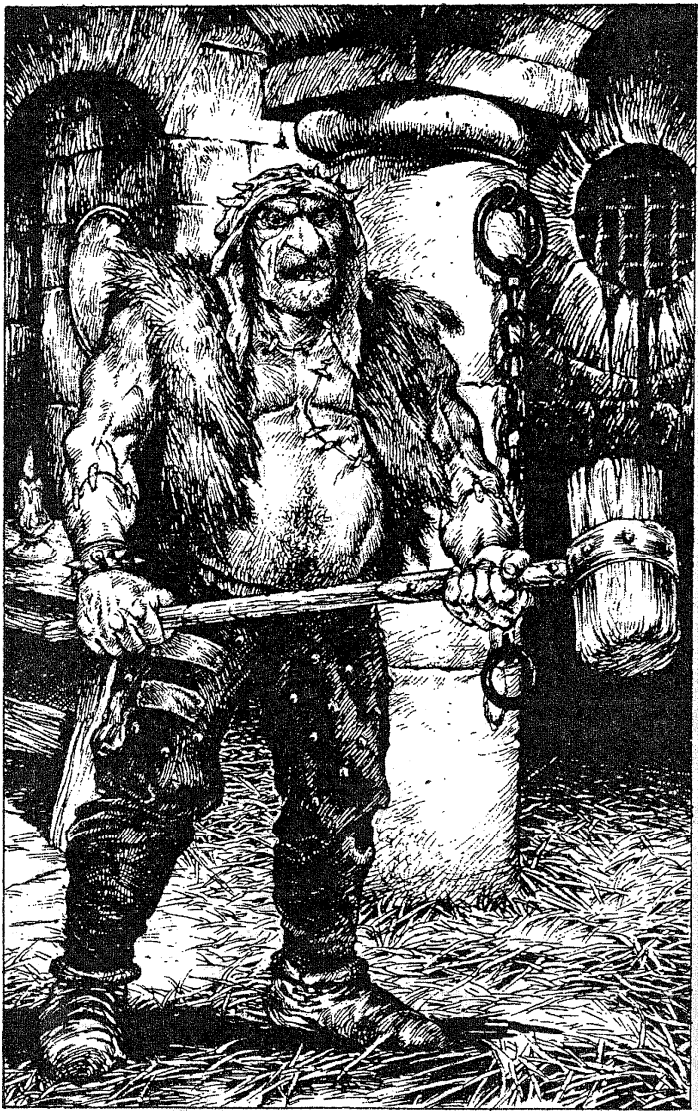
Elmész és másfelé kutatsz? Lapozz a 399-re!
Felnyitod az ezüstpálcás koporsót? Lapozz a 309-re!
Felnyitod az ezüstgyűrűs koporsót? Lapozz a 285-re!

81.

- Van itt valahol egy orkölő kard, amit valamikor egy lovag használt. Azt hiszem, elég közel van ide, csak néhány szobával odébb. Bárki tudja használni, úgy tudom. Ha Anvar vagy, lapozz a 257-re! Ha Braxus, lapozz a 311-re! Máskülönben, lapozz a 22-re!

82.

Az irtózatosan felpuffadt főnök, Thulu alakja tántorogva felemelkedik trónjáról. Hitetlenkedve lenéz rád, aztán bőszülten felüvölt és szitkokat szór rád. Dühtől tajtékozva körbeforgatja hatalmas fejszéjét, karja, keze fékezhetetlenül reszket. Szerencsédre egy kis időre elveszti önuralmát mielőtt rádtámad. Ez időt ad neked arra, hogy két cselekvést szabadon végrehajts. Például ihatsz valamilyen varázsitalt vagy gyógynövényfőzetet, elmondhatsz egy varázsigét (de egyik cselekvés sem lehet szabad támadás fegyverrel



vagy varázsigével, mert ha ezt teszed, Thulu azonnal harcba lendül). Döntsd el, mit cselekszel, aztán küzdened kell az életedért.

Thulu ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 17

Ha győzöl, lapozz a 125-re!

83.

Mungust, a börtönőrt, egy évekkel ezelőtt elkövetett hibájáért arra ítélték, hogy a vársárkányoknak szolgáljon eledelül. Ami ezután megmaradt belőle, azt néhány tébolyult varázsló összetoldozta-foldozta, a hiányzó részeket erős és gonosz teremtmények testrészeivel pótolták. Mungus nagyságra úgy fél ogárnyi, valamivel magasabb két méternél, és csaknem ugyanolyan széles. Fakópiros forradások futnak a varratok mentén az alkarján, és körben a nyakán. Az élőhalott szörnyeteg egy hatalmas fakalapácsot lóbál lapátszerű kezével. Valószínűleg lassú és híján van a harci ÜGYESSÉGNEK, de roppant hatalmas és erős (ha eltalál, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos veszteség helyett most 3 pontot veszítesz), igen nehéz elpusztítani.

Mungus ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 19

Ha győzöl, átkutatod a börtönőr szobáját. Egy faládikóban találsz 6 aranyat, és egy öltözet mágikus láncinget. Ha ezt viseled 1 pontot ad TÁMADÓERŐDHÖZ. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért az értékes leletért (hacsak nem Sallazar vagy, aki nem tudja viselni a páncélt). Ha találsz egy kereskedőt, akinek eladod ezt a páncélt, 12 aranyat fog fizetni érte. Találsz még hat nagy vastüskét, amelyekről azt

reméled, hogy hasznodra lesznek.
Ha most el akarod hagyni a börtönt, elindulhatsz előre délnek, a kinti folyosón, hogy másfelé kutass, lapozz a 357-re! Ha tovább akarsz keresgélni a börtönben, mit fogsz tenni?

Benyitsz a jobb oldali ajtón?	Lapozz a 281-re!
Benyitsz a bal oldali ajtón?	Lapozz a 158-ra!
Benyitsz bármelyik veled szemben lévő ajtón?	Lapozz a 118-ra!

84.

A távolból ork hangokat hallasz, melyek egyre hangosabbá válnak. Kétségbeesetten körülnézel, hogy csapda nélküli utat találj.
Ha maradt még legalább 1 MÁGIA pontod, itt most el kell költened, mivel ösztöneiddel és minden érzékeddel arra összpontosítasz, hogy menekülési utat találj, lapozz a 305-re! Ha nincs már MÁGIA pontod, lapozz a 366-ra!

85.

Jegyezd fel, hogy amikor utad során elhasználtál 500 másodpercet vagy valamivel többet, fel kell írnod a szakasz számát, aztán rögtön a 219-re lapoznod!
Most lecipeled a testet a lépcsőn, majd keresztül a boltív alatt, arra a helyre, ahol élesebb a fény - oda, ahonnan átjuthatsz a Sárkány kődobogójához. Mindez 50 másodpercig tart. Lapozz a 161-re!

86.

Amint négykézlábra ereszkedve mászol, kis oldalajtók nyílnak meg félúton, és minden ajtónyílásból egy-egy pici, ördögszerű teremtmény kezd döfködni feléd hosszú, vékony nyársával. Nem tudsz visszafordulni, így harcolni kényszerülsz. Ha Anvar vagy, itt le kell vonnod 4 pontot TÁMADÓERŐDBŐL (mivel termetes vagy, meglehetősen körülményes mozognod ebben a szűk átjáróban). Ha Braxus vagy, le kell vonnod TÁMADÓERŐDBŐL 3 pontot. Ha Sallazar vagy 2 ponttal kell csökkentened TÁMADÓERŐDET. Ha Pecök vagy, korlátozások nélkül harcolhatsz. Ha vértet viselsz ez hátrányodat növeli, és további 1 pontot kell levonnod TÁMADÓERŐDBŐL. A Tűzgolyót vagy a Gömb villámot itt nem használhatod, mert a terület túl szűk. Egyszerre harcolj a koboldokkal, akik kicsik, és ha egyikük sikeresen megszúr, csak 1 pontos veszteséget okoz ÉLETERŐDBEN.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Várkobold	5	4
Második Várkobold	5	4

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

87.

- De hisz ez Elranel Rejtőköpenye! Az ördögbe is! Ő az, aki be tudott jutni az arborétumba, és megfújta a Kancellár zöld hajtásait! - kiált fel az ifjú tolvaj.
Az elf szerényen mosolyog:
- Nagyon szép varázsvirágok voltak. Mondhatom, jó néhány aranyért adtam túl rajtuk. Egyébként biztosíthatlak, jobban jársz, ha nem emelsz fegyvert rám, barátom. Ha beszélni akarsz a furcsa elffel, lapozz a 9-re! Hacsak nem Pecök vagy, mert ez esetben lapozz a 315-re! Ha harcolni akarsz az elffel - hiszen van egy zsák kincse, lapozz a 157-re!

88.

Az ork várakozón feléd fordul, amint megmozdulsz, hogy rátámadj. Fadárdája könnyű fegyver, ha megsebez, csak 1 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL.

Ork	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, kinyitod a ketrecet, hogy szabaddá tedd nyüszítő foglyát. Boldogan dörzsöli orrát a lábadhoz, és majdnem olyan lágy hangot hallat, mint egy doromboló macska. Aztán veszedelmesebb hangot ad ki, ami eléggé megrémít. Más orkok meghallhatják, és azokat már valószínűleg nem lesz olyan egyszerű

megölni, mint azt, amelyikkel éppen az imént végeztél. Megpróbálod csendre inteni a teremtményt, de egyre zajosabb lesz. Azt gondolod, hogy bizonyára éhes, de elfordítja orrát a felkínált ételtől. Ha van nálad néhány vastüsök, lapozz a 374-re! Ha nincs, lapozz a 358-ra!

89.

Egy Nyitóvarázs a három mágikus szimbólum közül csak egyet fog feltörni. Hogy két elemet eltávolíts, ahhoz két varázsigére lesz szükséged, és háromra, ha mindhármat fel akarod nyitni. Döntsd el tehát, hogy melyik elemet (a pókhálót, a kört, a háromszöget) akarod elmozdítani. Lapozz a 182-re!

90.

- Szerfelett udvariatlan dolog belépni valahova kopogtatás nélkül! - üvölt rád a szoba lakója, mikor benyomulsz az ajtón.
Megdöbbent, hogy egy ősz hajú öregemberrel találod magad szemközt, aki barna színű, leomló köpenyt visel, mely nyilvánvalóan azt jelzi, hogy a Cabaalból származik. Valóságos kincsesbánya van előtte: elemózsia, páncélok, fegyverek, és még mennyi minden! Ha úgy döntesz, hogy megtámadod, lapozz a 267-re! Ha meg akarod kérdezni tőle, mije van eladó, lapozz a 194-re, de jegyezd fel magadnak, hogy a kereskedő minden 4 aranyba vagy többe kerülő holmi után plusz egy aranyat fog felszámolni azért a modortalanságért, hogy egyszerűen csak besétáltál hozzá.

91.

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

92.

Az útkereszteződésben állva látod, hogy a kelet felé futó folyosón nincs ajtó. Északra egy-egy ajtó van a folyosó mindkét oldalán; ez a folyosó beletorkollik egy másikba, amely kelet-nyugati irányú. Dél felé, a folyosó keleti oldalán két ajtó látható, aztán ez a folyosó nyugatnak kanyarodik, vissza ahhoz a részhez, ahol a várnak erre a szintjére értél. Ha vissza akarsz térni dél felé, majd nyugatnak, oda, ahol beléptél erre a szintre, lapozz a 399-re! Nyugat felé némi távolságra a Sólyom út folytatódik. Ha ezen az úton akarsz elindulni, lapozz az 5-re! Egyébként be kell nyitnod egy ajtón, amelyiken még eddig nem nyitottál be. Melyik lesz az?

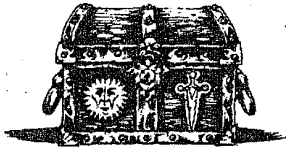
Valamelyik az északi ajtók közül?	Lapozz a 389-re!
Az első ajtó délre?	Lapozz a 363-ra!
A második ajtó délre?	Lapozz a 73-ra!

93.

Számítsd ki a TÁMADÓERŐKET a szokott módon! Ha neked van nagyobb TÁMADÓERŐD, Zagor 2 ÉLETERŐ pontot veszít. Ha neki van magasabb TÁMADÓEREJE varázslata 1 *Jelenlegi* ÜGYESSÉG pontot, és 2 *Jelenlegi* ÉLETERŐ pontot szív el tőled, és a nyílvessző célt téveszt. Lapozz a 299-re, hogy eldöntsd melyik cselekvési lehetőséget választod a következő HARCFORDULÓBAN!

94.

- Remstar, csak beszélni akarok veled - kezded, de a sötételf arca eltorzul a mélységes dühtől.
Gyűlölet és rettegés keveréke ül ki a vonásaira.
- Remstar szövetségese vagy? - rikoltja. - Én távol tartom tőle az ellenséget, ő meg bérgyilkost küld rám, hogy elpusztítson!
A sötételf befejezi a varázsige-ráolvasást és repülő tűzgolyót küld rád a szobán keresztül. Csökkentsd 4 ponttal ÉLETERŐDET! Ha még élsz, felveheted a harcot, lapozz a 258-ra! Ha elmenekülsz, lapozz a 198-ra!



95.

Emögött a sárkány szimbólummal díszített ajtó mögött a falakat kiverték, hogy egyetlen hatalmas termet alakítsanak ki. A terem teli van kiszáradt, összeaszalódott tojásszerű tárgyakkal, csakhogy tojáshoz képest kissé napokkal. A tojások belsejében összeaszalódott sárkányembrió-alakok mutatják, hogy mik is voltak ezek egykor. A Csontdémon egy régi sárkányfészkébe léptél! Úgy látszik, itt minden elpusztult, kiaszott, évekkel ezelőtt, de ha kutatni akarsz ezen a helyen, lapozz a 325-re! Ha inkább másfelé keresel, lapozz az 52-re!

96.

Van két HARCFORDULÓD, hogy végezz Groollal, mielőtt sikerülne tüzet nyitnia rád az ostromgépből. Ezek szabad támadások. Grool még a gépezetet taszigálja...
Ha megölöd az ogárt, lapozz a 252-re! Ha nem, egy öt méter hosszú dárdát lő ki rád. *Végezd el Grool Ügyességpróbáját!* Ha sikeres, eltalál téged, vesztesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha nem sikerül neki, a nagy dárda célt téveszt, éppen melletted suhan el. Ha elmenekülsz, lapozz a 377-re! Ha nekiiramodsz a kőlépcsőnek, lapozz a 123-ra! Ha Reptetőitalt iszol, hogy utolérd Groolt, lapozz a 172-re!

97.

Ennek a folyosónak a közepén állva benyithatsz egy olyan ajtón, amelyikkel még nem próbálkoztál korábban, vagy a másik lehetőséged, hogy visszatérsz délnek, majd kelet felé a Sólyom út felezőpontjához, ha már ezt a területet teljesen felderítetted. Tehát, mit teszel?

Benyitsz az ónixrúnás ajtón?	Lapozz a 78-ra!
Benyitsz a pajzzsal díszített ajtón?	Lapozz a 259-re!
Benyitsz a déli ajtón, ezzel a folyosóval átellenben?	Lapozz a 275-re!
Elindulsz délnek, aztán kelet felé a Sólyom út mentén?	Lapozz az 5-re!

98.

Nem sokkal hajnalhasadás után, amikor kinyújtóztatod lábadat a fedélzeten, a tenger hirtelen tajtékot hány a hajó jobb oldalán. Kirántod fegyvered, de amint éppen átpillantasz a hajó oldala felett, a valódi veszedelem a ködös égből csap le. Egy hatalmas, több méteres hüllő, fűrészes élű, elszarusodott karmokkal, nagyra tátott szájjal, hosszú, kampós farokkal egyenesen feléd tart. Meglepődsz, így a szörnyeteg karmai levernek lábadról. Vonj le 3-at ÉLETERŐ pontjaidból. Most pedig harcolnod kell az életedért.

Köd Wyvern ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, a kapitány és a legénység talpra segít, ételt hoz, és gyógyfüvekből italt készít számodra, (állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdőértékre)* míg a többiek hozzálátnak, hogy a wyvern tetemét eltávolítsák a fedélzetről. Carannus lehangoltan szemléli a szörnyeteget.
- Ez nem természetes szörny - mondja. - Ismerem a wyverneket, ez a farok torz. Nézd ezeket a horgas állkapcsokat, és azt, ahogy a gerinc csontjai kinyúlnak a hátából. Valami gonosz varázslat munkálkodik itt. A kentaur tekintete megkeményedik. Aztán megfordul, hogy segítsen embereinek bedobni a tetemet a tengerbe. Lapozz a 44-re!

99.

A Pokolcsahos őrök szobája nem egyéb, mint egy mocskos, undorító vágóhíd. Lerágott csontok és rothadó koncok hevernek mindenfelé. Leküzdöd hányingeredet, számodra értékes dolgok után kezdesz

kutatni, és találsz egy kis rézurnát egy titkos rekesz alján, mely 2 *Varázsgyűrűt* tartalmaz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Itt nincs semmi egyéb, amit érdemes lenne elvinni. Van viszont egy ajtó az északi fal nyugati végében. Az ajtó jelöletlen és meglehetősen szokványos külsejű, de hát ki tudja, miféle borzalmak lehetnek a Pokolcsahosok szomszédságában! Ha ki akarod nyitni, lapozz a 68-ra! Ha jobb szeretnél elindulni és észak felé tartani a nagy kovácsoltvas ajtóhoz, lapozz a 197-re!

100.

A toprongyos tolvajok nagyon megkönnyebbültek, hogy nem akarsz velük harcolni. Anélkül is van elég bajuk. Éppen hogy fenn tudnak maradni, összelopkodva annyi élelmet, amennyi életben tartja őket, kitérve az orkok és az élőholtak útjából. A tolvajok figyelmeztetnek a várördögökre. Ezek búvóhelye nyugat felé esik a tolvajokétól. Elmondásuk szerint a felső szinten, a folyosó végén nyíló kétszárnyú ajtótól egyenesen nyugatra egy ebédlő és konyhák helyezkednek el, ezektől északra pedig egy kovácsműhely és egy páncélkészítő műhely található. A könyvtártól nyugatra egy varázsló lakosztálya van és egy különös belső kert, egy kicsiny mágikus szökőkúttal. Az északi átjáró végén, szemben a varázsló lakosztályával, él egy hóbortos kereskedő, név szerint Haag, akitől a tolvajok néha ételt vásárolnak, mikor visszatérnek a lopott kincsekkel. A kerttől északra van egy templom, melyet élőhalott szörnyek őriznek. Hogy elérd a vár következő szintjét, el kell hagynod a könyvtárat, és nyugatnak indulnod, aztán észak felé tartanod, az orszobahoz, melynek nyugatra néző ajtaja van. Egy északra nyíló ajtó

levezet a földalatti várbörtönbe (a férfiak összerázkódnak, mikor ezt emlegetik). Végül a legfiatalabb tolvaj felajánlja, hogy csatlakozik hozzád kis időre, míg a várban vagy, remélve, ily módon szerezni tud egy kis élelmet és némi felszerelést magának és éhező barátainak. Ha fontolóra veszed, hogy felfogadd-e a fiatalembert, lapozz a 160-ra! Ha el akarsz menni és haladni a járaton keleti irányba, mivel még arra nem jártál ezelőtt, lapozz a 355-re! Ha vissza akarsz térni a fő szárnyra, lapozz a 3-ra!

101.

A hatalmas test szétrobban és beterít savval. Vonj le 6 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, a szobát nyálka és sav borítja el. Odabenn minden cseppfolyóssá válik, míg a szoba megtelik csípős füsttel. Többé itt már nem tudsz keresgélni. Elindulsz a főfolyosóhoz, hogy másfelé kutass. Lapozz a 280-ra!

102.

Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, csak 1ÉLETERŐ pontot vesztesz a zuhanás miatt. Az ég bizonyára kegyeibe fogadott. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Ha nem vagy szerencsés, 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz; de ez még mindig jobb, mint amire számítani lehetett, ezért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Eltöltöttél

újabb 30 másod percet, hogy keresztüljuss a sárkány szobáján. Továbbhaladsz, lapozz a 286-ra!

103.

Az ajtó mögött bukózsineg van, de szerencsére meglátod és minden baj nélkül átlépsz felette. Az Ezüstvár nagy előcsarnokában állsz. A hosszú falakon Amarillia tartományainak lobogói és pajzsai függnek, de sokat közülük megrongáltak, összetörtek vagy a kőpadlóra hajítottak. A falakon találomra elhelyezett fáklyák alig pislákolnak, fényük gyenge. Ahhoz elég erős, hogy láss, mégis olyan érzésed támad, hogy itt minden bizonnyal olyan teremtmények élnek, melyek veszélyt jelentenek rád. A csarnok mindegyik oldalán van egy-egy ajtó; valamelyik mögül orkok röfögő torokhangját hallod kiszűrődni. Valószínűleg egyszerű őrök lehetnek, úgyhogy nincs náluk arany vagy más értékes tárgy, ezért aztán értelmetlenség lenne rájuk vesztegetned az erődet. Amilyen halkan csak tudsz, előrelopakodsz. Elől, balra és jobbra egy-egy kis ajtó, és egy nagyobb közvetlenül előtted. Melyik ajtót nyitod ki?

A jobb oldalit?	Lapozz a 20-ra!
A baloldalit?	Lapozz a 318-ra!
A nagy ajtót közvetlen előtted?	Lapozz a 376-ra!

104.

Végezz *Ügyességpróbát!* Adj 3-at a dobott értékhez (a kis fenevad nagyon-nagyon gyors). Ha ügyes vagy, lapozz a 193-ra! Ha elhibázod, lapozz a 163-ra!

105.

Mialatt ezt az ajtót betaszítod, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy biztonságban feltárod az ajtót. Ha nem vagy szerencsés, működésbe hozol egy alattomos, mérgezett nyílcsapdát, és le kell vonnod 4 pontot ÉLETERŐDBŐL. A spártai módon, szegényesen berendezett szoba, mely a szemed elé tárul, egykoron a kastély idős páncélkészítő mesteréé volt, és a csapda arra szolgál, hogy elriassza a gyáva ork harcosokat attól, hogy belépjenek ide. Találsz egy érintetlen láncinget. Ez nem fog plusz pontot adni TÁMADÓERŐDHÖZ, de elképzelhető, hogy egyszer még hasznos lesz számodra. Elhagyva ezt a helyet, a keleti folyosó mentén elindulhatsz a távolabbi ajtóhoz, ha még nem tetted korábban, lapozz a 269-re! Visszamehetsz délnek és kutathatsz másfelé, lapozz a 376-ra!

106.

15 aranyat gyűjtöttél... Szép, szép, de mit gondolsz, mit érsz majd ezzel, amikor szembe kell szállnod Zagorral? Lapozz a 262-re!

107.

Betaszítasz egy rozoga ajtót, melynek kerete körül vérrel mázolt ork firkálmányok éktelenkednek. Szánalmas kép tárul a szemed elé. Egy valaha

kellemes vendégszobában minden feldúlva, összekenve régen megalvadt vérrel és megszáradt mocsokkal. Látsz két törpeméretű, összezúzott csontvázat a romok között. Az egyik törpecsontvázon egy bőrtarsolyban összezsugorodott pergamendarabot találsz. Amikor óvatosan szétgöngyölöd, látod, hogy a kézirat törpenyelvű. Nem tudod elolvasni, hacsak nem vagy Pecök vagy Sallazar (Sallazarként 1 MÁGIA pontodba kerül, hogy megfejtsd a jelentését). Ha nem tudod elolvasni az írást, máshol kell keresned, lapozz a 218-ra! Ha boldogulsz vele, lapozz a 333-ra!

108.

- Hmm. Hát persze, mostanában tűntek fel itt. Én csak egyet voltam képes megszerezni magamnak.
Elranel meglóbál egy Ezüsttőrt. Ha meg akarod venni tőle, 6 aranyba fog kerülni. Akár megveszed, akár nem, Elranel így folytatja:
- Bizonyosan van egy a kincstárban, a trónterem mögött, és Grool, a hatalmas ogár is tartogat egyet magánál. Biztos vagyok benne, hogy található egy a nyugati szárnyon, amit a legnagyobb Pokolcsahosok őriznek - alávaló teremtmények azok. Óvakodj korbácsaiktól és mérgüktől! Lapozz vissza a 22-re!

109.

A banya nem mutat érdeklődést semmiféle beszélgetés, csevegés iránt. Az viszont érdekli, vajon van-e nálad bármilyen varázsital, amit arra használna, hogy megnedvesítse vele az orsót, amivel dolgozik, és hogy a folyadék segítségével bevégezze sötét mágiáját. Ha hajlandó vagy rá, hogy átadj neki valamilyen varázsitalt, cserébe a következő holmikat kaphatod tőle {egy varázsitalért egy dolgot): egy *Varázsgyűrűt*, egy fiola pestis-ellenszert vagy egy tekercset, melyen varázslepel szövege áll. Ha üzletet akarsz kötni a banyával, módosítsd megfelelőképpen *Kalandlapod!*
Ezután elindulsz és a nagy vasajtóhoz tartasz északnak, lapozz a 197-re! Ha nem akarsz üzletelni, vagy nincs varázsitalod, amivel üzletet köthetnél, lapozz a 233-ra!

110.

Sajnos a rúnák az ajtónál mondott bármilyen varázsige hatására működésbe lépnek. Elektromos energia fehér izzású íve lobban. Vonj le 4 pontot ÉLETERŐDBŐL, illetve 6-ot ha fémpáncélt hordasz, mivel ez testedbe vezeti az elektromosságot. Odabentről' valaki vagy valami fenyegető kaparászását, sivítását hallod.
Nincs rá időd, hogy egyél, így gyenge állapotodra való tekintettel legjobb lesz, ha elmenekülsz visszatérve nyugatnak és délnek, lapozz a 376-ra! Ha úgy döntesz, hogy betaszítod a nyitott ajtót és szembe nézel azzal, ami mögötte megbújik, lapozz a 339-re!

111.

Állsz ide-oda tekintgetve a hosszú kelet-nyugati Sólyom úton, ahol számos ajtót valamint a tőlük elvezető folyosókat látod. Úgy döntesz, hogy elmész a folyosó középpontjáig és alaposan szemügyre veszel mindent, amit onnan belátsz. Lapozz az 5-re!

112.

Alighogy benyitsz az ajtón, egy kifosztott szobába jutsz, amelynek nyugati falán újabb ezüstdíszes ajtó van. A szoba közepén egy bőrpáncélba öltözött, zsákot cipelő elf áll. A magas, karcsú férfi gyorsan reagál megjelenésedre, előránt egy hosszú tőrt, melyről olajos, zöld folyadék csepeg. Furcsán, talányosan mosolyog, arcának jobb oldalán különös, halványpiros sebhely húzódik végig. Penészzöld köpenyt visel, mely szokatlan módon vibrálni látszik, és amikor megnézed, úgy tűnik, mintha az elf teste el-elhomályosulna. Ha van veled egy felbérelt tolvaj, lapozz a 87-re! Ha nincs, lapozz a 140-re!

113.

Ha már kinyitottad az itteni keleti ajtót, tudod, hogy nincs már mögötte semmi a számodra, így tovább mész a kristályajtóhoz, észak felé, lapozz a 135-re! Ha nem nyitottad ki a keleti ajtót korábban, lapozz a 165-re!

114.

A varázslókísértet tüzes kezéből varázslatot bocsát rád az első két HARCFORDULÓBAN. Ha neki magasabb a TÁMADÓEREJE, varázslatának hatalma 4 pontos veszteséget okoz ÉLETERŐDBEN. Ha neked magasabb a TÁMADÓERŐD, varázslata megtörik, és nem szenvedsz sebesülést. Ezután úgy harcol, hogy megérint dermedt, fagyos kezével, emiatt 2 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL, valahányszor hozzád ér.

Varázslókísértet ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, átkutathatod a különös barlangot. Találsz egy *Toronyszelencét*, és egy bőrerszényben 5 aranyat. Rálelsz még két díszes rajzolatú, furcsa kártyára is. Csak a hátlapjukat látod, amelyen fekete háttér előtt vörös kígyó harap a saját farkába. Ha fel akarod fordítani az elsőt a kártyák közül, lapozz a 147-re! Ha a másodikat akarod felfordítani, lapozz a 245-re! Ha inkább egyiket sem fordítod meg, átkutathatod a barlangot az átjáró végénél, ha ezt még nem tetted meg korábban, lapozz a 10-re! Visszatérhetsz a központi barlangba, ahol bejöttél, lapozz a 186-ra!

115.

Elmondtad a Mágikus védelem varázsigéjét mielőtt beléptél Zagor Vártornyába? Ha nem, Zagor varázslata *Jelenlegi* ÜGYESSÉGEDBŐL 1 pontot, *Jelenlegi* ÉLETERŐDBŐL 2 pontot szív el. Lapozz a 299-re, hogy eldöntsd mit teszel a következő HARCFORDULÓBAN!
Ha elmondtad a varázsigét mielőtt beléptél, a te varázslatod és Zagoré kioltják egymást, lapozz a 31-re!

116.

A hullagyík nyálkás nyoma észak felé tart, a konyhaajtón kívül, aztán elvezet addig a pontig, ahol a folyosó keletnek kanyarodik. Itt csak egyetlen ajtó található a folyosó mentén, tőled balra, de a váladékösvény egyenesen a folyosó végéhez visz és megállapodik a falnál. Ott valószínűleg egy titkos ajtó van... és csakugyan, rátalálsz egyre, amikor elcsörtetsz a folyosó végére. Egy gyík általában nem képes maga mögött betenni egy ajtót - ebből arra következtetsz, hogy valami vagy valaki útnak indította a hüllőt, aztán becsukta mögötte azt. Ha kinyitod a titkos ajtót, bizonyára ügyes, erős ellenfélt találsz mögötte. Ha úgy döntesz, hogy benyitsz a titkos ajtón, lapozz a 171-re!
Ha inkább másfelé keresel, elindulsz vissza nyugatnak és délnek, lapozz a 376-ra!

117.

Alakítsd át a lovag nevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a számokat, szorozd meg az összeget hattal, aztán lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelynek száma megegyezik a kapott szorzattal! Ha a lovag neve nem az első szó, amit olvasol, valamit elrontottál, akkor lapozz a 159-re!

118.

Itt a két ajtó vasalt, feketefából készült szilárd alkotmány, kemény lakat zárja mindkettőt. Betörni nem tudod egyiket sem, és Nyitóvarázzsal sem tudsz túljutni rajtuk. Olyan bűbáj védi őket, ami az ilyesféle varázslatokat hatástalanítja. Csak a börtönőr kulcskészletével tudod felnyitni bármelyiket is. Ha birtokodban van ez a kulcscsomó, tudod, hány kulcs van rajta. Ha az első ajtót akarod felnyitni, lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyiknek a száma a kulcsokéval megegyezik! Ha a második ajtót akarod kinyitni, szorozd meg a kulcsok számát hárommal, aztán lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyiknek a száma egyenlő a kapott szorzattal! Ha nincsenek nálad a börtönőr kulcsai, lapozz az 51-re!

119.

Ha áldozol 1 MÁGIA pontot, használni tudod a folyadékot, mint Tűzellenszert. Ihatsz belőle bármikor, kivéve a csata folyamán. A hatása egy ütközeten át tart. A csaták folyamán felére csökkenthetsz minden tűz alapú támadás - például sárkánylehelet vagy Tűzgolyó - okozta sérülést, (a törtet felfelé kerekítsd). Hogy másfelé kereshess a keleti szárnyon, lapozz az 52-re!

120.

A pálcából ék alakú felvillanások törnek elő, és mágikus nyílhegyekként a bajnok felé süvítenek, majd a bűvös tövisek áradata átlyuggatja ellenfeled bőrét. A bajnok veszít 8 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a 223-ra, hogy folytasd a harcot; a bajnok ÉLETERŐ pontjait megfelelőképpen módosítanod kell!

121.

Csak egyetlen módja van, hogy elérd innen Zagort: belépsz a fehér sugárba. Amint a fénynyalábba érsz, felvisz egy helyre, ahol egy kör alakú párkányra léphetsz ki. Itt előtted egy ajtó van, rajta hatalmas Z betű. Ha van Igazlátógyűrűd, tudod, mi volt a száma annak a szakasznak, ahol rátaláltál. Szorozd meg ezt a számot héttel, aztán lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyiknek a száma megegyezik a kapott szorzattal. Ha nincs gyűrűd, csak annyit tehetsz, hogy kinyitod ezt az ajtót itt, de jobb lesz, ha mielőtt belépsz rajta, megteszel minden lehetséges óvintézkedést. Használj fel mindent, amid van. Már csak egyetlen ellenfél maradt. Ha Nyitóvarázst akarsz használni, hogy kinyisd az ajtót, lapozz a 321-re! Ha csak benyitsz az ajtón, lapozz a 304-re!

122.

Találsz egy lapot a keleti falon, mely nem illeszkedik tökéletesen a kő síkjába: egy titkos ajtó! Ha ki akarod nyitni, lapozz a 164-re! Ha úgy döntesz, hogy nem teszed, elindulhatsz és követheted a nyugati folyosót, lapozz a 399-re vagy az északi folyosót, lapozz a 139-re!

123.

Amint rohansz felfelé a lépcsőn, sikerül kitérned az ostromgép elől, mivel az ogár nem tudja rád irányítani. Most viszont megpróbálja a fejedet eltalálni azokkal a kövekkel, melyek a dobogó tetején vannak egy halomban. Három HARCFORDULÓT vesz igénybe, mire feljutsz a kőlépcső tetejére (ha Pecök vagy: négyet). Minden HARCFORDULÓBAN *végezd el Grool Ügyességpróbáját!* Ha ügyes, eltalál egy kővel, így 2 pontot veszítesz ÉLETERŐDBŐL. Ha elügyetlenkedi, a kő ártalmatlanul süvít el a fejed mellett. Nem marad másra idődd, mint rohanni felfelé a lépcsőn. Ha még élsz Grool kőhajigálása után, lapozz a 172-re!

124.

A fekete pajzs vészjóslónak tűnik, még a rajta lévő meleg nappal együtt is. Amint belököd az ajtót, egy hatalmas, készenlétben Várakozó ellenfélre akadsz. Tetőtől talpig fekete lemezpáncélba öltözött, mellvértjén a nap képe. Á teremtmény, aki valaha a királyi udvar főtemplomosa volt, egy roppant méretű démonbárdot emel a magasba, hogy megküzdjön veled. Elméjét elpusztította a mágia, mostanra a Démon eszközévé vált. A templomos Káoszbajnokká alakult át. Képtelen vagy elfutni előle. Amikor a

Káoszbajnok nyer egy HARCFORDULÓT, dobnod kell egy kockával. Ha 6-ot dobsz, démonbárdja speciális sebet ejt rajtad, ráadásként a szokásos 2 pontos ÉLETERŐ veszteséghez. Dobj újra! Az alábbi táblázattal meghatározhatod, mi ez a plusz sebesülés.

Káoszbajnok	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 15

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

Ha a Káoszbajnok harci tombolásba kezd, ő maga 3 ÉLETERŐ pontot veszít, de neked két kockadobásnyi veszteséget okoz. Ha sikerül győzedelmeskedned rajta, lapozz a 372-re!

125.

Az ocsmány főnök teste lábad előtt hever. Győztél! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Valahol biztosan vár rád egy nagy jutalom. Találsz némi ehető ételt a lakomaasztalon, bár itt majdnem minden poshadt (adj 3-at *Ételadagjaidhoz).* Körülnézel, ügyet sem vetve a szánalmas, érzéketlen kegyencekre, mivel azok számodra nem fenyegetőek. Felfigyelsz négy ajtóra. Három az északi fal mentén, egy pedig a nyugati fal északi sarkában helyezkedik el. Melyiken nyitsz be?

A nyugati falon lévő ajtón? Lapozz a 390-re!
A bal oldali ajtón, az északi falon? Lapozz a 282-re!
A középső ajtón az északi falon? Lapozz a 91-re!
A jobb oldali ajtón az északi falon? Lapozz a 244-re!

126.

A kőkolosszus meglengeti buzogányát. Minden alkalommal, amikor megüt, dobnod kell egy kockával. Ha ötöst vagy hatost dobtál, akkor 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett. Ha bármikor a csata során a kőkolosszus TÁMADÓEREJÉRE 11 vagy 12 jön ki, azonnal lapozz a 170-re!

Kőkolosszus	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 18

Ha győzöl, lapozz a 293-ra!

127.

- Ó, te bizonyára a nagyhírű, kiváló kereskedő vagy, Háromszemű Haag - mondod, baráti üdvözlésre nyújtva kezed.
A különös öregember szívélyesen elmosolyodik, és azt mondja:

- Tehát hallottál rólam? Emlegetnek még a távoli Cabaalban?
Fogalmad sincs róla, vajon emlegetik-e vagy sem, de hogy hízelegj neki, biztosítod róla, hogy megőrizték jó emlékezetükben és közlöd, boldog vagy, hogy találkozhattál vele. A kereskedő kezd megkedvelni, és készségesen felajánlja, hogy kössetek üzletet. Ha elköltesz nála legalább 8 aranyat, adni fog egy kicsi, zöld, kulcs alakú kristályfüggőt.
- Nem tudni, mire való, de én biztos vagyok benne, hogy kinyit valamit itt valahol - mondja fölényesen.
Lapozz a 194-re, és nézz körül, mit vehetnél még Haagtól.

128.

A lyuk belsejében sűrű, szirupszerű folyadék szivárog a földre. Az üvegcsét, mely a folyadékot tartalmazta, egy ügyetlen tőrdöféssel összetörted. Micsoda balszerencse! Most pedig, ha van egy lovag, akinek tudod a nevét és a kardját keresed, lapozz a 117-re! Különben lapozz a 43-ra!

129.

Úgy döntesz, vállalod a kockázatot és elmondod a férfinak, hogy azért jöttél, hogy elpusztítsd a gonoszt, aki a vár felett uralkodik. Ő először zavartan néz rád, aztán kétségbeesetten, niajd kiböki, hogy küldetésed reménytelen. Ő Sir Davian, egyike az Ezüstlovagoknak, és ő is csupán arra képes, hogy távol tartsa az or kokat, és minél jobban elodázza saját pusztulását. Teljesen kimerült és bevallja, hogy a vár támadói közül az egyik harci sárkány mágikus rettegést bocsátott rá. A szó szoros értelmében

elgyengült a félelemtől. Menekült, aztán egyszer-csak itt találta magát. Most egész életében rettegve bujdokolhat. Ha Braxus vagy, lapozz a 178-ra! Ha valamelyik másik karakter vagy, lapozz a 250-re!

130.

Az Ezüstvár alkimistáinak egykori laboratóriuma elmondhatatlanul borzalmas hellyé alakult át. Mindenfelé mutáns szörnyek megmaradt testrészei és furcsa kinézetű eszközök hevernek. A gonosz szinte tapintható érzete lebeg a levegőben, bár minden csendes - eltekintve attól, hogy a déli falon lévő ajtó mögül szörcsögő zaj hallatszik. Amint egy-két lépést teszel a zaj irányába, félelmedben égnek áll a hajad. Mit fogsz tenni?

Átkutatod alaposan a laboratóriumot?	Lapozz az 58-ra!
Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a 365-re!
Elmégy és visszatérsz az észak felé vezető folyosóra?	Lapozz a 280-ra!

131.

A lépcső aljától a folyosó hosszan keleti irányba tart, majd északnak kanyarodik. Itt végezz *Felismerőképesség - próbát*, ha van lámpásod vagy Fényvarázsod (ha nincs egyik sem, lapozz a 271-re).
Ha sikerül a próba lapozz a 30-ra, ha nem sikerül, lapozz a 271-re!

132.

Amint az egyik hatalmas szobában álldogálsz azon gondolkodva, hogy most merre indulj, hangok ütik meg a füledet. Nagyon gyengék, valahonnan a kőpadló alól jönnek, mégis sikerül kivenned egy-két szót, ahogy letérdepelsz és füledet a padlóra szorítod:
- Végig a járaton...ott kincs van, egészen biztos, egy ládika... csapda... veszélyes.
Körbetekintesz, hogy találj egy meglazult kőlapot, de kudarcot vallasz, így nincs rá mód, hogy megtudd, kik sustorognak odalent. A hangok mindenesetre emberinek tűntek. Lapozz a 227-re!

133.

Odavágsz a lépcső alapzatához mágikus fegyvereddel. A csattanás visszhangot ver a trónteremben. Mágikus erő kék vonala kígyózik felfelé onnan, ahol állsz a lépcső tetejére, egészen Zagor lábáig. Most fegyvered varázserejéből elvesztettél valamennyit, de csak ideiglenesen. Csökkentsd TÁMADÓERŐDET 1 ponttal a következő két HARCFORDULÓBAN. Míg Zagor áll, ostobán bámul és igyekszik megtartani egyensúlyát, addig te felrohansz a lépcső tetejére, hogy megtámadd. Lapozz a 74-re!

134.

Nagyjából félúton ezen az észak felé futó folyosón van egy ajtó nyugat felé. Aztán a folyosó beletorkollik a hosszú, kelet-nyugati Sólyom útba. Ha vissza akarsz térni délre, hogy felkutass egy olyan területet, ahol még nem jártál, lapozz a 399-re! Ha ki akarod nyitni az itt lévő ajtót, és még nem tetted meg, lapozz a 343-ra! Ha nekiindulsz a Sólyom útnak, lapozz a 111-re!

135.

Ezeket az ajtókat csak akkor tudod kinyitni, ha birtokodban van mindkét Sárkánycsont-kulcskészlet. Ha nálad vannak, tudod hány kulcsod van. Lapozz ahhoz a számú szakaszhoz, amelyik megegyezik a kulcsok számával! Ha nincs nálad mindkét készlet, vissza kell menned a Bronz folyosóra, és kutatnod utánuk. Visszatérhetsz a keleti vagy a nyugati szárnyra, akkor is, ha korábban már jártál ott, de nem kell kinyitnod újból minden ajtót, amelyik mögött már jártál. Lapozz a 41-re, és válaszd ki, hogy hová mész!

136.

Az átugrás rettenetesen veszélyes! Végezz *Ügyességpró*bát! Adj 2-t a dobott számhoz. Ha láncinget viselsz, adj hozzá további 1 pontot, ha lemezpáncélt hordasz, 2-t.
Ha Pecök vagy, még 2 pontot hozzá kell adnod a kocka| dobás értékéhez. Ha ügyetlen vagy, gyors halálod lesz, szénné égsz a szakadék mélységes fenekén. Ha ügyes vagy, a padlón elnyúlva érsz talajt, és nekivágódsz egy sziklának. Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL! De legalább átértél! Lapozz a 295-re!

137.

Az egyszerű ajtó mögötti szoba üres, ám ahogy belesel, egy kis kéz ragadja meg a hátizsákod és megpróbálja lerántani rólad. Kockadobással meg kell határoznod a saját és a kicsi, koboldszerű tolvajló TÁMADÓEREJÉT (Ügyessége 9). Ha neked van nagyobb TÁMADÓERŐD, el tudod intézni egyetlen csapással a visító tolvaj lót. Ha az övé a nagyobb TÁMADÓERŐ, el tud lopni tőled egy varázstárgyat, és elmenekül vele, túlságosan gyorsan ahhoz, hogy a nyomába eredj. Elsődlegesen *Varázsgyűrűt* fog rabolni, ha van nálad, a következő a varázsital, ha nincs *Varázsgyűrűd*, aztán egy varázsigét tartalmazó tekercs, ha egyik sincs nálad az előbbi kettőből. Ha egynél több varázsitalod vagy varázsigés tekercsed van, véletlenszerűen visz el egyet (te határozhatod meg, hogy melyik vesszen oda). Ha ezek közül a tárgyak közül egyik sincs a birtokodban, a csalódott tolvajló átkokat szór rád, ezért 1-gyel csökkentened kell TÁMADÓERŐDET az elkövetkező három ütközet alatt. Most lapozz az 52-re!

138.

A templom élőhalott őrei zombik, mint ahogy azt gyanítottad is, de furcsa rézpánt övezi fejüket, és sokkal veszélyesebbnek látszanak, mint a hozzájuk hasonló szerzetek általában. Megtámadhatod őket a szokott módon, vagy megpróbálhatsz különleges csapást mérni a fejükre. Ha az utóbbit kívánod tenni, csökkentened kell 3-mal TÁMADÓERŐDET. Azonban, ha sikeres fejvágást alkalmazol, lesújtasz a rézpántra, és a koronás zombik azonnal 2 pontot veszítenek ÜGYESSÉGÜKBŐL és 4 pontot ÉLETEREJÜKBŐL.

Egyenként harcolhatsz velük amikor rádrontanak a templomban.

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

Ha győzöl, nagy lármát hallasz az ajtó mögül, amit a koronás zombik őriztek. Orkok riadóbömbölése hallatszik, majd egy férfi rémült kiáltása. Az orkok nyilvánvalóan felkészültek a harcra. Három választásod van. Megtámadhatod őket rögtön, kinyitva az egyik ajtót, lapozz a 283-ra! Lehetőséged van rá, hogy előkészületeket tegyél, (például ehetsz néhány adag ételt, vagy megihatsz egy varázsitalt), és azután nyisd ki az ajtót és támadd meg az orkokat, lapozz a 362-re! Végül dönthetsz úgy, hogy egy újabb ütközet most túl veszélyes lenne, tehát sarkon fordulsz, hogy valahol máshol keresgélj, a folyosó távolabbi, keleti végén, lapozz a 3-ra!

139.

Észak felé nézve ezen a folyosón, látsz egy ajtót jobbra, néhány méterrel azelőtt, hogy a folyosó beletorkollna az útkereszteződésbe. Elhatározod, hogy megvizsgálod ezt az elágazást. A kelet felé tartó átjáróban nincs ajtó, viszont az északiban és a nyugatiban többet is látsz. Fel kellene kutatnod egy olyan területet, ahol még nem jártál. Mit szándékozol tenni?

Benyitsz a kereszteződés előtti ajtón? Lapozz a 363-ra!

Elindulsz északi irányba a kereszteződéshez? Lapozz a 92-re!

Visszamégy délnek majd nyugatnak, oda, ahol beléptél erre a vár szintre? Lapozz a 399-re!

140.

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

141.

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

142.

A kis fülkében rátalálsz egy nagyon egyszerű, áttetsző gömbre, nem nagyobbra, mint egy lúdtojás. A templomos Gömbjét bármikor aktiválni tudod az akaraterőddel. Amikor használni akarod,

megnövelheted a *Jelenlegi* ÜGYESSÉGEDET (amellyel túllépheted *Kezdeti* ÜGYESSÉGED is, a mágikus erő következtében). Összességében a Gömbnek elég ereje van ahhoz, hogy 3 ideiglenes ÜGYESSÉG pontot nyerj belőle (ezeket a pontokat felhasználhatod egyszerre, vagy különböző alkalmakkor). Az ÜGYESSÉG szintjének ideiglenes emelkedése mindig csak az ütközetek alatt fog tartani, és segít akkor is, ha *Ügyességpróbát* végzel egy hosszú csata folyamán. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért rátaláltál a Gömbre. Most pedig kutathatsz másfelé a nyugati szárnyban, lapozz a 36-ra!

143.

Az északi ajtóhoz legközelebb lévő kör sziporkázva izzani kezd, és amint megérinted a kovácsoltvas ajtókilincset, elektromos energia heves rohama csapódik testedbe az ajtón keresztül! Vonj le 4 pontot ÉLETERŐDBŐL. Az ajtó mégsem nyílik ki. Maradt még egy cselekvésed, amit végrehajthatsz, mielőtt harcolni kezdesz, lapozz a 190-re! Máskülönben elmenekülhetsz, lapozz a 97-re!

144.

Ezen az ajtón egy egyszerű mágikus rúna van, de nincs rajta látható zár. Tehát eldöntheted, mit akarsz:

Nyitóvarázst bocsátani rá, ha tudsz?	Lapozz a 203-ra!
Inkább betöröd az ajtót?	Lapozz a 42-re!
Vagy másfelé kutatnál?	Lapozz a 3-ra!

145.

A kis lény kirohan a szobából. Túl gyors ahhoz, hogy követni tudd. Ha benyitsz a szemben lévő, kerámialapokkal díszített ajtón, mert még nem tetted, lapozz a 112-re! Ha elindulsz az északi folyosó végéhez, lapozz a 43-ra!

146.

Amint kinyitod az ajtót, két éles fémpenge vágódik ki tartószerkezetéből és egyenesen feléd tart. Egyik térdmagasságban fúródik beléd, a másik hátul a fejedet találja el. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot (hacsak nem Pecök vagy, aki csupán 2 ÉLETERŐ pontot veszít, mivel a fejmagasságban elhelyezett csapda elvéti). Ha még élsz, megtalálod az utat Moranes laboratóriumába. A híres Moranes szokatlan fegyverek, különös szerkezetek és eszközök mániákus alkotója volt. Persze néhány ezek közül reménytelenül hasznavehetetlenre sikerült, de megvizsgálva az óriási katapultokról és ostromgépekről készült vázlatait megállapítod, hogy ügyes szerkezeteivel bizonyára nagy segítséget nyújtott Ezüstvár védőinek. Nyilvánvaló, hogy itt^veszélyes lehet kutakodni, mivel feltehetőleg az ajtón lévő csapdát még valami egyéb is követi. Ha meg akarod bütykölni Moranes modelljeit és átvizsgálni feljegyzéseit, terveit, lapozz a 307-re!
Ha úgy döntesz, hogy ez túl kockázatos eljárás, lapozz az 52-re, és keress máshol!

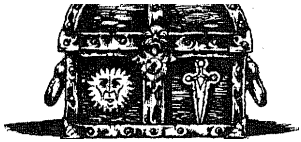
147.

A kártyalap Zagor saját mágikus paklijából való. A paklit akkor veszítette el, amikor áttelepítették ide. A kártya előlapján egy ezüsttőr képe látható. Ez ugyanannyit ér, mint egy Ezüsttőr, amelyet arra használhatsz, hogy meggyengítsd a szörnyeket, amikor rád támadnak. Nyersz 1 Szerencse pontot ezért a leletért.

Ha most meg akarod vizsgálni a második kártya előlapját, lapozz a 245-re! Ha inkább nem vizsgálod meg, elmehetsz, hogy az átjáró végénél a barlangban kutass, ha ezt még nem tetted, lapozz a 10-re, vagy visszamehetsz a központi barlangba, ahol bejöttél, lapozz a 186-ra!

148.

Bölcs vagy, hogy nem esel kísértésbe - a küldetésed az volt, hogy elpusztítsd a Zagor-démont, nem pedig az, hogy aranyat gyűjts magadnak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 235-re!



149.

- Zuqurulm, én... Az öreg máris megtorpan.
- Az igazi nevemet csak hű tanítványaim ismerik - mondja.
Elmeséled, hogyan védted meg régi tanítványát a nagyorkoktól a vár pincéjében. Zuqurulm majd kiugrik a bőréből örömében. Azt gondolta, hogy tanítványa már rég halott.
- Tehát mindkettőnket megmentettél. Akkor kétszeresen is adósod vagyok. Barátom, most, hogy valamennyi hitvány szolgát elpusztítottad, van egy kis időnk. Ismerek egy különleges varázsigét, amelyre megtaníthatlak. Ez bizonyára hozzásegít majd a győzelemhez.
Megpihensz és meditálsz Zuqurulmmal, aki megtanítja neked az ÉLETERŐVARÁZST. Ennek végrehajtása 1 MÁGIA pontba kerül majd, amikor el akarod mondani. Hatására ÉLETERŐ pontjaid *Kezdeti értékük* felére növekszenek (a törtet felfelé kerekítsd). Bármikor elmondhatod ezt a varázsigét, kivéve ütközet közben.
Most, ha Braxus vagy Sallazar vagy, lapozz a 232-re,
ha Anvar vagy Pecök, lapozz a 211-re!

150.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúna-ék, serleg és csillag. Ha áldoztál egy MÁGIA pontot (vagy most megteszed), hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel felhasználni arra, hogy halálos csapást mérj a Pokolcsahos Bajnokra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum képes legyőzni a bajnokot, és találtál egy heraldikai jelet is egy ladikon, azon pedig ezt a szimbólumot, tudod, hogy hány darab ilyen és milyen színű jelet láttál. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint.
Add össze a számokat, majd a kapott összeget szorozd meg annyival, ahány szimbólumot találtál a ladikon. Ehhez az eredményhez add hozzá a szimbólumok darabszámának tizenháromszorosát. Lapozz ahhoz a számú szakaszhoz, amilyen végeredményt kaptál! Ha itt az ötödik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit, így lapozz vissza a 223-ra, hogy folytasd a harcot! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le a bajnokot.

151.

Ahogy közelebbről megnézed a képet, a varázsló arca hirtelen drámaian megváltozik. Nyájas vonásai összefolynak, és legrosszabb rémálmaid Démonának halálsápadt, vörös arcává alakul át. Ez maga Zagor! Szeme úgy jár ide-oda, mintha kutatna valami után. Pillantásotok - találkozik és az arc a gyűlölet rettentő grimaszába torzul. A szavak telepatikus úton jutnak el a felbőszült szörnyetegtől agyadba:

- Velem merészelsz szembeszegülni?

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Félelemmel telve kirohansz a szobából és észak felé tartasz. Lapozz a 92-re!

152.

Óvatosan kinyitod az ajtót, és egy fenséges, csodálatos szobába tekintesz be. Egy hatalmas kör alakú asztal uralja a termet, körülötte lehet vagy ötven trónszerű szék. Az asztal közepén egy nagy lyuk, benne egy kristály-félgömb, amelyből bágyadt-zöld fény sugározza be a termet. Valami izzó tárgy lehet a félgömb belsejében, de az ajtónyílásban állva nem tudod kivenni, mi az - már csak azért sem, mert egy húsz méter hosszú, szundikáló hüllő tekeredett össze az asztal tetején, közted és a félgömb közt. Bizonyára egy fiatal sárkány, gondolod magadban, de hát mindenféle sárkány rettenetes ellenfél. A sárkány azonban mellső mancsaival egy halom kincset nyalábol át, és úgy tűnik, mintha pikkelyei nem a legjobb állapotban lennének. Ha meg akarod támadni, egy valamit tehetsz szabadon (rávágsz fegyvereddel, megtámadod varázsigével, kilősz egy nyilat stb.). Vond le az általad ütött sebet a sárkány ÉLETEREJÉBŐL, amikor harcolsz vele! Lapozz a 276-ra! Ha úgy döntesz, hogy mégiscsak békén hagyod, lapozz a 36-ra!

153.

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

154.

Menedékvárban szép számmal akadnak gyanús jövendőmondók és sarlatánok, de a király akkurátus, öreg bölcséről, Yondale-ről azt mondják, hogy igazi látnók, úgyhogy szálláshelye felé veszed az irányt. Mikor belépsz, az aggastyán kinézetű varázsló-bölcs éppen élénken vitatkozik egy kereskedővel, egy kis faládikóról. Yondale megkérdezi, mit akarsz. Mikor a segítségét kéred, rádförmed.

- Ez a gazember öt aranyat akar kérni egy vacak barrabangi csillámgyíkfarok őrleményért. Ez rablás! Fizesd ki, és hasznos dolgokat fogok mondani neked!

Ha kifizeted az 5 aranyat, lapozz a 382-re! Ha nem akarod, vagy nem tudod, elmehetsz felszerelést vásárolni, lapozz az 56-ra! Ha megpróbálsz szerezni még néhány aranyat indulás előtt, lapozz a 206-ra! Ha azonnal hajóra szállsz, hogy elindulj a küldetésedre, lapozz a 220-ra!

155.

Annál a pontnál, ahol a folyosó keletnek kanyarodik, van egy ajtó veled szemben, az északi falon. A keleti folyosó mentén is van egy kis ajtó, szintén az északi falon. Ha ki akarod nyitni azt az ajtót, amelyik a kanyarban van, lapozz a 105-re! Ha a keleti folyosó mentén akarsz haladni a távolabbi ajtóhoz, lapozz a 269-re!

156.

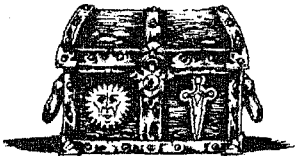
Mivel közel állsz a szörnyhöz, amikor szétrobban, átitatódsz maró savval és nyálkával. Vesztesz 12 ÉLETERŐ pontot! A hatalmas tetem továbbra is rángatózik és vonaglik. Ha fel szeretnéd kapni a faládikót, végezz *Ügyességpróbát*! Ha ügyes vagy, lapozz a 199-re! Ha elügyetlenkeded, lapozz a 387-re! Ha szeretnéd azonnal elhagyni a szobát, lapozz a 280-ra!

157.

Elranel nagyon veszélyes ellenfél. Hacsak nincs Igazlátógyűrűd, le kell vonnod egyet TÁMADÓERŐDBŐL, mivel az elfet varázsköpenye miatt nehéz eltalálni. Ezen kívül mérgezett fegyvere is van, így ha eltalál, 1 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL a tőrvágás miatt, de elvesztesz még 2 pontot a méreg hatása miatt. Az első hat HARCFORDULÓBAN használ a méreg, azután megszűnik hatása, és az elf találatai csak 1 pontos sebesülést okoznak. Ha van veled egy felbérelt tolvaj, most nem fog segíteni, inkább elmenekül.

Elranel A Tolvaj ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 13

Ha Elranel ÉLETERŐ pontjait 4-re vagy kevesebbre csökkentetted, anélkül, hogy végleg megölted volna, lapozz a 239-re! Ha megölöd, lapozz a 195-re!



158.

A foglárok pihenőszobájába léptél be, ahol egy hatalmas kőszobor áll őrt. A szörnyet egy démon alakjára formázták, kőből készült szárnyait és szarvait ember formájú testen helyezték el. Hatalmas, bunkószerű keze van, fején, nyakán és hátgerincén vastüskék sora húzódik végig. Mihelyst belépsz, kinyúl feléd, hogy megragadjon. Nincs esélyed a menekülésre. Kemény ütközetnek nézel elébe, egy igen erős ellenféllel szemben. Az az egyetlen szerencséd, hogy ez a hatalmas gólem, szemben sok más fajtársával, minden fegyverrel megsebezhető, tehát a szokványos módon harcolhatsz.

Óriás Kőgólem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, találsz egy kulcskészletet a fogdához, melyen összesen 70 kulcs van. Miután elhagyod a szobát, kezedben a kulcscsomóval, melyik ajtót próbálod kinyitni?

A melletted lévő jobb oldali ajtót? Lapozz a 184-re!
Az utolsó jobb oldali ajtót? Lapozz a 281-re!
Valamelyiket a bal oldali ajtók közül? Lapozz a 118-ra!

159.

Átkutatva az Ezüstlovagok szobáit, enned kell egy adagot. Végezz *Felismerőképesség-próbát*! Ha sikeres vagy, lapozz a 237-re! Ha sikertelen vagy, nem találsz semmit, úgyhogy lapozz a 43-ra, és keress másfelé!

160.

Ha fel akarod bérelni az ifjú tolvajt, fizetned kell neki 4 aranyat. Cserébe segíthet neked az előtted álló úton. Fel tud nyitni bármilyen zárat, és képes kikerülni bármiféle csapdát, úgyhogy nem szenvedsz sebesüléseket az ajtók mögött lévő csapdáktól. De a *Toronyszelencéket* neked magadnak kell felnyitnod, és a tolvaj nem tud megbirkózni a mágiával vagy varázsigével *lezárt* ajtókkal. A kis tolvaj segíthet harcolni, ezért míg veled van, adj 2 pontot TÁMADÓERŐDHÖZ. Azonban, ha a fiú három csatában segített, ennél több kockázatot nem hajlandó vállalni, és ekkor magadra hagy. (Ha felfogadod, jegyezd fel majd a csaták számát, amelyekben segített!) Te választhatod meg, hogy melyik összecsapásban segítsen - nem kell, hogy az első három legyen az -, de nem harcol semmiféle sárkánnyal, nem lép be a felső szinten a trónterembe, és nem kel át semmilyen falépcsőn. Határozz, felfogadod-e!
Ha igen, jegyezd fel a 316-ot, hogy odalapozz amikor a tolvaj elmegy tőled (három csata után). Most pedig visszatérsz a vár főszárnyához. Figyelembe véve a tolvajok tanácsát, nem kockáztatod meg, hogy összetűzésbe kerülj a gonosz várördögökkel a nyugati járatban. Lapozz a 3-ra!

161.

Ha van Reptetőitalod, most leszállhatsz anélkül, hogy ez külön időt venne igénybe, lapozz a 286-ra! Egyébként két választásod van. Lemászhatsz az egyik kötélhágcsón, amelyik a dobogóról csüng alá, lapozz a 326-ra. Amarillia Isteneinek és Istennőinek kegyes jóindulatába ajánlva magad leugorhatsz a huszonöt méter mélységben lévő padlóra, lapozz a 102-re!

162.

A mágikus energia egy röpke pillanatra felszikráztatja a csarnokot, aztán egy fiatal lovag szellemalakja jelenik meg előtted. Először bizonytalankodik, de miután egyértelművé teszed számára küldetésed mibenlétét, sokkal segítőkészebbnek mutatkozik. Elmondja, hogy a templomban, innen egyenest nyugatra, valószínűleg találsz segítséget, és a templommal szemközt van más is: egy gyógyforrás, mely egy mágikus szökőkútból ered, bár van egy jóval nagyobb hatalom is felette. A lovag figyelmeztet, hogy a nagy csarnokban, a következő, felsőbb szinten a nagy ork főnök, Thulu, brutális orkokkal, szörnyekkel és mutáns, élőhalott lényekkel veszi körül magát. Hozzáteszi még, hogy Thulu egy nagyhatalmú varázskardot őriz. A nagy csarnoknak fekete, kovácsoltvas ajtaja van, képtelenség eltéveszteni. A lovag arra is felhívja a figyelmedet, hogy ne lépj be a földalatti várbörtönbe. Van ott egy nagyon erős gólem őr. Igaz, néhány varázslatot is elzártak ott, ami bármelyik varázsló érdeklődését felkeltheti. Elmondja azt is, hogy meg kellene találnod az öreg, hóbortos kereskedőt, (akit Háromszemű Haagként ismernek, mivel mindig monoklit visel), neki bizonyára vannak

eladó holmijai és mágiája. Az öreg elbarikádozta magát a várban és szinte hihetetlen, de sikerült átvészelnie ezeket az éveket.
- És légy óvatos a keleti és a nyugati szárnyakon! - teszi hozzá a fiatalember, miközben szellemalakja köddé válik. - Óvakodj Grooltól, aki őrzője a... - aztán eltűnik.
Ideje másfelé keresned, mivel hallod, hogy egyre több patkány közeledik. Lapozz a 376-ra!

163.

A kis állatka rádugrik, kaparni kezd páncélodon mancsaival és orrával. Nagy hasadás keletkezik a páncélodon amint a fenevad mohón nekilát a fémnek. Vérted megsemmisül, bár szerencsére alatta bőrpáncélt viselsz. Miközben megpróbálod elhárítani a támadást, észreveszed, hogy a teremtmény hátán és lábán lévő vas védőlemezek megvastagodnak. Kitérve az ütések elől, az állat elinal az ajtón át. Lapozz a 145-re!

164.

A kis titkos szobát büdös, dohos levegő tölti meg, de néhány értékes tárgy is található benne. Van egy öltözet törpeméretű lemezpáncél. Csak Pecök tudja viselni, és nyervele 1 jutalompontot TÁMADÓEREJÉHEZ, ha rajta van a csatában. Továbbá van itt egy ólom szelence, amiben egy durva felületű, ellipszis alakú, lényegében tojásszerű tárgy lapul. Nagysága kb. 20 centiméter egyik végétől a másikig. Ez Földmélyország törpéinek egyik legendás Lávagömbje, ami egy pusztító erejű fegyver. Ha bedobod valahova - egy szobába vagy folyosóra, ahol harcolnod kell -, egy robbanással tűzgolyóvá alakul, a-

mi megsebesíti valamennyi ellenfeledet. Dobj egy kockával mind egyik ellenfelednek külön-külön, hogy megállapítsd, az illető hány pontot fog veszteni ÉLETEREJÉBŐL! (Ez a fegyver nem sebzi meg Zagort vagy a tűzokádó teremtményeket!) Egy MÁGIA pontot kell áldoznod, hogy működésbe hozd a Lávagömböt. Nyersz 1 SZERENCSE pontot amiért rátaláltál erre a fegyverre. Látsz egy ajtót az északi falon. Ha ki akarod nyitni, lapozz a 363-ra! Egyébként nekivághatsz a nyugati folyosónak, lapozz a 399-re, vagy az északi folyosónak, lapozz a 139-re!

165.

A megérzésed azt súgja, hogy egy hatalmas varázsfegyver, amit keresel, emögött a keleti ajtó mögött rejtőzik. Szükséged van rá! Lapozz a 314-re!

166.

A keleti torony kör alakú földszinti termében állsz. A torony magasan fölötted emelkedik. Egy kőlépcsősor vezet fel egy fadóbogóra, melyen egy hatalmas, fából készült hadigépezet mered rád a torony tetején lévő bejáraton keresztül. Van itt még valami a dobogón, amit azonnal felismersz. Egy *Toronyszelence! A* torony őrzője azonban nem fogja hagyni, hogy csak úgy elvidd. Grool, a hatalmas, egyszemű mutáns ogár, egy bunkót lóbál, amely körülbelül akkora lehet, mint te, és közben félelmetesen morog, amikor belépsz. Ha el akarod vinni a nála lévő kincset, meg kell ölnöd ezt a hatalmas fenevadat.
Ha nem akarsz harcolni vele, jobbnak látod elmenekülni, lapozz a 377-re! Ha mégis csatába kívánsz bocsátkozni, hát szedd össze magad! Ha van

nálad egy ónixpálca, és használni kívánod itt, lapozz a 246-ra!

Grool ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 22

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

167.

A mutáns káoszogár valóban rettenetes ellenfél. Minden HARCFORDULÓBAN dobj egy kockával! Ha 6-ot dobsz, a szörnyeteg maró savval köp le, így 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól (ez független attól, hogy nagyobb-e a TÁMADÓERŐD, vagy sem és ezen felül okoz sebesülést a szörny minden egyes sikeres közelharc támadása). Tehát gyorsan meg kell ölnöd a szörnyet!

Mutáns Káoszogár ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 14

Ha elpusztítod az ogárt, lapozz a 48-ra!

168.

Ha úgy gondolod, hogy tudod a kereskedő nevét, alakítsd át számokká a könyv végén lévő táblázat szerint.
Add össze a név betűinek megfelelő számokat, az eredményt szorozd meg héttel, majd add hozzá az első betű számértékét. Így kapsz egy számot; lapozz ehhez a szakaszhoz! Ha ez a szakasz nem úgy kezdődik,

hogy „Ó, te bizonyára...", akkor rosszul okoskodtál, így lapozz a 194-re!
Ha nem tudod a kereskedő nevét, megkérdezed tőle, hogyan tudott itt megélni. Egyszerűen annyit válaszol, hogy van bizonyos mágikus védelme a martalóc orkok és hasonlók ellen. Miután kettőt közülük, akik megpróbálták kifosztani készleteit, megölt, egy darabig távol tartották tőle magukat, most pedig már újra eljönnek, hogy ételt vásároljanak.
- Gondolhatod, nem könnyű mostanában ellátmányhoz jutni. A vár népe a régi faluba menekült és hoz, amit tud, de az ellátás már nem a régi - mormolja komoran.
Azt gondolod, hogy bizonyára bolond, de nyilván van néhány érdemleges eladó holmija. Lapozz a 194-re!

169.

Nem könnyű egy üvegcse savat eljuttatni ilyen távolságba. Ahhoz, hogy eldobd, két ponttal csökkentened kell TÁMADÓERŐDET (közelharcban normál módon használhatod). Ha van kézikatapultod, akkor abból is kilőheted - ebben az esetben nem kell levonnod a két pontot. Ha a le
TÁMADÓERŐD nagyobb: megsebzed Zagort. Ha neki van nagyobb TÁMADÓEREJE: varázslata 1 pontos *Jelenlegi* ÜGYESSÉG veszteséget okoz számodra, illetve 2 pontot veszítesz *Jelenlegi* ÉLETEREJÉBŐL. Lapozz a 299-re, hogy eldöntsd, milyen akciót folytatsz le a következő HARCFORDULÓBAN!

170.

A kolosszus megcsap a korbácsával is, melyet elvarázsolt baziliszkuszbőrből készítettek. Fel kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy elkerüld hatását. Ha van legalább 1 MÁGIA pontod, lapozz vissza a 126-ra, és folytasd a harcot! Ha nincs, kővé válsz. Kalandod itt véget ér.

171.

A titkos ajtó mögött északnak vezető, faragott kőlépcsősor húzódik. A lépcsőfokokat ragacsos, nyálkás anyag borítja; óvatosan ereszkedsz lefelé. Sötét van, tehát fényre lesz szükséged, lámpára vagy Fényvarázsra, hogy megvilágíthasd utadat. Ha nem tudod egyiket vagy másikat használni, megbotlasz és csúnyán elvágódsz - 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ahol a lépcső véget ér, szemközt egy ajtó van. Úgy tűnik, hogy nem túl erős és nincs is bezárva, de mágikus rúnák izzó mintái láthatók rajta. Ha Sallazar vagy, el tudod olvasni ezeket a rúnákat, lapozz a 386-ra! Máskülönben egyszerűen kinyithatod az ajtót, lapozz a 339-re! Használhatsz Nyitóvarázst, hogyha lehetséges, figyelmen kívül hagyva a rúnákat, lapozz a 110-re! Dönthetsz úgy, hogy másfelé kutatsz, lapozz a 376-ra!

172.

Amint felérsz a dobogó tetejére, Grool ajkai közé kap egy folyadékkal teli üvegcsét. A ravasz szörny gyógyító cseppet ivott. Dobj egy kockával, adj 1-et a dobott értékhez! Az így kapott szám adja meg, hogy mennyi pontot nyer vissza elvesztett ÉLETEREJÉBŐL. Bunkóját feje fölé emelve, az ogár felkészül rá, hogy mindhalálig harcoljon. Ha győzöl, lapozz a 252-re!

173.

Eltöltesz néhány órát a város egyik zsúfolt, nyüzsgő kerületében, ahol csak úgy hemzsegnek a zsebmetszők az utcákon és a csapszékekben. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, sikerül megőrizned összes aranyadat. Ha nem, elveszted a pénzed felét (felfelé kerekítve), mert egy tolvaj észrevétlenül kizsebelt. Még van idődd felszerelést vásárolni a városban, lapozz az 56-ra! Ha akarod, meglátogathatod a király egyik bölcsét, lapozz a 154-re! Ha inkább kivárod az indulást a hajón, lapozz a 220-ra!

174.

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

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Pokolcsahos	9	10
Második Pokolcsahos	9	10

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

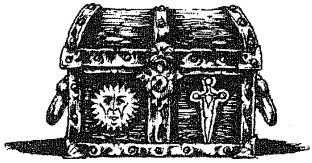
Kockadobás	*Támadásforma*	*Hatás*
1	*A* korbácsütés félresiklik	vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot
2-3	Korbácsütés	vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
4	Öklelés	vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot
5	Különleges korbácsütés	vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot
6	Különleges öklelés	vesztesz 2 ÉLETERŐ, pontot és még plusz 2-t a mérgezett szarvak miatt.

Minden ÜGYESSÉG pont, amit a különleges korbácsütés miatt vesztesz csak ideiglenes veszteség, és visszanyered, mikor a csata véget ér. Ha győzöl,

bemész a Pokolcsahosok őrszobájába a terem nyugati falán lévő ajtón át. Lapozz a 99-re!

175.

Ez egy kártyalap Zagor mágikus paklijából, amelyet akkor vesztett el, amikor áttelepítették ide. A kártya előlapján egy ezüsttőr képe látható. Ez ugyanannyit ér, mint egy Ezüsttőr, amelyet arra használhatsz, hogy meggyengítsd a szörnyeket, amikor rád támadnak. Nyersz 1 Szerencse pontot ezért a leletért. Amikor kézbe veszed a második kártyalapot, hirtelen olyan előérzeted támad, hogy ez valamilyen veszélyt rejt számodra. Ha úgy határozol, hogy mégis megfordítod, lapozz a 245-re! Ha inkább nem vizsgálod meg, felkerekedhetsz, hogy az átjáró végénél a barlangban kutass, ha még nem tetted meg ezt, lapozz a 10-re, vagy visszamehetsz a központi barlangba, ahol bejöttél, lapozz a 186-ra!



176.

- Thulu, az ork főnök a trónteremben fogvatart egy javasembert. A cellája a nyugati fal mögött fekszik. Ő az egyetlen lehetőséged, hogy kigyógyulj a pestisből, ha elkaptad ezt a kórságot, hacsak meg nem fizeted a boszorkányt, de ő igen magas árat fog szabni. Ő a király egyik öreg Fehérboszorkánya, akit sok évvel ezelőtt megrontott a démon varázslata. Hogy eljuss hozzá, el kellene haladnod a Pokolcsahosok mellett,

akik a Tróntermet őrzik. Mellesleg ez még mindig sokkal könnyebb, mint átjutni a Tróntermen. És óvakodj a macskájától - különösen veszélyes! Lapozz vissza a 22-re!

177.

Mivel az első ork láthatatlan, kettőt le kell vonnod TÁMADÓERŐDBŐL amikor harcolsz vele. Mihelyst rárontasz a második orkra, előrántja kardját, hogy védekezzen és otthagyja a palástos férfit összegörnyedve a padlón. Egyszerre kell harcolnod az orkokkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagyork	8	7
Második Nagyork	8	7

Ha győzöl, magadhoz vehetsz 1 aranyat és némi élelmet (adj 1-et *Ételadagjaidhoz).* Az öreg javasember elmagyarázza, hogy fogva tartották és arra kényszerítették, hogy gyógyító művészetét az orkok javára használja, ha sebeket szereztek. Mélységesen hálás neked és hajlandó gyógyító energiáival a segítségedre lenni. Állítsd vissza ÉLETERŐDET *Kezdeti értékére.* A javasember meg tudja gyógyítani egyik (de csak egyik) fajtáját a pestisnek azok közül, amelyiket elkaptál. Elmondja azt is, hogy öreg tanítómesterét, a nagy gyógyítót, Zuqurulmot egy emelettel feljebb tartja fogva az ork klánvezér, Thulu, aki hatalmas őrséget tart maga körül koronás zombikból és mutáns orkokból. Azonban, ha meg tudod semmisíteni iszonyú csapatukat, Zuqurulm azonnal a segítségedre lesz. Ha Braxus vagy, lapozz a 201-re! Máskülönben az öreg azt mondja, hogy most már el akarja hagyni Ezüstvárat

és segíteni akar azon a maroknyi szerencsétlenen, akiket orkok támadtak meg a Toronyszigeten, úgyhogy engedd, hadd menjen. Ideje máshol kutatnod, így kimész a templomból és elindulsz a nyugatnak tartó folyosó végéhez, ahol az északnak kanyarodik. Lapozz a 357-re!

178.

A lovag szemmel láthatóan kétségbeesett, képtelen összeszedni magát, többé nem igazi harcos. Viszont tetszik neked a lemezpáncélja. Merészen így szólsz hozzá:

- Hős lovag, ha többé nem harcolhatsz, azért még segítségemre lehetsz. Azért jöttem, hogy elpusztítsam a gonoszt, aki ilyen nyomorult létbe taszított. Én jó hasznát venném a páncélodnak. Ha nem harcolsz velem vállvetve... bizonyára nekem adod a páncélodat.

Úgy tűnik, a férfi szégyelli magát, de aztán beletörődik sorsába. Neked adja csodálatos mágikus páncélját. Fel kell áldoznod 1 MÁGIA pontot, hogy használni tudd. Ha ezt megteszed, a páncél 2 pontot ad a jövőben TÁMADÓERŐDHÖZ minden csatában. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Ha most meg akarod kérdezni Daviant a mágikus kard tulajdonosáról, akit a festményen láttál - bár ez tapintatlanság lenne - lapozz a 202-re! Máskülönben el kell menned, hogy másfelé kutass. Indulhatsz délnek, aztán kelet felé, lapozz a 399-re! Ha északi irányba mész, a Sólyom úthoz, lapozz a 111-re!

179.

A Nagytorony tetején lévő szoba zárva van. Zagor-démon hamarosan újjászületik, feltámad előtted. Képes lehetsz rá, hogy ismét győzedelmeskedj felette, de sohasem tudod elpusztítani. Sorsod a kudarc! Nem értél el eredményt. Kalandod itt véget ér.

180.

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

És... van itt egy sárkány... A dobogón fekszik, mintha aludna. Legalább negyven méter fejétől a farkáig! És neked ezt kell megölnöd! Gondold át alaposan, mit kívánsz tenni mielőtt eldöntőd hogyan juss fel a dobogóra! Ha van egy ónixpálcád, lapozz a 260-ra!

A sárkány a legerősebb ellenfél lesz, akivel szembe kerülsz az Ezüstvárban, tehát mindent meg kell tenned, hogy növelhesd esélyedet a győzelemre. Azután döntened kell arról, hogyan juss fel a bestiához. Ha a rendelkezésedre álló kötéldarabokat összekötöd, és így legalább 30 méter hosszú kötelet kapsz, használhatsz egy íjat vagy egy mágikus nyílvesszőt, hogy feljuttasd

a végét a dobogóhoz. Ezután felmászhatsz.
Ha ezt kívánod tenni, lapozz a 49-re! Ha nem, mit csinálsz?

Reptetőitalt használsz (ha van nálad)?	Lapozz a 364-re!
Felmászol az egyik kötélhágcsón?	Lapozz a 272-re!
Belépsz a kavargó örvénybe, remélve, hogy felvisz?	Lapozz a 334-re!
Lemondasz arról, hogy felmássz, inkább harcra ösztönződ a sárkányt?	Lapozz a 346-ra!

181.

Tizenöt arany értékű drágakövet gyűjtöttél... de vajon mennyi hasznuk lesz amikor harcolnod kell Zagor ellen? Lapozz a 262-re!

182.

Ha csak a hálót vagy a hálót és a kört választottad, most kinyithatod az ajtót. A szimbólum ragyogó narancssárga tűznyelvet lövell ki, és emiatt 6 ponttal csökkentened kell ÉLETERŐDET, lapozz a 229-re! Ha csak a kört távolítottad el, lapozz a 253-ra! Ha csak a háromszöget vagy a háromszöget és a kört törted fel, megpróbálod ugyan felnyitni az ajtót, de nem bírsz vele, bár nem szenvedsz semmilyen sérülést, lapozz a 397-re! Ha a háromszöget és a pókhálót törted fel, vagy eltüntetted a szimbólum mindhárom alkotóelemét három Nyitóvarázzsal, lapozz a 229-re!

183.

Nem tudod, vajon a sárkánytojás folyadéka segítségedre lesz-e vagy sem, de nem árt, ha van nálad. Keress másfelé a keleti szárnyon, lapozz az 52-re!

184.

Erre az ajtóra egy sárgaréztáblát erősítettek, rajta egy név: MUNGUS. Az ajtó zárva van. Ha Nyitóvarázst használsz, vagy ha veled van a felbérelt tolvaj, ki tudod nyitni a zárat. Ha van nálad álkulcs végezz *Ügyességpróbát!* Ha sikeres vagy, kinyitod az ajtót. Ha nem sikerül, az ajtó makacsul ellenáll. Ha kinyitod valamilyen eszközzel az ajtót, lapozz a 83-ra! Ha nem tudod így kinyitni, vagy be kell törnöd, lapozz a 263-ra. Ha elhagyod ezt a helyet, lapozz az 51-re!

185.

Félreismerhetetlen Pokolcsahos bűz terjeng errefelé. Egészen biztos vagy benne, hogy az ajtó mögött egy Pokolcsahos tanyázik. A Pokolcsahosok erős

ellenfelek. Fontold meg alaposan, hogy tényleg be akarsz-e lépni ide. Ha igen, lapozz a 223-ra! Ha inkább másfelé szeretnél kutatni, lapozz a 36-ra!

186.

Amint a központi barlang felé veszed az utad, úgy találod, hogy a nagyjából rendbe hozott csörlővel ezen az oldalon szabadon tudod mozgatni a csapóhidat, így biztonságosan át bírsz kelni. Visszatérsz a vár főszárnyára. Lapozz a 357-re!

187.

Hogy melyik kártyát sikerül elkapnod, nem lehet előre megjósolni. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, melyik lap lett a tied. Ha áldozol 1 MÁGIA pontot, hogy 1-et adj a kockadobáshoz, megteheted (de ezt előre el kell döntened, még mielőtt dobnál a kockával). Ha 1-et vagy 2-t dobsz, lapozz a 153-ra! Ha 3-4 a kockadobás értéke, lapozz a 230-ra! Ha 5-öt vagy többet dobsz, lapozz a 273-ra!

188.

- Ó, Remstar, nagy varázsló! Békével jövök! - mindössze ennyit tudsz mondani. A szellem ingadózik, nem biztos benne, hogy mit kellene most csinálnia. - Nem azért vagyok itt, hogy megzavarjalak téged és harcoljak ellened. Azért jöttem, hogy megküzdjek a gonosszal, aki a várban lakozik.
Egy másodpercig a szellem határozottan szomorúan

néz, pillantásában ott van minden kín, melyet átélt, és ami felülmúl minden képzeletet, aztán azt suttogja:
- Szabadíts meg ettől a kínszenvedéstől! A Démon rabszolgaként tartott, Mungus, a szörnyeteg iszonyú börtöneiben kínzott, és borzalmas halált szánt nekem. Arra vagyok ítélve, hogy itt kóboroljak örökre, ha csak egy jótét lélek meg nem szabadít.
Ha meg akarod szabadítani Remstart, oda kell adnod 1-et MÁGIA pontjaidból, vagy 1-et ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE pontjaidból (a *Jelenlegi* és a *Kezdeti értékből)*. Azzal, hogy adsz életed erejéből, megszabadíthatod a szellemet, aki visszanyeri békéjét.
Ha ezt akarod cselekedni, lapozz az 57-re! Ha nem, a szellem feldühödik, amiért visszautasítottad, így harcolnod kell, lapozz a 114-re!

189.

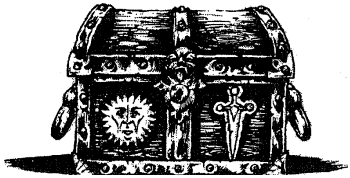
Oroszlán! Ő a Lovag végzete. Felemeled a pálcát, és az oroszlán szimbólumára koncentrálsz. A pálca végéből egy mágikus, izzó vörös oroszlán formálódik, és ráveti magát a Lovagra. A lovag automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszít minden HARCFORDULÓBAN, és mindig levonhatsz kettőt TÁMADÓEREJÉBŐL is, mivel igyekszik elhárítani az oroszlán támadását is meg a tiédet is. Lapozz vissza a 314-re, és folytasd a harcot!

190.

A légelementál, ami alakot ölt itt, nem olyan erős, mint néhány másik formája, de még így is félelmetes ellenfél. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha nem vagy szerencsés, az örvénylő levegő lever a lábadról, és 1-gyel csökkentened kell TÁMADÓERŐDET az első HARCFORDULÓBAN, ugyancsak vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Légelementál	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 15

Ha meg is nyered az első HARCFORDULÓT, vajon van-e nálad mágikus fegyver? Az elementálokat nem lehet legyőzni anélkül.
Ha nincs nálad mágikus fegyver, menekülnöd kell, lapozz a 97-re, hogy másfelé kutass! Ha van nálad mágikus fegyver, harcolhatsz a szokott módon és csapásaid a szokványos ÉLETERŐ pontveszteséget okozzák az elementálnak. Ha nincs mágikus fegyvered, de van rá módod, hogy azzá tedd valamelyik fegyveredet ebben az összecsapásban, ezt az egyik HARCFORDULÓ alatt kell elvégezned, mialatt az elementál lesújt rád, így vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Folytasd a harcot, de minden harmadik HARCFORDULÓBAN végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, tovább harcolhatsz. Ha nem vagy szerencsés, az elementál lever a lábadról, így vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, valamint TÁMADÓERŐDET is csökkentened kell 1-gyel a következő HARCFORDULÓBAN. Ha győzöl, lapozz a 217-re!



191.

Mivel rázuhansz az alattomos fémcövekekre, vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot (ha láncinget viselsz, 6 pontot vesztesz, ha lemezpáncélt, 4 pontot). Ha még élsz, ki kell másznod a mély gödörből, és ez nem megy egykönnyen. Végezz *két Ügyességpróbát*, adj 3-at a dobott értékhez (ha Pecök vagy 5-öt kell a kockadobás értékéhez adnod!). Azonban, ha van legalább 20 méternyi köteled, l-re csökkentheted a hozzáadandó számot. Ha sikeres vagy legalább az egyik *Ügyességpróbában*, lapozz a 26-ra! Ha mindkettőben sikertelenül jársz, lapozz a 84-re!

192.

Az Ezüstvár épülettömbje magasodik előtted. Hatalmas kovácsoltvas kapuja az út végén áll, mely távolabb lefelé hajlik, hogy végül eltűnjön a föld alatt, úgyhogy aki be akar menni a várba, először be kell lépnie a földalatti termekbe. A föld feletti falak túlságosan magasak ahhoz, hogy megmászd őket. Megfigyeled, hogy a várnak van egy központi tornya, keleti és nyugati szárnnyal, és az egyik oldalán, tőled legtávolabb, ott áll a legészakibb Nagytorony, csúcsa felnyúlik a le-lecsapó sirályok közé. Legmagasabb pontján egy trónterem található, ahol számos király vetette alá magát a Kard szertartásának, mielőtt Amarilliát kormányozni kezdte ebből a roppant erőd-

ből. Bizonyosan érzed, hogy ez az a hely, ahol a szörnyeteg, Zagor ördögi ereje gyarapszik. Nincs vesztegetni való időd. Nagy léptekkel elindulsz a látszólag őrizetlen citadella felé. A súlyos vaskapuk, melyek réztábláit most elcsúfítják a durva ork firkálmányok, zárva vannak.
Ha Nyitóvarázst tudsz és akarsz használni, hogy beléphess, lapozz a 103-ra! Ha nem tudod használni ezt a varázsigét, csupán az a választásod marad, hogy megpróbáld erőszakkal feltörni a kaput, lapozz a 6-ra!

193.

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

Parnasszi Vasmalac ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 4

Ha a vasmalac egyetlen HARCFORDULÓT megnyer, lapozz a 163-ra! Egyébként, lapozz a 214-re!

194.

A kereskedő a következő holmikat ajánlja eladásra:

Élelmiszerek adagonként	1 arany
Lámpaolaj, 1 flakon	1 arany
Kötél, 10 méteres	1 arany
íj és nyílvesszők	5 arany
Lemezpáncél	12 arany
Varázsgyűrű	6 arany
Szerencseital	5 arany
Egy fiola Pestis-gyógyszer	6 arany
Egy fiola gyógyital	3 arany

Ha megveszed az íjat, később fogsz tájékoztatást kapni arról, hogy mikor használhatod. A lemezpáncél 1 pontot ad TÁMADÓERŐDHÖZ (a kereskedőnek csak emberi méretű vértje van). A szerencseitalból bármikor ihatsz, kivéve harc közben; elvesztett SZERENCSE pontjaidból 1-3 pontot adhat vissza. (Dobj egy kockával, felezd meg a kapott értéket, a törteket felfelé kerekítsd!) Egy fiola pestis gyógyszerrel meggyógyíthatod egy (és csakis egy) fajtáját a pestisnek, ezzel visszaállíthatod ÉLETERŐDET *Kezdeti értékére.* A gyógyitalból bármikor ihatsz, (kivéve harc közben) és az első három alkalommal, ha ütközet előtt, iszol belőle, megóv attól, hogy méreggel árthassanak neked. Van még a kereskedőnek egy rendkívül különleges, de drága, mágikus eszközökből álló készlete. Ha meg akarod tekinteni, lapozz a 16-ra!
Ha el akarsz adni itt valamit a holmidból, a kereskedő átveszi tőled 1 arannyal kevesebbért, mint a fenti listán az eladási ára. Ha befejezted a vásárlást vagy eladást, módosítsd ennek megfelelően *Kalandlapodat!* Jegyezd meg, hogy ha több aranyhoz jutsz, és ismét vásárolni kívánsz, visszatérhetsz ide, míg fel nem jutsz a vár egy másik szintjére. Most ideje indulnod, és másfelé keresned. Lapozz a 218-ra!

195.

Az elf holtan esik össze, ám kincsekkel teli zsákja eltűnik, amint gazdája lerogyott. Hatékony varázsige őrzi a batyut, mely biztosítja, hogy bárki is pusztítja el Elranelt, a zsák azonnal teleportálódjon. A tőr sem mérgezett már, mint korábban. Viszont magadhoz veheted az elf különleges köpenyét. Ezzel felszerelkezve nem szükséges többé fémből készült páncélt hordanod. Amikor ezt a köpenyt viseled,

levonhatsz 1-et minden ellenfeled TÁMADÓEREJÉBŐL, mivel nem látnak elég rendesen ahhoz, hogy jól eltaláljanak (de ez nem vonatkozik Zagorra vagy bármely sárkányra). Egy MÁGIA pontot kell feláldoznod, hogy használni tudd ezt a köpenyt. Most benyithatsz a nyugati ajtón ebben a szobában, lapozz a 130-ra! Kimehetsz és benyithatsz a szemközt lévő ajtón, ha még nem tetted meg, lapozz az 55-re! Elindulhatsz és mehetsz észak felé a kelet-nyugati átjáróhoz, lapozz a 43-ra!

196.

Az ajtókon Shandalla arcképét pillantod meg, ő Amarilliában a gyógyítás, a könyörületesség és a jóság istennője. Bekukucskálsz egy résen; az ajtón túl egy templom belsejét látod. A valaha gyönyörű, selymekkel, vásznakkal és festményekkel gazdagon feldíszített szentélyt ugyanúgy szétverték és bemocskolták, mint az egykoron büszke Ezüstvár nagy részét. A félhomályban két emberszerű alakot látsz a templom távolabbi végében, egy kétszárnyú ajtó két oldalán, az oltár mögötti szószéken.
Mozdulatlanok, de fogazott pengéjű, hosszú alabárdot tartanak. A levegőben a halál bűze terjeng. Ha van íjad, kilőhetsz egy nyilat egyikükre, amivel 2 pontos sebzést okozol célpontod ÉLETEREJÉBEN a váratlan támadással, de azután közelharcra kényszerülsz.
Ha meg akarsz ütközni velük, lapozz a 138-ra!

Különben nem léphetsz be a templomba és másfelé kell kutatnod. Elhagyod ezt a helyet, és nyugatnak indulsz az északi irányba kanyarodó folyosó felé, hogy a vár belső részén kutass, lapozz a 357-re!

197.

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

198.

Amint rohansz felfelé a lépcsőn, el a sötételf szobájából, ellenfeled egy dobótőrt hajít utánad. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, sikerül elugranod a támadó fegyver elől. Ha nem vagy elég ügyes, megsebesülsz a hátadon, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 376-ra!

199.

Felragadod a ladikot, és cipeled magaddal, ki az ajtón. Sajnos csupán egyetlen árva aranyat tartalmaz és néhány törött, hasznavehetetlen üvegholmit. Átkozva balszerencsédet, elindulsz, hogy másutt kutass. Lapozz a 280-ra!

200.

Egy hatalmas, izzó serleg tör elő a pálca végéből, Grool feje fölé emelkedik, és gőzölgő savat zúdít rá. Az ogár felrikolt a fájdalomtól, és veszít 12 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 166-ra, hogy folytasd a harcot, ellenfeled ÉLETERŐ pontjait megfelelőképpen módosítanod kell.

201.

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

202.

- Sir Bethel a barátom volt. Csodálatos harcos! Egy mágikus lebegő kardot használt, ami tőle függetlenül tudott küzdeni. A levegőben táncolva úgy hasította ketté az orkokat, mint kés a vajat. Aztán... micsoda szörnyűség!

Elesett a háborúban. Hogy megtaláld a szobáját, miután elmész innen, északi irányba kell tartanod, aztán keletnek, végig a Sólyom úton a kereszteződésig. Ott aztán északi irányba kell folytatni utadat, majd rátérned a keleti útra annak a folyosónak a végén. Ez az a hely, ahol megtalálod az Ezüstlovagok szobáit.
Megköszönöd Daviannak a segítséget. Most indulnod kell, hogy másfelé kutass. Mehetsz délnek és aztán keleti irányba, lapozz a 399-re! Ha észak felé indulsz, lapozz a 111-re!

203.

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

204.

A nagy kiterjedésű ork telep kis szobákból és őrhelyekből áll. A bejárati ajtó közelében van egy kis őrszoba, ahonnan rikoltások, röhögő és gurgulázó hangok hallatszanak. Amikor nagyon óvatosan körülkémlelsz az ajtó környékén, meglátsz két kockázó goblint. A játék tétje néhány levágott köröm. Az egyik goblin éppen most nyert négyet, és hozzákészül, hogy elrágcsálja, miután lemosta egy gusztustalan kinézetű söröskorsóban. Nem habozol, hanem elindulsz egyenest, hogy megtámadd az orkok gyenge szolgáit. Harcolj mindkettővel egyszerre!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	5	5

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

205.

Nagy megelégedésedre a sárga ajtó mögötti szobában található egy *Toronyszelence*... és néhány őr. A két, sárgára lakozott páncélöltözet súlyos pikát markol vaskesztyűs kezével. A mágikus, eleven páncélöltözékek egyszerre támadnak.
Ha menekülésre fogod a dolgot, kiüldöznek a barakkokból, egészen a kinti folyosóig, lapozz a 64-re!
Ha felveszed a harcot, behátrálhatsz egy sarokba, és harcolhatsz velük külön-külön.

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

Ha győzöl, a *Toronyszelence* fedelén meglátsz egy kis pajzsot, melyen nyolc zöld csillag található sárga háttéren. Miután felnyitottad, elhagyod ezt a helyet. Kinyithatod a kék ajtót, ha még nem tetted meg, lapozz a 327-re! Alaposan átkutathatod a barakkokat, ha eddig még nem tetted meg, lapozz a 12-re! Elhagyhatod a barakkokat, és elindulhatsz délnek, lapozz a 64-re!

206.

Van még néhány órád a következő dagályig, amikor a hajó felszedi majd a horgonyt.
Talán tudsz keresni néhány aranyat kétkezi munkával, ha segíthetsz a dokkoknál, lapozz a 256-ra! Ha inkább szerencsejátékkal próbálkozol az egyik csapszékben, lapozz a 32-re! Ha akarsz, vásárolhatsz felszerelést a városban, lapozz az 56-ra! Ha még nem tetted, beszélhetsz a király egyik bölcsével, lapozz a 154-re! Ha egyik lehetőség sem csábít, megvárhatod a

fedélzeten is, míg a hajó elindul veled a Toronysziget felé, lapozz a 220-ra!

207.

Ahogy megpróbálsz feljutni a lépcsőn, úgy érzed, mintha varázslat lassítana; Zagor bűbájt bocsát rád. Iderendelte egyik démonszolgáját, egy szánalmas, makogó lényt, ami leginkább egy törpeméretű varangyhoz hasonlít, mellső végtagjai helyén tapogatók vannak, lefelé görbülő szájából érdes, tüskés, villás nyelv lóg. A lény eléd vánszorog és megkísérel rádtámadni tapogatóival és villás nyelvével. Ha eltalál, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a csapás miatt, amit rád mér és további 1 ÉLETERŐ pontot a savas nyálában lévő méreg miatt.

Démonszolga	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 5

Jegyezd meg, hány HARCFORDULÓ szükséges, hogy elpusztítsd ezt a teremtményt. Minden HARCFORDULÓBAN Zagor nyer 1 ÉLETERŐ pontot! Amikor győzöl, felrohansz a trónhoz, hogy megtámadd Zagort. Lapozz a 74-re!

208.

Az oldalfolyosó egy barlangba vezet, kristályfalai és mennyezete halványan izzanak. Éles, szögletes cseppkövek függnek, akár a csillárok, a forró levegőjű helyiségben. A mágia jellegzetes aurája lengi be a helyet. Ahogy óvatosan haladsz, izzó energia kék háromszöge jelenik meg a levegőben; elzárja a bejáratot. Ha Sallazar vagy, felhasználhatsz 1 MÁGIA pontot, hogy eloszlasd ezt a csapdát.

Ha ezt választod, lapozz a 40-re, de hagyd figyelmen kívül az ÉLETERŐ pont veszteséget! Máskülönben nem szükségesek különleges mágikus képességek ahhoz, hogy felismerd, ez valószínűleg csapda, melyet közeledésed hozott működésbe. Ha úgy döntesz, hogy átsétálsz rajta és elszenveded hatását, lapozz a 40-re! Ha nem akarod vállalni ezt a kockázatot, továbbmehetsz a járat mentén, a másik barlang felé, ha még nem jártál arra, lapozz a 10-re! Visszatérhetsz a központi barlanghoz, ahol bejöttél, lapozz a 186-ra!

209.

A banya mágikus védelmet vont maga köré, így varázslatod egyszerűen lepattan róla. Egy szabad találatot ér el ellened (ha ez az első vagy második HARCFORDULÓ, akkor Tűzgolyóval sújt, egyébként pedig a mérgezett tőrrel), és a macskája szintén belédharap, ezért vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot. Viszont, ha most újabb varázsigét mondasz, a mágikus védelem szertefoszlik. Lapozz a 290-re, és folytasd a harcot!

210.

Ezen a cellasoron úgy negyven egyszemélyes cella van a hosszú folyosó mentén. A folyosó végén furcsa ajtót látsz: egy sárkány fekete, kovácsoltvas képét préselték bele a kemény, lakkozott fába. A legnagyobb kulcs az, ami beleillik a zárba, így végül ki tudod nyitni, és belesel a mögötte lévő nagy terembe. Amit itt látsz, rettegéssel tölt el. Körös-körül hatalmas, sárga csontok...

Amint áttekinted ezt a helyet teljes nagyságában, a csontok megindulnak egymás felé, először rángatózva,

aztán, ahogy a csontváz-szörny hátgerince és végtagjai egyesülnek, a sárkányszerű lény hirtelen lábra áll. A szörny méreteire való tekintettel talán ajánlatos lenne elmenekülnöd. Ha ezt teszed, magad mögött kell hagynod a fogdákat, tehát lapozz a 357-re! Ha harcolni akarsz, lesz egy kis időd, hogy végrehajts két akciót, mielőtt a csontvázsárkány egyesül. Ezek az akciók egy kis előnyt adhatnak számodra, lapozz a 4-re!

211.

A javasember minden erejét mágikus gyűrűjére összpontosítja, és eltűnik egy füstgomolyban. Most el kell indulnod és a trónteremben be kell nyitnod az egyik ajtón, amelyen korábban még nem nyitottál be. Mind az északi falon van, tehát melyiket választod:

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

212.

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

alatt, míg a várnak ezen a szintjén tartózkodsz (de ha már túljutottál egy lépcsősoron, akkor nem).

213.

A por mágikus, mivel Amárillia egyik leghíresebb, hajdanvolt varázslójának síremlékéről került ide. Visszaállítja Jelenlegi ÜGYESSÉGEDET, ÉLETERŐDET és SZERENCSÉDET teljes *Kezdeti értékükre*. Lapozz a 262-re!

214.

Nem akartad megölni az állatkát, de nem engedhetted meg magadnak, hogy elveszítsd értékes páncélodat.
Most, mivel nincs semmi érdekes ebben a szobában, benyithatsz a szemben lévő, kerámialapokkal díszített ajtón. Ha még nem tetted még, lapozz a 112-re! Elindulhatsz a folyosó végére, lapozz a 43-ra!

215.

A falánk, fertőzött állatok dühödt hordája rád ront.

Patkányhorda	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl is, vajon nyert-e akár csak egy HARCFORDULÓT a patkányhorda? Ha igen, borzalmas kórt kaptál el, a bubópestist. Most számolnod kell

azokat a szobákat, termeket, barlangokat, ahová belépsz, miután elhagyod a dísztermet. Amikor az ötödik helyiségbe lépsz, a pestis hatni kezd. Csökkentened kell 2 ponttal ÉLETERŐD *Kezdeti* és *Jelenlegi értékét,* minden egyes új szoba (barlang, terem) után, ahol megfordulsz. Amikor ÉLETERŐD *Kezdeti értéke* eléri a nullát, belehalsz a pestisbe. Ez a szörnyű folyamat csak akkor áll meg, ha rátalálsz egy javasemberre vagy ha már sikerült beszerezned pestis-ellenmérget (ami visszaállítja ÉLETERŐDET *Kezdeti ér-lékére,* de a Jelenlegit nem). Most versenyt futsz az idővel, és nem csak azért, mert a nyüszítő hangok, melyeket a falban lévő lyuk felől hallasz, azt sugallják, hogy további patkányok tartanak feléd.
Ha át kívánod kutatni a dísztermet, lapozz a 61-re! Ha másfelé akarsz keresni, kimehetsz a díszteremből, és visszatérhetsz az ajtón át az előcsarnokba, lapozz a 376-ra!

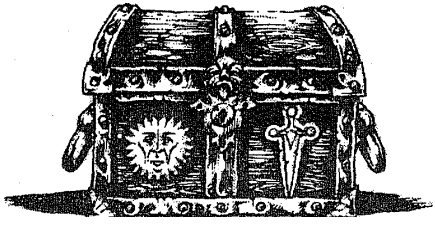
216.

Az ajtóba a horpadások fölé egy kis táblát helyeztek el, amelyen a következő felirat áll: „Meditációs szoba". Ha van nálad egy fadobozka, benne négy drágakő, belehelyezheted a köveket a horpadásokba, és így bebocsátást nyersz. Ha nálad vannak a drágakövek, alakítsd át a megfelelő számokká nevük kezdőbetűit a könyv végén található táblázat alapján. Az összegből

vond le az „R" kezdőbetűjű kő neve második betűjének értékét, aztán lapozz az így kapott összeggel egyező számú szakaszhoz! Ha a szakasz elején a négy kő nevét találod, mindent jól csináltál. Ha nincsenek nálad a drágakövek, nem tudod kinyitni az ajtót. Lapozz vissza a 41-re, hogy másfelé kereshess!

217.

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



218.

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

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

219.

Zagor-démon szeme felpattan, karomszerű kezével megmarkol. Szorosan belédkapaszkodva akadályozza minden mozdulatod. Mostantól a másodpercek száma megduplázódik egész utad alatt, míg a Tűzmaghoz tartasz. Ha menetelésed 800 vagy több másodpercet vesz igénybe, jegyezd fel, hogy azonnal a 21-re kell lapoznod. Most térj vissza ahhoz a szakaszhoz, ahonnan jöttél!

220.

Az *Amarilia Dicsősége* egy teljesen felfegyverzett hadigálya. Legnagyobb meglepetésedre a kapitány barrabangi kentaur. A kentaurok nem igazán tengerészeti szaktudásukról híresek, de ez a mágikus patkót viselő kentaur képes járni a vízen, amint ezt magad is felfedezed, mikor utoléri a hajó felé tartó csónakodat.

- Elég erős északi szél fúj - mondja Carannus kapitány, miközben beleszippant a kesernyés illatú, hűvös levegőbe. - El kellene érnünk a Jégsüveg végét mielőtt a köd leszáll. Jéghegyeket látunk majd, és találkozni fogunk a mélység szörnyeivel... Nagy bajunk nem történhet, nem igaz?

Az utazás során azonban megcsappan bizakodása. A nagy hajó eleinte a meleg Zefír-áramlattal halad, majd néhány nap múlva délkeletnek fordul és a Fagypuszta partvidéke mellett halad tovább. De a meleg tengeri áramlás peremén már gomolygó ködbe értek, mikor a Toronysziget felé veszitek az irányt. Csak reménykedhetsz, hogy a mélység vadjai nem érzékelik a nagy hajói maguk felett.

Ha áldozol egy SZERENCSE pontot azért, hogy elkerüljék a hajót ezek a titokzatos támadók, lapozz a 44-re! Ha hagyod, hogy jöjjön, aminek jönnie kell, lapozz a 98-ra!

221.

Végezz *Felismerőképesség-próbát!*

Ha ügyes vagy, lapozz a 79-re! Ha elügyetlenkeded, lapozz a 146-ra!

222.

Külön 120 másodpercre van szükséged ahhoz, hogy átjuss a hídon, minden SZERENCSE pont, amit feláldozol, 15 másodperccel csökkenti ezt az időt (ha Reptetőitalt használsz, a 120 másodperces alap 60-ra csökken, de az áthaladás nem tarthat rövidebb ideig, mint 10 másodperc, függetlenül attól, hogy hány SZERENCSE pontot áldoztál). Amikor végigérsz a hídon, végezz *Szerencse-próbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 14-re! Ha nem vagy szerencsés, lapozz a 60-ra!

223.

Szembeszállsz a Pokolcsahossal saját odújában! Egy halom rablott kincs, összemocskolt bútorok és berendezési tárgyak között épp egy ork lábszárát rágcsálja, de amint belépsz, feláll. Három méter magas; betolakodásod láttán dühödten csattogtat korbácsával. Amint a szörnyeteg kitátja roppant méretű, fakósárga fogakkal teli száját, ocsmány, bűzös felhőt lehel ki, és arra készül, hogy szarvával öklelőzve és korbácsával csapkodva támadjon rád. Hacsak nincs nálad gyógyital, a Bajnok mérgező lehelete undorral tölt el, gyomrod felkavarodik, ezért legyengülsz. Csökkentened kell TÁMADÓERŐDET eggyel ebben az összecsapásban. Ha van nálad egy ónixpálca, lapozz a 150-re!

Pokolcsahos Bajnok ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha a Pokolcsahos Bajnok eltalál, dobnod kell egy kockával, és ki kell keresned az alábbi táblázatból, hogy milyen sebesülést okozott a találat.

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

Minden ÜGYESSÉG pont, amit a különleges korbácsütés miatt vesztesz, csak ideiglenes veszteség, és visszanyered, mikor a csata véget ér. Ha győzöl, lapozz a 353-ra!

224.

A fehér, lakozott ajtó egy nagy teremre nyílik, melyben legnagyobb örömödre egy *Toronyszelence* található, azonban ilyen távolságról részleteiben nem tudod kivenni, milyen heraldikus jelek vannak rajta. A szobában látsz még néhány fehérre lakozott lemezből készült páncélruhát, melyek vaskesztyűs markukban alabárdot szorongatnak. Mereven és zajosan rád irányítják figyelmüket, amint belépsz, és fegyvereiket egyenest neked szegzik. Ha inkább szeretnél elmenekülni, lapozz az 5-re! Különben harcolnod kell velük, egyenként.

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

Ha győzöl, a *Toronyszelence* heraldikai jelképe három kék, ék alakú sávjelzést mutat fehér háttér előtt. Ha indulásra készen állsz, esetleg át kellene kutatnod egy olyan területet a Sólyom út mentén, ahol még nem jártál. Mit teszel?

Elindulsz keletnek a Sólyom út középpontjáig?	Lapozz az 5-re!
Elindulsz nyugatnak a déli folyosó mentén?	Lapozz a 72-re!
Elindulsz nyugatnak az északi folyosó mentén?	Lapozz a 385-re!
Kinyitod a nyugatra lévő egyedüli ajtót?	Lapozz a 275-re!

225.

Haladsz a kopár kőfalak mellett, melyeken halványan világítanak a szabálytalanul elhelyezett fáklyák, majd megállsz az első ajtónyílásnál. Meghökkensz, amikor egy árnykéz kinyúlik a homályból, és jeges érintésével megdermeszt. Vonj le 2-t ÉLETERŐDBŐL! Egy gonosz, veszedelmes élőhalott teremtmény, egy Lopakodó Árny ejtett csapdába, aki a Gonosz egyik különlegesen bosszúszomjas és könyörtelen szolgájának szelleme. Az árny alakja emberre emlékeztet, de vonásairól már réges-régen eltűnt minden emberi. Harcolnod kell a nyomorult teremtménnyel.

Lopakodó Árny	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, kinyitod az ajtót, és csalódottan azt tapasztalod, hogy a szoba, ami mögötte található, teljesen üres. Elsétálsz a két ajtóig a folyosó végén.

Kinyitod az egyszerű faajtót? Lapozz a 28-ra!
Inkább azt az ajtót nyitod ki,
amelyikbe rostély van építve? Lapozz az 51-re!

226.

Az ork vezér határozottan megmarkolja erős kezében a kalapácsot, és leugrik trónszerű székéről.
- Lecsapom neked fejedet! Te vakarék! - rikoltja.
Mielőtt rádront van időd egy cselekedet végrehajtására (varázsigét mondhatsz, varázsitalt ihatsz stb., de nem ehetsz, erre nincs elég idő). Döntsd el, mi lesz ez a cselekedet, aztán küzdj az életedért! Az ork vezér különösképpen utálja a törpéket, így, ha Pecök vagy, 1-et hozzá kell adnod TÁMADÓEREJÉHEZ.

Ork Vezér ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, elviheted a vezér kincsét, amelyet egy faládikóba rejtett a trónja alá. Találsz 4 aranyat, egy *Varázsgyűrűt*, és egy tekercset, rajta egy Ügyességnövelés varázslattal. Ez olyasvalami, amit az orkok nem tudtak saját hasznukra fordítani. A kalapács sajnos ork fegyver, csak ez az utálatos faj képes használni. Magad mögött hagyod a barakkokat, lapozz a 43-ra, hogy másfelé kutathass!

227.

Magad mögött hagyva a barakkokat benyithatsz a veled átellenben lévő ajtón, ha még nem tetted, lapozz a 318-ra! Elindulhatsz a nagy dupla ajtóhoz, ami az előcsarnok túlsó végén van, lapozz a 376-ra!

228.

Ha azonnal a templomos szobájába akarsz menni, lapozz a 124-re! Ha előbb még máshol akarsz kutatni, lapozz a 36-ra! Mindkét esetben jegyezd fel, hogy ha elpusztítottad a fő-templomost, utána lapozz a 348-ra, hogy megkeresd a titkos fülkét, amiről Dorrick beszélt.

229.

Az alsó vár ostoba orkjai és élőhalottjai nem tudtak bejutni ebbe a terembe a mágikus sorompó miatt, úgyhogy a varázsló szobája érintetlen. Alaposan átkutatod, ezért itt enned kell. Találsz két aranyat, egy tekercset, rajta a Villámkéz igéjének szavait, egy butykost, amiben finom gyógyital van, (4 pontot ad vissza ÉLETERŐDHÖZ, amikor megiszod, és ezt megteheted bármikor, kivéve harc közben). Rálelsz egy *Varázsgyűrűre* és egy *Toronyszelencére!* Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a nagyszerű zsákmányért. Találsz még egy hevenyészett feljegyzést, és talán egy rég halott famulus után maradt, és azt sugallja, hogy az itt élő varázsló attól félt, hogy börtönbe kerül, de semmi nem utal arra, hogy magával vitte volna „ében kincsét". Végül van még itt egy szikrázó, kék tükör. Ahhoz túl nehéz, hogy magaddal vidd, de ha Sallazar vagy, felismered, hogy ez egy teleportáló kapu. Ha használni kívánod, elébe kell állnod, ráolvasnod a Teleportálóvarázst, hogy beléphess a tükörbe, aztán

rajta keresztül a kapun túlra juss. Ha ezt akarod tenni, lapozz a 298-ra!
Ha most nem akarod megpróbálni, de úgy gondolod, hogy később még esetleg megteszed, jegyezd fel ennek a szakasznak a számát, hogy visszatérhess ide a vár ezen a szintjén lévő bármelyik teremből azért, hogy később teleportáld magadat. (De ha valamelyik lépcsősoron áthaladsz, már nem jöhetsz vissza!) Ha vissza akarsz térni a fő keleti folyosóra a varázslószobáján kívül, lapozz a 3-ra!

230.

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

231.

A sötételf nem akar társalogni veled. Rádrivall, hogy takarodj, miközben körbe próbál araszolni a szobán, hátát mindvégig a falnak vetve. Ettől eltekintve nem tesz semmi nyilvánvalóan ellenséges mozdulatot.
Ha lassan visszavonulni akarsz, aztán másfelé kutatni, biztonságosan elmenekülhetsz, lapozz a 376-ra! Ha úgy döntesz, hogy megtámadod a sötételfet, aki egyértelműen arra készül, hogy egy varázsigét olvasson rád, lapozz a 258-ra!

232.

Zuqurulm megtaníthatja neked az ÉLETERŐ VARÁZS egy kivételes formáját. Ez 3 MÁGIA pontba kerül, de elmondható harc közben, valamennyi HARCFORDULÓ

előtt (ha van elegendő MÁGIA pontod, hogy ezt tedd). Ha neked van magasabb TÁMADÓERŐD, ÉLETERŐ pontjaid megnövekszenek a *Kezdeti érték* felére (a törtet felfelé kerekítsd). Ha viszont nem a te TÁMADÓERŐD magasabb, a varázsige megsemmisül, és nem nyersz ÉLETERŐ pontot (az ellenfeled megsebesít). Mint általában, most is el kell döntened, hogy el fogod-e mondani ezt a varázsigét egy HARCFORDULÓBAN, még mielőtt dobnál a kockával, hogy meghatározd a TÁMADÓERŐKET! Most lapozz a 211-re!

233.

- Nahát, csak nem akarod máris itt hagyni az öreg Őszfürtöt és szegény kis Méregkarmot? - mondja a banya vészjóslóan, mikor megfordulsz, hogy elmenj.
Körülnézel, és észreveszed, hogy a vénség egy megfakult tőrrel játszadozik, kedvence pedig száját nyalogatja azon az ismert módon, ahogy a macskák szokták, amikor ízletes ételt szimatolnak. Adnod kell a banyának 4 aranyat vagy valami varázsitalt, hogy lekenyerezd és békén hagyjon. Ha ezt teszed, elindulhatsz a kovácsoltvas ajtóhoz a kinti folyosón, lapozz a 197-re! Ha nem tudod, vagy nem akarod lefizetni, harcolnod kell, lapozz a 290-re!

234.

Rátaláltál a vár következő szintjére vezető feljáró utolsó őreire. Háttal állsz a szoba keleti falán nyíló ajtónak, clotted egy széles, kőlépcsősor kígyózik egy mély, tüzes szakadék fölött, egy messze fent található pihenőig. Szerencséd van, itt csupán csontvázharcosok őrködnek. Egyenként harcolhatsz velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontvázharcos	8	8
Második Csontvázharcos	8	8

Ha győzöl, és ha kész vagy felkapaszkodni a lépcsőn, lapozz a 298-ra! Ha van még olyan hely a várnak ezen a szintjén, amit meg akarsz vizsgálni, mielőtt felfelé indulsz, akkor menj a terem előtti folyosó déli végére, lapozz a 357-re!

235.

Legyőzted Zagort... de még el is kell pusztítanod! Jó lenne tudni, hogyan. Ha tudod, hogy *hol* csináld, vedd ennek a helynek a nevét, és alakítsd át a betűit számokká a könyv végén található táblázat szerint.
Add össze a számokat, az összeget szorozd meg 4-el, majd a szorzatból vonj le 28-at, aztán lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyiknek a száma megegyezik a kapott eredménnyel! Ha nem tudod mi ez a szám, lapozz a 179-re!

236.

A titkos ajtó mögött egy szűk szobában fehér hajú, középkorú férfit találsz, aki egy roskatag ágyon ül, fejét két keze közé fogva. Mellette egy asztalon kis olaj lámpa ég.
Egy faládikó sarkát pillantod meg kikandikálni az ágy alól. A férfi lemezpáncélt hord. Jöttödre felriad. Látod a viselkedésén, hogy tudja, hogyan kell használni azt a nehéz pallost, amit erősen markol bal kezével, míg a másikkal egy pajzsot emel fel. Mutatóujján különös módon díszített aranygyűrűt hord. Rádüvölt, hogy

menj el, és nyilvánvalóan elszánta rá magát, hogy kemény ellenfél lesz, ha összecsapásra kerül a sor.
Ha meg akarod támadni, lapozz a 29-re! Ha megpróbálsz szóba elegyedni vele, lapozz a 129-re! Ha visszafordulsz és elhagyod a szobát, másfelé kell keresgélned. Elindulhatsz délnek, majd keleti irányba. Lapozz a 399-re! Ha észak felé mész a Sólyom úthoz, lapozz a 111-re!

237.

Elmozdítva az egyik szalmaágyat, észreveszel egy egyenetlen szélű lyukat a falban az ágyláb mögött. A lyuk felől kaparászó zajt hallasz, nagyon is lehetséges, hogy valami veszélyes dolog van odaát. Ha be akarod dugni a kezedet a lyukon, hogy megtudd, mi rejtőzhet a fal mögött, lapozz a 266-ra! Ha inkább békével elmégy, visszatérsz a főfolyosóra, hogy másfelé kutass, lapozz a 43-ra!

238.

Az ajtó kinyitásához végezz *Ügyességpróbát!*
Ha ügyes vagy, lapozz a 329-re! Ha elhibázod, lapozz a 251-re!

239.

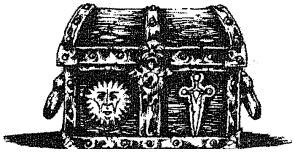
Az elf megdörzsöl egy varázsgyűrűt a bal kezén, és egyszerűen eltűnik. Teleportálta magát Ezüstvárból zsákmányával együtt. Most nem tehetsz egyebet, mint kinyithatod a nyugati ajtót ebben a szobában, lapozz a 130-ra! Kimehetsz a szobából azon az ajtón, amelyiken bejöttél, és kinyithatod a szemben lévő ajtót. Ha még nem tetted meg, lapozz az 55-re! Elindulhatsz észak felé a kelet-nyugati átjáróhoz, lapozz a 43-ra!

240.

Amikor beleveted az aranyat a kútba, a víz bugyogni, forrni kezd, majd egyszerre megint békés lesz. Egy öregasszony arca ragyog rád, és a látomás egy gondolatot juttat elmédhez:

Őrizkedj a hitszegő varázslótól, Remstartól, a Tűzmagon túl!

A látomás eltűnik. Most lehetőséged van átkutatni a nyugati oldalon lévő romokat, ha még nem tetted meg, lapozz a 369-re! Elindulhatsz a várhoz, lapozz a 192-re!



241.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúna-ék, serleg és csillag. Ha áldoztál egy MÁGIA pontot (vagy most megteszed), hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel felhasználni arra, hogy halálos csapást mérj a Sötétlovagra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum bírja legyőzni, és találtál egy

heraldikai jelet is egy ladikon, rajta pedig ezt a szimbólumot, tudod, hogy hány és milyen színűek voltak ezek a jelképek. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint.
Add össze a számokat, majd a kapott összeget szorozd meg kettővel. Az eredményhez adj annyit, ahány ilyen szimbólumot találtál a ladikon, majd még négyet. Lapozz ahhoz a számú szakaszhoz, amennyi a végeredmény!
Ha itt az első szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit, így lapozz vissza a 314-re, hogy folytasd a harcot! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le a Lovagot.

242.

Itt csökkentened kell TÁMADÓERŐDET a szűk hely miatt: ha Anvar vagy, vonj le 4-et, ha Braxus 2-t, ha Sallazar 1-et, (Pecök rendesen tud harcolni) további 1 pontot vegyél le, ha lemezpáncélt viselsz. Sallazar sem tud Tűzgolyót vagy Gömb villámot bocsátani az ördögökre, mert túl kicsi a hely. Az első két HARCFORDULÓBAN az impek folytatják a forró olaj köpködését, így 3 ponttal csökkentened kell ÉLETERŐDET mindkét fordulóban, de azért ki kell dobnod a TÁMADÓERŐKET a szokásos módon, hogy lásd, megsebezted-e őket. Ezután az ördögök hosszú tűkkel harcolnak, amelyek csak 1 pontos kárt okoznak ÉLETERŐDÖN, ha megszúrnak. Az ördögökkel egyszerre kell megküzdened!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Várördög	5	4
Második Várördög	5	4

Ha győzöl, keresztülmész az ördögök kis lakószobáján, és magadhoz veszed azt a soványka kincset, amivel rendelkeztek: egyetlen aranyat, egy kevés maradék magvat és édes gumókat (adj 1-et Ételadagjaidhoz). Déli irányba visszamászva, kinyithatod a keleti ajtót, ha korábban még nem tetted, lapozz a 13-ra! Ha inkább visszatérsz a főszárnyra, lapozz a 3-ra!

243.

A nyíl meg van átkozva, így vesztesz 1-1-et ÉLETERŐ, ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaid *Kezdeti értékéből.* Lapozz a 262-re!

244.

A Kincstárba jutottál, ahol Amarillia királyai az értékeket tartották. Természetesen sokat elraboltak belőlük, de nagy megelégedésedre van itt egy *Toronyszelence.* Miután kinyitod, végezz *Felismerőképesség-próbát!* Ha sikerrel jársz, lapozz a 17-re! Egyébként kénytelen vagy elhagyni ezt a területet. Ki kell nyitnod egy ajtót a trónteremben, amelyet még nem nyitottál ki korábban. Melyik lesz az?

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

245.

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

246.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúna-ék, serleg és csillag. Ha korábban áldoztál egy MÁGIA pontot (vagy most megteszed), hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel felhasználni arra, hogy halálos csapást mérj a rettenetes ogárra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum bírja legyőzni, és találtál egy heraldikai jelet is egy ladikon, azon pedig ezt a szimbólumot, tudod, hogy

mennyien és milyen színűek voltak a szimbólumok. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint.
Add össze a számokat, az eredményt szorozd meg néggyel, ehhez pedig adj annyiszor nyolcat, ahány szimbólumot találtál a ladikon.
Lapozz ahhoz a számú szakaszhoz, amilyen végeredményt kaptál! Ha itt a negyedik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit, így lapozz vissza a 166-ra, hogy folytasd a harcot! Ugyanezt kell tenned, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le Groolt.

247.

Végezz *Szerencsepróbát!* Ha Sallazar vagy, 2-vel csökkentened kell a kockadobás eredményét, ha Pecök vagy, hozzá kell adnod 1-et, ha Anvar 2-t. Ha szerencséd van, lapozz a 270-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a 360-ra!

248.

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

Kísértet ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

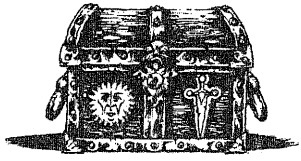
Ha győzöl, de a lovag árnya akár csak egyszer is megsebezett, dobnod kell egy kockával. Ha nem hatot dobsz, vesztesz 1 pontot ÜGYESSÉGED Jelenlegi, és *Kezdeti értékéből* is a szörny lételszívó érintése miatt. Tovább indulsz, s úgy negyven méternyit haladsz, mikor elérsz ennek a hosszú, nyugati irányú folyosónak a középpontjához, ahonnan tájékozódni tudsz. Lapozz a 36-ra!

249.

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

250.

A boldogtalan lovag mély depresszióba és kétségbeesésbe süllyedt. Világos, hogy nem ajánlhatja fel a segítségét. Ha arról a lebegő kardos lovagról akarsz feltenni neki kérdéseket - bár ez valószínűleg tapintatlanság lesz részedről, lapozz a 202-re! Egyébként el kell menned, hogy másfelé kutass. Elindulhatsz délnek és aztán keleti irányba, lapozz a 399-re! Ha inkább északnak tartasz a Sólyom úthoz, lapozz a 111-re!



251.

Mikor belépsz, felzavarod a két ork őrt, akik békésen szunyókálnak, de még le tudsz csapni szabadon az egyikre, mielőtt felocsúdnának. Felragadják fegyvereiket, hogy egyszerre rádtámadjanak, de ha behátrálsz az ajtónyílásba, egyenként harcolhatsz velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	3
Második Ork	6	5

Ha győzöl, kiderül, páncéljuk és fegyvereik hasznavehetetlenek számodra, de némi élelmet össze tudsz gyűjteni az őrszobában, (adj 2-t *Ételadagjaidhoz!)* és van itt egy lámpás is, amire szükséged lehet.

Miután elhagyod ezt a szobát, visszatérhetsz kelet felé, hogy arra kutass, lapozz a 399-re! Elindulhatsz nyugati irányba, jobbra kanyarodva a folyosón, lapozz a 134-re!

252.

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

253.

A háromszög ragyogó, narancsszínű fénnyel felizzik, majd az ajtón lévő szimbólum felrobban és lángnyelvekkel borít be. Csökkentsd 6-tal ÉLETERŐ pontjaidat! Ha Sallazar vagy, végezz *Ügyességpróbát!* Ha sikeres vagy, csak 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mivel sikerül elkerülnöd ennek a csapdának a legrosszabb hatását. De mégsem vagy képes kinyitni az ajtót, lapozz a 397-re!

254.

Becsúsztatod a kulcsot a zárba, és az ajtó hangtalanul feltárul. Egy hosszú, csarnokszerű teremben a vár ördögi lakóitól nem háborgatottan, haláluk után bebalzsamozott papok tetemei pihennek átlátszó kristálykoporsókban. Selyem-bársony fedi a falakat, mindenütt Amarillia jóságos isteneinek szimbólumait látod. Miután becsuktad az ajtót, megvizsgálod a testeket közelebbről. Az egyik gazdagon díszített ezüstpálcát tart, keze a pálca végén lévő aranygömbön pihen. Egy másiknak a jobb kezén ametisztköves, ezüst pecsétgyűrű van. Egy harmadik gyöngyházkapcsos kis fadobozkát tart. A tárgyak mind értékesek, de... Tényleg el akarod-e venni ezeket a halottaktól? Ha nem, keress másfelé, lapozz a 399-re! Egyébként felnyithatod az *egyik*, koporsót, hogy magadhoz vegyél egy tárgyat. Melyiket?

Az ezüstpálcát?	Lapozz a 309-re!
Az ezüstgyűrűt?	Lapozz a 285-re!
A fadobozkát?	Lapozz a 80-ra!

255.

Az Ezüstvár körül kavargó káoszmágia hatással van rád. Ha valamilyen varázsitalt iszol, csekély eredményt érsz el vele. A Szerencseital csak eggyel növeli SZERENCSE pontjaidat, az Életerőital pedig mindössze néhány pontot ad ÉLETERŐDHÖZ (dobj egy kockával, a dobott számmal nőnek ÉLETERŐ pontjaid, de legfeljebb a *Kezdeti értékük* felére). Ha varázsigét mondasz, végezz *Szerencsepróbát!* Ha nem vagy szerencsés, a varázsige egyszerűen szétfoszlik a levegőben (ha szerencsés vagy, varázsigéd a szokott

módon fog hatni). Térj vissza ahhoz a szakaszhoz, ahonnan jöttél!

256.

Ha Sallazar vagy, nem adnak munkát. Egy varázsló túl gyenge fizikumú ahhoz, hogy kikötőmunkás legyen! Megpróbálkozhatsz a szerencsejátékkal, ha akarsz, lapozz a 32-re! Ha nincs kedved hozzá, lapozz a 173-ra! Ha bármelyik más hős vagy, 2 aranyat keresel a fárasztó munkával, lapozz a 173-ra!

257.

- Grool, aki a keleti toronyban lakik, birtokol egy barbár csatabárdot. Ő igazán kegyetlen, dörzsölt és a csontja velejéig gonosz. Még nálad is nagyobb. De, ha saját néped legendáiban hősként akarsz szerepelni, ez a bárd az, amit meg kell szerezned. Ne törődj a sárkánytojás-keltetőkkel a keleti szárnyban. Semmi sem maradt ott, ami hasznos. Lapozz vissza a 22-re!

258.

Halálos ütközetbe kezdesz az őrült sötételffel. Az első HARCFORDULÓBAN Tűzgolyóvarázzsal fog rádtámadni, és ha neki van magasabb TÁMADÓEREJE 4 ÉLETERŐ pontot fogsz veszíteni a perzselő lángok miatt, melyek beborítják egész testedet. Ha neked van magasabb TÁMADÓERŐD, csapást mérsz ellenfeledre és megsemmisíted a varázsigét. Ezután a sötételf a tőrével harcol. Ha bármikor úgy döntesz, hogy

elmenekülsz, lapozz a 198-ra!

Sötételf Varázsló ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, átkutathatod a szobát. Ez viszont némi időt vesz igénybe, mivel minden egymás hegyén-hátán van, tehát enned kell egy adagot. Végül találsz 3 aranyat, egy finom selyemgobelint, ami 4 aranyat ér (ha találsz valakit, akinek el tudod adni); egy tekercset, melyen Nyitóvarázs olvasható, valamint egy *Varázsgyűrűt* Mindez jó fogásnak bizonyul, úgyhogy nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ráakadsz egy naplóra is, amely tanúsítja, hogy a sötételf valaha azt a Csontdémont szolgálta, akinek hadserege feldúlta az Ezüstvárat, és hogy halálos félelemben élt egy kísértet-var ázsiótól, Remstartól, akiről azt tartják, hogy Tűzmagon túl tartózkodik. Olvasható néhány hátborzongató feljegyzés arról, hogy mi módon keveredett bele egy sötételf a halottgyalázó varázslatba, hogyan hozott létre mutáns szörnyeket, és hogyan keltette életre ezeket. Találsz egy utalást az „ezüstszobára" is, ahol a kísérletek folytak. Most ideje indulnod és másfelé kutatnod, lapozz a 376-ra!

259.

A pajzs képét viselő ajtó mögött barakkokat fedezel fel, kis szobák, hálótermek együttesét. Északra, ahol e helyiségek véget érnek, van egy széles kelet-nyugati folyosó két ajtóval, az egyiknek kékre lakozott a burkolata, a másiké pedig sárga lakkos. Mit teszel most?

Alaposan átkutatod a barakkokat?	Lapozz a 12-re!
Benyitsz a kék ajtón?	Lapozz a 327-re!
Benyitsz a sárga ajtón?	Lapozz a 205-re!
Elmész és máshol kutatsz?	Lapozz a 64-re!

260.

Az ónixpálcán négy szimbólum látható: oroszlán, rúna-ék, serleg és csillag. Ha áldoztál egy MÁGIA pontot (vagy most megteszed), hogy működésbe hozd a pálcát, valószínűleg képes leszel felhasználni arra, hogy halálos csapást mérj a sárkányra. Ha tudod, hogy melyik szimbólum bírja legyőzni, és találtál egy heraldikai jelet is egy ladikon, rajta pedig *ezt* a szimbólumot, tudod, hogy mennyi és milyen színűek voltak a szimbólumok. Alakítsd át a szín betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a számokat, majd a kapott összeget szorozd öttel. Az eredményhez adj hozzá annyit, ahány szimbólumot találtál a ladikon, majd ebből az eredményből vonj le egyet. Lapozz ahhoz a számú szakaszhoz, amilyen végeredményt kaptál! Ha itt az ötödik szó nem a szimbólum neve, elrontottál valamit, így lapozz vissza a 180-ra, hogy eldöntsd, mit tegyél! Ugyancsak lapozz vissza a 180-ra, ha van ugyan ónixpálcád, de nem tudod, hogy melyik szimbólum győzi le a sárkányt.

261.

A folyosó felénél tartasz; mintha egy örökkévalóságig tartott volna, míg megtetted ezt a távolságot. Miközben szemedet meresztgeted, hogy lásd, mi húzódik előtted, egy csoszogó alak, rothadó kötésekben, dülöngél feléd. Meg akar támadni! A vár élőhalott őrzői közül ő a legerősebb, a Nagymúmia, oszladozó karját feléd nyújtja, hogy kiszorítsa belőled a lelket. Ha tudsz és akarsz, küldhetsz Tűzgolyót a múmiára, lapozz a 356-ra! Ha van lámpásod, és úgy döntesz, hogy hozzávágod a múmiához, lapozz a 379-re! Egyébként lapozz a 288-ra!

262.

Győzelmet arattál! Elpusztítottál egy sárkányt! Egymagad! Olyan hőstett ez, amihez hasonlót Amarillián csupán maroknyi ember hajtott végre eddig. A sárkányokhoz fűződő legendák szerint a bestiák temérdek kincset halmoztak fel... Vagy mégsem? Sehol egy árva arany vagy drágakő! Dühösen körülnézel. Mintha... A dobogó padlózatának északkeleti sarkában felfedezel valami nagyon különöset. Egy vibráló, kereket formázó rajzolat van a padlón; a jel kezd elfordulni és szinte elenyészik, miközben bámulod. Ahogy nézed, a kerék egyre gyorsabban pörög, de mégis ki tudod venni, hogy hat szelete van, és minden rekesz belsejében egy-egy tárgy. A sárkány valószínűleg egy létsíkok közötti hely mágikus szegletébe rejtette el a kincsét, és most, hogy már nem él, a mágikus kapocs megszűnik létezni. Van még időd, hogy két dolgot magadhoz vegyél a látottak közül, mielőtt a kerék teljesen eltűnne. Ha áldozol 1 SZERENCSE pontot, hármat vehetsz el. Viszont nincs

időd visszanyerni elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat azzal, hogy varázsitalt iszol vagy eszel valamennyit stb., ha kincset akarsz gyűjteni. Döntsd el, melyik tárgyért akarsz nyúlni, hogy magadhoz ragadd!

Arany,	lapozz a 106-ra!
Drágakövek,	lapozz a 181-re!
Faládikó,	lapozz a 291-re!
Varázsitalos üveg,	lapozz a 328-ra!
Izzó nyílvessző,	lapozz a 243-ra!
Maréknyi por,	lapozz a 213-ra!
Ezután elviszed a két (vagy három) dolgot,	lapozz a 121-re!

263.

Amint az ajtót feszegeted, működésbe hozol egy alattomos csapdát: egy rugó segítségével egy dárda lövell ki a mögötted lévő falból és eltalál a hátadon. Vonj le 4 pontot ÉLETERŐDBŐL! Viszont sikerül betaszítanod az ajtót, lapozz a 83-ra!

264.

Zagor-démon tombol és őrjöng. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, Zagor ide-oda csapkod, de hiába, lapozz az 54-re! Ha nem vagy szerencsés, a vad hadonászásban megcsap és 4 pontot le kell vonnod ÉLETERŐDBŐL. Ha még élsz, lapozz az 54-re!

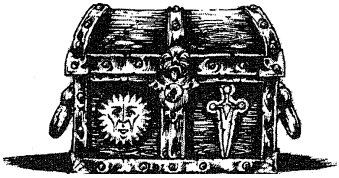
265.

Nem sikerül észrevenned a bukózsineget, így keményen a földhöz csapódsz. Az oldalsó két ajtó mögül riadó hangját hallod, és éppen csak feltápászkodsz, amikor Nagyorkok rontanak rád mindegyik ajtó mögül. De ami még rosszabb: mindegyik teremben van még egy ork, amely lefordul a priccséről és magára kapja páncélját. Négy ilyen szörnyeteggel kell megvívnod! Harcolj páronként! Amikor megölted az első párt, a második pár készen áll a harcra.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagyork	7	6
Második Nagyork	7	6
Harmadik Nagyork	7	6
Negyedik Nagyork	7	6

Ha győzöl, gyorsan átkutatod az őrség szobáit. Nem nyúlsz a penészes, félig megrohadt ételekhez meg a szennyes ork holmikhoz. Keresgélésed eredménye mindössze egy arany. Tovább haladsz, át az előcsarnokon. Elől, balra és jobbra egy-egy kis ajtó, és van egy nagy is, közvetlenül előtted. Melyiket nyitod ki?

A jobb oldali ajtót?	Lapozz a 20-ra!
A bal oldali ajtót?	Lapozz a 318-ra!
A nagy ajtót közvetlenül előtted?	Lapozz a 376-ra!



266.

Bedugod ujjaidat a lyukba, és fájdalmas patkányharapást kapsz cserébe igyekezetedért. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A lyuk túl kicsi ahhoz, hogy bármilyen fegyvert használj, de bedöfhetsz egy késsel, hogy megtámadd a patkányt, ami megpróbálja újból harapni a kezed, amikor ezt teszed. Le kell vonnod 2-t a TÁMADÓERŐDBŐL, mialatt megpróbálod felnyársalni a rágcsálót, mivel nem igazán látod, hogy mit csinálsz. Mindkettőtök sikeres találata itt csak 1 pontos sebesülést okoz a másik ÉLETEREJÉBEN.

Várpatkány ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 2

Ha győzöl, végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, lapozz a 330-ra! Ha nem, lapozz a 128-ra!

267.

Amint előrántod fegyvered, hogy lecsapj az öregre, az felkap egy aranylámpást és sietősen megdörzsöli. Egy dzsinn tűnik fel bámuló szemeid előtt, egyszerűen rádszegezi mutatóujját - neked pedig földbe gyökerezik a lábad. Most már tudod, hogy miért nem voltak képesek a vár orkjai megölni a kereskedőt mielőtt idekeveredtél, de a felismeréssel elkéstél. Kalandod itt véget ér.

268.

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

269.

Az ajtó félig nyitva áll, úgyhogy könnyedén belököd. Ez a szoba bizonyára vendégszoba lehetett, a kényelmes ágy, a bútorzat és a takarók legalábbis erre utalnak. Persze már réges-régen feldúlták. Az ágy közepe besüppedt, mivel az orkok fel-leugráltak rajta. A finom rózsafa-asztalba és székekbe az orkok elnagyolt ákombákomokkal belevésték a nevüket. Ha további kutatást akarsz folytatni, lapozz a 2-re! Máskülönben lapozz a 33-ra!

270 .

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

Kockadobás	*Termék*
1-4	Szerencsesál
5	Láthatatlanná tévő sál
6	Varázslósál

A szerencsesál 1 pontot ad hozzá *Jelenlegi* és *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidhoz (Kezdeti SZERENCSE pontjaid száma nem haladhatja meg a 12-t). A láthatatlanná tévő sálat kétszer használhatod kalandod során, és hatása egy-egy összecsapás ideéig tart. Ez idő alatt csökkentheted ellenfeleid TÁMADÓEREJÉT 2-vel, minthogy nem egykönnyen tudnak meglátni (a sál nem működik Zagor és semmilyen sárkány ellenében). Ha varázslósálat készítettél, nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel ez a ruhadarab kiegészíti MÁGIA pontjaidat a *Kezdeti értékére.* Felveheted bármikor, kivéve ütközet alatt, de mágiája csak egyszer dolgozik neked. Most elindulsz, és a nagy kovácsoltvas ajtóhoz tartasz, a kinti folyosón. Lapozz a 197-re!

271.

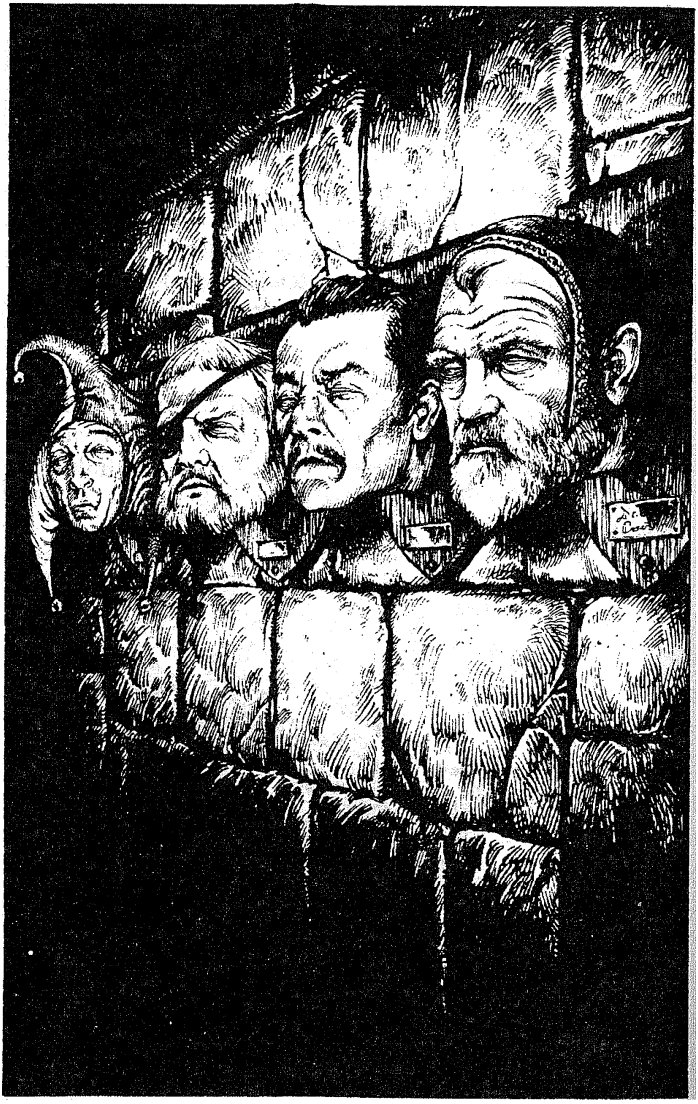
A folyosó útkereszteződésbe torkollik. Keletre egy rövid szakasz egy ajtóhoz vezet. Nyugatra egy szűk folyosó kanyarog tovább, északi irányba és néhány méter után alacsony alagúttá alakul át. Ha ki akarod nyitni a keleti ajtót, lapozz a 13-ra! Ha nyugatnak akarsz indulni, aztán északnak haladni tovább,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

272.

Végezz *Szerencsepróbát!* Kétszer tedd ezt, mialatt feljutsz. Ha valamelyik alkalommal nem vagy szerencsés, a sárkány felébred és hatalmas szájából tüzes leheletet küld feléd. Ha az első kockadobásnál nincs szerencséd, a sárkány kétszer fúj rád, így 6 pontot fogsz veszíteni ÉLETERŐBŐL mindkét támadásnál. Ha szerencsés vagy az első alkalommal, de a másodiknál nem, csak egy támadást kell elszenvedned, vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még élsz, végül feljutsz a dobogóra, lapozz a 313-ra!

273.

A kártyán egy óriást látsz. Amint épp csak egy picit rápillantasz, erejéből és hatalmából valami beléd vándorol. Hozzáadhatsz 4-et *Jelenlegi* ÉLETERŐ pontjaidhoz, (túllépheted *Kezdeti pontértékedet)* és nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 299-re!



274.

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

275.

Egy öltözőszobába kerülsz, melyet az Ezüstvár csillogó, gyönyörű hölgyei használtak, míg a vár el nem esett. Értékes, aranyozott tükreiket, kristály parfümös üvegcséiket, ékszeres dobozaikat azonban már elrabolták. Kis halom szépítőszer hever az összetört, tönkretett márványasztalon. Ha An var illetve Pecök vagy, elhagyod a szobát. Nekivághatsz a szemben fekvő északi folyosónak, ha még nem kutattál ott korábban, lapozz a 385-re, vagy visszamehetsz kelet felé a Sólyom út mentén, lapozz a 111-re! Ha Braxus illetve Sallazar vagy, lapozz a 15-re!

276.

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

Fiatal Harcisárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, amint a sárkány a lábad elé omlik, valahonnan, talán a messzi álló Nagytoronyból fájdalmas üvöltés hallatszik. Úgy tűnik, a zajt egy nagyon-nagyon dühös sárkány okozza... Kissé megborzongsz, összekapkodod a sárkány által felhalmozott kincset. Találsz 6 aranyat, egy kis halom apró holdkövet, 10 arany értékben, egy *Varázsgyűrűt*, és egy elefántcsontszínű csövet, melynek mindkét végét viasszal pecsételték le, egy tekercset, amin Ügyességnövelés varázslat áll. Ha közelebbről meg akarod vizsgálni, hogy mi lehet az, ami a kristály-félgömb belsejében izzik, lapozz a 338-ra! Ha inkább másfelé keresnél a nyugati szárnyban, lapozz a 36-ra! Ha vissza akarsz térni a Bronz folyosóra, lapozz a 7-re!

277.

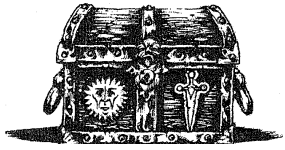
Becsúsztatod a sárkánycsont álkulcsokat a zárba és a kristályajtók feltárulnak. Előtted egy falépcsősor, méltóságteljesen kanyarog felfelé egy árkádsorhoz. A nagy Állkapocs-folyosó neve nagyon is találó: mintha elképesztő méretű, hüllőszerű szörnyek állkapocscsontjából alakították volna ki. Undorító, sárgásfehér színű, méretei, egész kinézete félelmetes és fenyegető. Előre lépsz, és alighogy ezt teszed, az ajtók nagy durranással bevágódnak mögötted. Mintha károrvendő, kísérteties gúnykacaj visszhangzana körös-körül a magas, bolthajtásos teremben. Zagor vár téged és nem fogsz visszatérni élve, hacsak el nem pusztítod őt. Komoran indulsz és nekiveselkedsz, hogy feljuss a lépcsőn.

Néhány perccel később betaszítod a nagy ajtókat az Állkapocs-portál boltíve alatt. Fogad csikorgatod, amikor felfogod, mi van előtted. Egy folyosó, úgy tizenkét méter hosszú... Falait koponyák burkolják, melyeket beleágyaztak a kőbe. Úgy tűnik, mintha a koponyákat folyékony kőbe helyezték volna, ami később megszilárdulva magába zárta azokat. A látvány felkavaró, de megállás nélkül haladsz a terem felé, amit előrébb látsz. Le kell gyűrnöd az egyre erősödő félelmet. Nyilvánvaló: valamiféle varázslat hat rád,

ezért izzadsz, remegsz félelmedben. Ha tudod, és alkalmazni akarod itt a Szökkenés varázslatot, lapozz a 261-re! Ha nem tudod, vagy nem akarod ezt tenni, lapozz a 296-ra!

278.

Ha neked van nagyobb TÁMADÓERŐD ebben a HARCFORDULÓBAN, lapozz a 319-re! Ha Zagornak van nagyobb TÁMADÓEREJE, lapozz a 115-re!



279.

Varázsigéd vakító fényénél roppant csúf látvány tárul szemed elé, mivel a díszteremben az asztalok és székek között hemzsegnek a kövér, fénylő fekete szőrű patkányok. Megjegyzed, hogy ide nem fogsz belépni. Úgy döntesz, hogy megkockáztatod a konyha nyugati falán lévő ajtó kinyitását. Emögött egy pici, szűk folyosó húzódik, melyen túl néhány szűk lomtárt, meg néhány nagy ételes szekrényt látsz. Nem nagyon valószínű, hogy bármi ehető maradt volna ennyi év után, de ha kutakodni akarsz, lapozz a 27-re! Máskülönben lapozz a 376-ra és keress másfelé a várban!

280.

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

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

281.

Az ajtó mögötti szoba egy kínzókamra és egy őrült varázsló laboratóriumának elegye. Csontok hevernek mindenütt, meg nagy üvegek, tele különféle teremtmények végtagjaival és szerveivel. Sietve elfordítod szemed a borzalmas látványtól. Ha úgy döntesz, hogy alaposan átkutatod ezt a szörnyű helyet, lapozz a 303-ra! Egyébként lapozz az 51-re!

282.

Amarillia királyainak hálóterme van előtted, kifosztva és feldúlva, aligha maradhatott itt bármi értékes. Egyetlen aranyat lelsz a padlón, de ez minden. Indulnod kell, és ki kell nyitnod egy másik ajtót a trónteremben azok közül, amelyeket még nem nyitottál

ki. Melyik lesz ez?

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

283.

Betaszítod a templomban lévő egyik ajtót, és találsz két, részben páncélba öltözött orkot, harcra kész fegyverekkel. Az egyikük szembefordul veled, míg a másik egy rémült, középkorú férfi összegörnyedt teste mellett áll. A férfi fehér palástot visel, és hason fekve hever a földön. Az egyik ork letesz egy folyadékot tartalmazó kristályüvegcsét; látszik, hogy éppen most ivott belőle. Harcolnod kell, de jegyezd meg, hogyha győzöl a harcban, magaddal viheted ezt az üvegcsét, ami láthatatlanná tévő varázsitalt tartalmaz. Később ihatsz belőle közvetlenül bármelyik csata előtt. Hatása az összecsapás folyamán tart. Ez idő alatt levonhatsz 2 pontot ellenfeled TÁMADÓEREJÉBŐL, mivel ekkor nem könnyű meglátni téged (az ital nem használ, ha Zagor vagy bármilyen sárkány ellen harcolsz). Most, ha a veled szemben lévő orkot akarod megtámadni, lapozz a 35-re!
Ha a másik orkra akarsz támadni, megteheted, de így az első ork szabadon tud egy csapást mérni rád amint elhaladsz mellette, ezért 2-vel csökkentened kell ÉLETERŐ pontjaidat. Ha eldöntötted, hogy mégis a második orkot támadod meg, lapozz a 177-re!

284.

Menekülni? Semmi esélyed sincs rá! Az ork vezér üvöltve összehív egy ork csordát a közeli szobákból és gyorsan elintéznek. Ízletes sültként végzed, változatosságot hozva az orkok egyhangú, patkányokból álló étrendjébe. Kalandod itt véget ér.

285.

Ahogy kinyitod a koporsót, bűzös szélroham söpör végig a szobán. Zagor kaotikus, gonosz mágiáját szívta magába a pap teste. Másodpercek alatt oszlásnak indul, és férgek kezdenek hemzsegni benne. A fertőzött test felül és dühödt tekintetű, izzó szemét rád szegezi, miközben csontkezével feléd nyúl, hogy megfojtson. Ha elakarsz menekülni, végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, el tudsz menekülni, még mielőtt megsebesülnél, lapozz a 399-re! Ha elrontod a próbát, vagy a harcot választod, lapozz az 50-re!

286.

A félelmetes Rettegés-folyosó vár rád... van elég akaraterőd, hogy kitarts, és ne lassítsanak le a félelem és rettegés borzalmas rémképei, melyek itt elébed jönnek? Végezz *Szerencsepróbát!*. Ha szerencsés vagy átjutsz a folyosón 50 másodperc alatt. Ha nem vagy szerencsés, ez 100 másodpercet vesz igénybe (a Reptetőital nem változtat ezen az időn). Növekvő rémülettel rohansz előre. Lapozz a 8-ra!

287.

A zöldre lakkozott ajtó azonnal kinyílik. Á mögötte meghúzódó szoba igen különösnek tűnik, mivel tele van elhalt növényzettel. Távolabb látsz egy faládikót, félig eltemetve a kúszó indák alatt, így belépsz, hogy közelebbről megvizsgáld. Amint ezt teszed, egy hatalmas alak kel életre a félig elrohadt növénymaradványokból. A valami nagyjából emberformájú, indákból tevődik össze, és feléd nyújtózkodik. Göcsörtös „végtagjai" a földön kúsznak, tekergőznek. Ha el akarsz menekülni, lapozz az 5-re!
Ha úgy határozol, hogy harcolsz a növénygólemmel, legjobban teszed, ha gyorsan végzel vele. Minden alkalommal, amikor a növénygólem nyer egy HARCFORDULÓT, végezz *Ügyességpróbát!* Ha nem sikerül, ellenfeled kúszó indái kezedre, lábadra fonódnak, megnehezítve szabad mozgásodat, és a harcot ellene. így eggyel csökkentened kell TÁMADÓERŐDET. Ezt három alkalommal teheti meg, ahogy a lény egyre szorosabban és szorosabban szorít fojtó ölelésébe.

Növénygólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13

Ha győzöl, amikor a ladikot felnyitod, megdöbbenve látod, hogy az nem egy *Toronyszelence*, viszont belül a tetejére heraldikai jelet festettek: hét vörös oroszlánt, zöld háttéren. A ládikóban találsz még 4 aranyat, és egy ÉLETERŐ-ITALT, amiből ha iszol, visszaállítja ÉLETERŐDET *Kezdeti értéke* felére (a törteket felfelé kerekítsd). Ihatsz belőle bármikor, kivéve harc közben. Most elhagyod a szobát és rátérsz a Sólyom útra. Nyugat felé mégy? Lapozz az 5-re! Kelet felé indulsz az útkereszteződéshez? Lapozz a 92-re!

288.

Vond le a pontokat a múmia ÉLETEREJÉBŐL, ha már megsebezted tüzes támadásoddal.

Nagymúmia ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 22

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

289.

Végezz *Szerencsepróbát*, miközben igyekszel elhitetni a sötételffel, hogy nem akarod megtámadni. Ha szerencsés vagy, nem ront neked, lapozz a 231-re! Ha nem vagy szerencsés, az elf azonnal megtámad egy felvillanó lángnyelvvel, mihelyst befejezi a varázsigeráolvasást. Vonj le 4 pontot ÉLETERŐDBŐL a perzselő lángok miatt. Ha megküzdesz vele, lapozz a 258-ra! Ha inkább elmenekülsz, lapozz a 198-ra!

290.

Egyszerre kell harcolnod a banyával és macskájával, Méregkarommal. A vénség Tűzgolyót bocsát rád az-első két HARCFORDULÓBAN (ha nagyobb a TÁMADÓEREJE mint a tied, 5 ÉLETERŐ pontot vesztesz

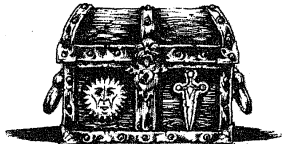
a tüzes támadás miatt). Ezután rádtámad mérgezett tőrével (sebzése 1 ÉLETERŐ pont a fegyvertől, plusz 1 pont a méreg miatt). A macska megpróbál megharapni, ha sikerül neki, 1 ÉLETERŐ pontot kell levonnod, de ha 11-et vagy 12-t dobsz ki a kockával a macska TÁMADÓEREJÉRE azonnal lapozz a 336-ra! Ha varázsigét akarsz mondani a banya ellen, lapozz a 209-re!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Banya	8	9
Méregkarom, A Macska	8	4

Ha győzöl, lapozz a 375-re!

291.

Ez egy *Toronyszelence!* Sikerül kinyitod anélkül, hogy csapdát aktiválnál, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 262-re!



292.

Fénylő örvénylés, kavargás támad, majd parancsszódra zöld csillagok röppennek ki az ónixpálcából. A sárkány feje fölött köröznek, majd belefurakodnak, iszonyatos fájdalmat okozva neki. Egy csillag nyolc HARCFORDULÓN át minden alkalommal belefúródik a sárkány fejébe (ha eltart nyolc HARCFORDULÓIG az ütközet). Minden csillag 2 pontos ÉLETERŐ

veszteséget okoz a sárkánynak. Az első csillag után, ami eltalálta, levonhatsz 2-t a TÁMADÓEREJÉBŐL fájdalma és a megdöbbenése miatt. Ha áldoztál egy MÁGIA pontot, hogy működésbe hozd a pálcát, a sárkány dobogójára érve azonnal támadhatsz.
De hogy jutsz fel oda?

Reptetőitalt használsz (ha van nálad)?	Lapozz a 364-re!
Felmászol az egyik kötélhágcsón?	Lapozz a 272-re!
Belépsz a kavargó örvénybe, remélve, hogy felvisz?	Lapoz a 334-re!

293.

A kolosszus végül összeomlik! Az erőfeszítéstől kimerülten elvánszorogsz a faládikóig és figyelmesen megvizsgálod. Tetején a kis heraldikai jel két sárga serleget mutat kék háttér előtt. A ládikó belsejében találsz 3 aranyat, egy *Varázsgyűrűt* és egy tekercset, melyen egy Ügyességnövelés varázslat áll. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Ha nem kutattál át mindent ezen a területen, kinyithatod a sárga ajtót, lapozz a 205-re! Kutathatsz a barakkok közt, lapozz a 12-re! Elhagyhatod a várnak ezt a részét és kereshetsz más felé, lapozz a 64-re!

294.

Ez a titkos szoba volt az a hely, ahol az Ezüstvár hős védői erőt merítettek és bátorságot öntöttek magukba a nagy ütközetek előtt. A szoba varázsereje lehetővé teszi számodra, hogy feláldozva 1-et *Jelenlegi* és *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidból, nyerhess *Jelenlegi* és *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaidhoz 2-t, vagy Jelenlegi és *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidhoz 2-t. Azonban nem kell ily módon megváltoztatnod SZERENCSE pontjaidat, ha nem akarod, és a változás ideiglenes lesz (csak Zagorral vívott csatádban hat). Válassz, mit akarsz itt tenni, aztán győződj meg róla, hogy minden óvintézkedést végrehajtottál, mielőtt találkoznál utolsó ellenségeddel. Kinyithatod a Zagor szobájába vezető ajtót, lapozz a 304-re, Használhatsz Nyitóvarázst, lapozz a 321-re!

295.

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

296.

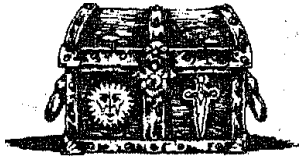
Fogcsikorgatva, nehezen haladsz előre, szinte csak vonszolod magad a folyosón. Lábad mintha ólomból lenne, lábikrádban elviselhetetlen fájdalmat érzel. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, folytatod tovább a vánszorgást, de ha nincs szerencséd, le kell vonnod 1-et *Jelenlegi* ÜGYESSÉG pontjaidból míg ezen a folyosón haladsz. Most ismét végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 261-re! Ha nem, lapozz a 317-re!

297.

Van valamennyi időd, hogy elérj a Tuzmaghoz. Nem tudod, hogy pontosan mennyi, de mostantól kezdve számolnod kell a másodperceket, amit azzal töltesz, hogy odaérj. Ha szedtél Zagor-aranyakat, máris eltöltöttél 100 másodpercet. Nyolcvan másodpercbe telik, míg lenyelsz egy adag ételt. Akár varázsitalt iszol, akár varázsigét mondasz, 20 másodpercig tart. Ha Reptetőitalt ittál, sokkal gyorsabban tudsz mozogni, és ha nem kapsz más utasítást, a Tuzmaghoz vezető út. feleannyi ideig tart, mint más esetben (a továbbiakban tájékoztatást kapsz arról, hogy hány másodpercre lesz szükséged ahhoz, hogy elvégezd a különböző feladatokat). Megállhatsz és végrehajthatsz bármilyen cselekvést, de fel kell jegyezned a megfelelő számú másodpercet; ha végre akarsz hajtani egy cselekvést, jegyezd fel annak a szakasznak a számát, ahol megálltál, cselekedj, aztán lapozz a 255-re! Most pedig felemeled Zagor testét, lapozz a 85-re!

298.

Egy nagy kőlépcső emelkedik előtted, mely egyben bejárat a vár főszintjéhez, és közelebb visz a Nagytoronyhoz, ahol Zagor tanyázik. Miközben felkapaszkodsz a kőlépcsőn, erős mágikus energiát érzel magad körül vibrálni. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ, 1 SZERENCSE és 1 MÁGIA pontot! Érzed, új erőre kapsz és felfrissülsz. Kinyitod az ajtót a lépcső tetején, és átvágsz egy üres termen, amely egy másik ajtóhoz vezet a távolabbi falnál. Kinyitod. Lapozz a 399-re!



299.

A Zagor-démon dühödten rikolt rád trónusáról.
- Az utamba merészelsz állni? Nem űzhetnek el saját világomból azzal, hogy rám küldenek egy olyan nyomorultat, mint te! - fröcsög a gyűlölettől és megvetéstől.
A lépcső tetején áll, készen rá, hogy halálos varázst bocsásson rád. ÜGYESSÉG pontjai száma 16 (kevesebb, ha Aranytalizmánokkal tudod csökkenteni), tehát használd ezt, hogy kiszámold TÁMADÓEREJÉT, és tartsd szem előtt a sebzéseket, amiket okozol neki (ezeket levonhatod ÉLETERŐ pontjaiból, amikor végül test-test elleni küzdelemre kerül sor). Megpróbálhatsz közelébe jutni, vagy megtámadhatod a távolból. Ha közelebb akarsz kerülni hozzá, használhatsz Reptetőitalt, ha van nálad, lapozz a 383-ra! Felrohanhatsz a lépcsőn, lapozz a 207-re! Van harma-

dik lehetőséged is: ha azt gyanítod, hogy a lépcsőn csapda lehet, és van varázsfegyvered, használhatsz valamennyit a mágiából, ami a fegyverből árad, hogy utat törj a lépcsőn, és alkothatsz magadnak egy átjárót felfelé. Viszont, ha ezt teszed, valamennyit el fogsz veszteni fegyvered varázserejéből. Ha ezt a lehetőséget választod, lapozz a 133-ra!
Ha maradni akarsz a földön, ahol állsz, és a távolból támadsz Zagorra - legalábbis eleinte -, válassz a következő lehetősségek közül!

Katapultot használsz?	Lapozz a 349-re!
Varázsigét mondasz?	Lapozz a 278-ra!
Íjat használsz?	Lapozz a 249-re!
Varázsnyilat használsz?	Lapozz a 93-ra!
Savat fröcskölsz?	Lapozz a 169-re!

300.

„A sátán palotája" ez a leírás még szerény is lenne ahhoz képest, ami a kovácsoltvas ajtó mögött fekszik. Nyáladzó, lélektelen teremtmények acsarkodnak, vihognak és fintorognak egymásra. Az egyik sarokban valami, ami egykoron elf lehetett, időnként egy héthúros hangszer húrjaiba csap, újra és újra eljátszva egy förtelmes dal refrénjét. Egy fásult ogár időnként rávág egy dobra, hogy fokozza a ricsajt, míg az ostoba goblinok kagylókürtöket és furulyákat fújnak. Azonban nem mindenki érzéketlen lény itt. A szörnyek közül sokan ügyesek és veszélyesek. Hozzád legközelebb két, felfegyverzett ork, odébb négy nagyork áll, aztán következik két mutáns ork, mögöttük pedig egy pár zombi, ezek fejét ébenfekete pánt övezi. Mögöttük jóval távolabb Thulunak, az

orkok klánfőnökének alakja látszik, ő félig önkívületben ül a trónján. Dagadt fején groteszk korona ül, melynek lyukaiból kitüremkednek a koponyáját csúfító, undorító, csontos dudorok. Ha előkészületeidbe beletartozott az, hogy élőhalottnak álcáztad magad, vagy láthatatlanná tévő italt ittál, lapozz a 19-re! Egyébként lapozz a 39-re!

301.

A bűzös szobában tartózkodó szörny előugrik és rádtámad! A hatalmas pókot bűzlő nyálka és ürülék lepi, úgyhogy 1 pontot le kell vonnod TÁMADÓERŐDBŐL, amikor harcolsz vele, mivel az undorító szag émelyít és elgyengít (hacsak nem Pecök vagy, aki nem szenved hátrányt). Ellenfeled megemeli nyálkától csöpögő csáprágóit, és erős, csattogó karmaival lesújt rád.

Óriás Pók ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, de csak egyetlen alkalommal is megsebzett az óriás pók, súlyos betegséget kaptál a testén lévő mocsok és ürülék miatt. Ez a vérpestis. Ha kezeletlenül marad, egész testeden elmérgesedett fekélyek és fájdalmas sebek keletkeznek, így 1 pontot vesztesz *Jelenlegi* és *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL minden alkalommal, amikor belépsz egy szobába, amelyben bármiféle szörny van. Ha *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid száma nullára csökken, meghalsz. Hamar segítséget kell találnod. Egy javasemberre vagy pestis elleni szerre van szükséged, hogy visszaállítsd *Kezdeti* ÉLETERŐDET és kigyógyulj betegségedből. Ebben a teremben, amit az óriás pók foglalt el, nem találsz semmi használhatót, mivel ez a rész a vár latrinája.

Lapozz a 218-ra, és keress másfelé!

302.

Amint rohannál kifelé, mögötted a mutáns gyomrából mély, korgó hang hallatszik. Kisvártatva maró sav placcsan a hátadon. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még élsz, mented az irhádat, a laboratóriumon kívüli folyosóra ugrasz, aztán rohansz előre. Szentül megfogadod, hogy soha többé nem térsz vissza ide. Lapozz a 43-ra!

303.

A laboratórium felszerelései között találsz két fiolát, melyek hatékony, méregzöld rozsdásító savat tartalmaznak. Használhatod az üvegcséket a harcban úgy, hogy hozzá vágod ellenfeledhez ahelyett, hogy fegyverrel támadnál rá. Ha neked van nagyobb TÁMADÓERŐD, a sav 4 pontos sebesülést okoz. Hasznos lehet más módon is. Most lapozz az 51-re, és keress máshol!

304.

Mielőtt szembeszállsz végzeteddel, tégy meg két dolgot! Először is bizonyosodj meg arról, hogy feljegyeztél minden jutalompontot, amit TÁMADÓERŐDHÖZ kell adnod az eljövendő ütközetben, és minden varázslatot, amit képes vagy használni (ne felejtsd el, hogy a Láthatatlanná tévő ital

használhatatlan Zagor ellen). Másodszor: számold össze, hány Aranytalizmánt és Ezüsttőrt gyűjtöttél össze a *Toronyszelencékből*, melyeket kinyitottál. Minden birtokodban lévő Aranytalizmán eggyel csökkenti Zagor ÜGYESSÉG pontjait. Minden Ezüsttőr, ami birtokodban van, kettővel csökkenti Zagor ÉLETERŐ pontjait. Tehát tudnod kell a pontos értékeket amikor eljön az idő...
Most pedig bent állsz a Zagor-démon tróntermében. Ellenséged már vár rád. Lapozz a 391-re!

305.

A legutolsó pillanatban észreveszed, hogy a gödör nyugati falában a burkolat egyik része elmozdítható! Nagy erőfeszítéssel megnyitod, aztán bebújsz mögé a szurokfekete sötétségbe. Feletted az orkok dohogó hangja:
- A nyomorult kis izé, má' megint beindította magát! Jobb lesz, ha szólunk Görényfejnek, hogy szerelje meg a karját neki.
Sokáig kell várnod, mire biztos lehetsz benne, hogy az orkok valóban elmentek, ezért enned kell egy adagot. Nem akarsz visszamenni a gödörbe, inkább úgy döntesz, hogy megmászod a titkosajtó mögötti kőlépcsőt, és követsz egy kanyargós átjárót egy másik titkos ajtóig. Ezen kilépve, a Sólyom út távolabbi, keleti végénél bukkansz elő, egy rejtett falburkolat mögül. Nyugati irányba indulva, elérsz egy útkereszteződéshez. Északon a csapdát már nyilván újra visszaállították. Ha úgy döntesz, hogy újból azon az úton keresgélsz, lapozz a 389-re! Ha inkább nyugati irányba indulsz, a Sólyom út felező pontjához, hogy valami olyan helyen kutass, ahol még nem jártál, lapozz az 5-re!

306.

A mágikus körök védelemre szolgálnak. Ennek a szobának a lakóját nyilvánvalóan megfélemlítette egy varázsló valamilyen mágikus támadása. Rájössz, hogy a férfi nem fog veled társalogni. Ha varázsigét használsz az itt élő sötételffel vívandó csatában, a védőrúnák miatt kettővel csökkentened kell TÁMADÓERŐDET amikor ráolvasod a varázsigét. Ha meg akarod támadni a sötételfet, lapozz a 258-ra! Ha úgy döntesz, hogy elszaladsz, lapozz a 198-ra!

307.

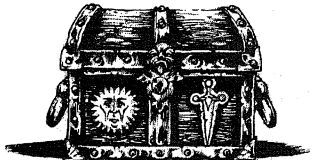
Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, találsz egy kézi katapultot és egy bőrzacskóban, egy izzó, fekete követ, mely kétségkívül érdekesnek mutatkozik. Ezt tudod használni támadásnál, bizonyos távolságból - valahogy úgy, ahogy az íjadat használod. Ha ezzel találod el az ellenséget, az 6 pontot veszít majd

ÉLETEREJÉBŐL, mivel a kő varázserővel bír. Viszont csupán egy lövést adhatsz le a katapultból, és nem használhatod kézitusában (ha Sallazar vagy Pecök vagy, le kell vonnod 1-et ÜGYESSÉGEDBŐL amikor használod ezt az ismeretlen fegyvert). Ha nem vagy szerencsés, nem találod meg ezt a fegyvert. Lapozz az 52-re!

308.

Dorrick magas szelleme némán és ünnepélyesen áll előtted. Dorrick a saját kardjába dőlt, hogy elkerülje a Démon irtózatos kínzásait. Bár lelke nyugtalan, de nem őrült, mint sok más, várbeli kísértet. Beszélsz neki küldetésedről és arról, amit eddig megvalósítottál. Történeted nagy hatással van rá, de szomorúan ingatja a fejét:
- Hihetetlen gonoszság fészkelte be magát a Nagytoronyba. A Kristályajtón túl nem csupán egy szörnyeteg lakozik, aki ebben a pillanatban is folytatja démoni alakjának magára öltését, hanem egy hatalmas Harcisárkány is található ott. Legyőzni akár csak egyiket is, legendákba illő cselekedet volna. Mindkettőt elpusztítani... aligha valószínű, hogy bárki képes véghez vinni ilyen tettet. - Dorrick töpreng egy darabig. - Bár, talán, a templomos Gömbje... esetleg segíthet. A szomszédos ajtó mögött még mindig ott van az udvar főtemplomosa. Értelmét vesztett lény, szívét és akaratát barbár mágia pusztította el, ám nagyon erős. Ha ebben a szobában a kandalló mögött kutatsz, találni fogsz egy titkos fülkét. Valamilyen erő még biztosan lakozik a Gömbben. A lovag az ütközetekben használta, hogy megerősítse magát vele. Ez minden, amit mondhatok.
A szellem lassan eltűnik a szemed elől.

Ha már jártál korábban a templomos szobájában, most ismét visszaindulhatsz, lapozz a 348-ra! Ha még nem látogattál el oda, lapozz a 228-ra!



309.

Ahogy kinyitod a koporsót, a pap teteme dühödten talpraszökken. Rád mutat pálcájával és egy mágikus erő hatalmas nyalábja kitaszít a teremből. Ha Sallazar vagy, csökkentsd 2 ponttal ÉLETERŐDET, és lapozz a 399-re! Máskülönben 4 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL, és teleportálódsz a kastély valamelyik másik részébe. Dobj egy kockával!

Ha 1-et vagy 2-t dobsz,	lapozz a 399-re!
Ha 3-4 dobásod értéke,	lapozz a 268-ra!
Ha 5 vagy 6 a dobás értéke,	lapozz a 78-ra!

310.

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

311.

- De van itt egy másik kard is. Annak aztán igazán hasznát vennéd! Jelenleg egy lovag a tulajdonosa. Nem tudom, hogy él-e, vagy sem. Mindössze annyit látok korlátozott mágikus képességeimmel, hogy egy durva és kegyetlen teremtmény, akit tetőtől talpig tüskékkel kivert fekete lemezpáncél borít. Tudom még, hogy a Bronz folyosó északi falán lévő ajtók mögött találhatsz rá. Ez az a nagy folyosó, ami a Trónteremtől északra húzódik. Lapozz vissza a 22-re!

312.

Bethel szobáját kifosztották, de meglepetésedre egy rövidkard hever az asztalon, és három halott ork terül el a padlón. A tetemek körül a vértócsák viszonylag frissnek látszanak. Míg az eléd táruló kép felett töprengsz, a kard megszólal:
- Én egy orkölő kard vagyok - mormolja közömbösen (és kissé szükségtelenül, tekintettel a jelenlévő holttestekre). - Ha van mágikus erőd, tudok segíteni neked. Imádok or kokat gyilkolni, de szükségem van a varázserődre, hogy segítsen a legjobb képességeim szerint harcolni.
Ha magaddal akarod vinni, és használni akarod ezt a

kardot, szükséged lesz MÁGIA pontokra. Ha bármilyen orkkal harcolsz, 1 MÁGIA pontot kell költened, hogy működésbe hozd a kardot. Ezt normál támadás végrehajtása mellett megteheted, más varázslat végrehajtása során azonban nem. Amikor használod, dobj egy kockával, és adj 2-t a dobott értékhez. A kidobott értékkel azonos számú támadás során a kard keresztülszáll a levegőn és minden, a közelben lévő orkot megtámad (nagyorkokat, mutáns orkokat igen, de Thulut nem!). Te döntőd el, hogy melyik orkra sújtson le. Valahányszor lesújt, célpontja 3 ÉLETERŐ pontos veszteséget szenved. A kard csak orkokat támad meg, mást senkit. Miután támadóereje kimerült, egy újabb MÁGIA pont feláldozásával ismét működésbe hozhatod. Most átkutatod a többi lovag szálláshelyét, lapozz a 159-re! Visszatérhetsz a főfolyosóra, és kutathatsz máshol, lapozz a 43-ra!

313.

A nagy harci sárkány elszántan küzd - akkor is így harcolt, amikor megtizedelte az Ezüstvár védőit. Képes leszel túlélni ezt az iszonyatos elszántságot? Ha nincs varázsfegyvered semmit sem tehetsz ellene, és akkor... Elpusztulsz.

Harci Sárkány	ÜGYESSÉG 15	ÉLETERŐ 20

Amikor a harci sárkány nyer egy HARCFORDULÓT, dobj egy kockával, hogy meghatározd a támadás típusát és a sebesülést, amit okoz.

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

Ha győzöl, lapozz a 262-re!

314.

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

Sötétlovag	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 17

Ha győzöl, és Braxus vagy, lapozz a 46-ra! Egyébként lapozz a 396-ra!

315.

A hóbortos elf talán hajlandó szóba állni veled, de lehet, hogy inkább mégsem. Dobj két kockával! Adj 2-t a dobott értékhez, ha Pecök vagy, mivel az elfek nem szeretik túlságosan a törpéket! Vonj le 2-t, ha veled

van a felbérelt tolvaj! Ha megvesztegeted az elfet néhány aranynyal, sokkal szívesebben fog beszélni. Fel kell ajánlanod 4 aranyat (ebben az esetben csökkentheted 3-mal a dobott összeget). Ha a végeredmény 8 vagy több, lapozz a 239-re! Ha eredményül 7-et vagy kevesebbet kapsz, lapozz a 9-re!

316.

- Köszönöm, hogy híven szolgáltál - mondod a tolvajnak. Felajánlja, hogy eladja neked egyik utolsó tárgyát: van nála egy álkulcs, 2 aranyat kér érte. Ha megveszed ki tudod vele nyitni a *Toronyszelencéket.* Amikor az álkulcsot használod, végezz *Ügyességpróbát!* Miközben felnyitsz egy *Toronyszelencét,* és próbáld meg elkerülni a csapdákat (ezzel SZERENCSE pontokat takarítasz meg, így tehát igen hasznos). Döntsd el, megveszed-e vagy sem, aztán térj vissza ahhoz a szakaszhoz, ahonnan jöttél!

317.

Nem veszed észre időben az álcázott gödörcsapdát. Több métert zuhansz, rá a kemény kőre. Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL! Foggal-körömmel visszakapaszkodsz és kimászol, de nem tudod egyszerűen helyreállítani ÉLETERŐDET azzal, hogy eszel, varázsitalt iszol. Túlságosan is kétségbeesett vagy ahhoz, hogy keresztüljuss ezen a folyosón. Lapozz a 261-re!

318.

Egy hatalmas csarnokba, egy gyakorlatozóterembe jutottál; a falak mentén zászlók, díszfegyverek sorakoznak, tárgyak, amik megmaradtak a Démon szolgáinak tombolása után. A túlsó fal tövében összetört fegyverek, szétszaggatott és megpörkölődött lándzsazászlók és lobogók kupaca hever. Magasan fölötted nagy tölgyfagerendák futnak keresztben a mennyezeten.
Ha végig akarsz itt menni, hogy átkutasd a helyet, lapozz a 394-re, de vigyázz, lépteid lármásan visszhangzanak ebben a magas mennyezetű teremben! Egyébként elhagyhatod a termet és benyithatsz a szemben lévő ajtón, lapozz a 20-ra! Megpróbálhatod a nagy ajtót az előcsarnok távolabbi végében, lapozz a 376-ra!

319.

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

320.

Ezen az ajtón a zár törött, úgyhogy óvatosan benyitsz és egy olyan teremben találod magad, amely valaha egy nagy könyvtár lehetett. Sajnos a gyönyörű, bőrkötésű könyveket, cikornyás kéziratokat

elpusztították egy esztelen, őrült tivornyán. Az orkok könyvekből, könyvszekrényekből máglyát raktak. Bár a szekrényekből néhány még áll a falak mentén, de üresek, szánalmasak. Lehet néhány kulcs a romok között, ha időt akarsz szánni a kutatásra. Ha úgy döntesz, hogy ezt teszed, enned kell, aztán lapozz a 373-ra! Ha úgy határozol, hogy nem érdemes ebben a romhalmazban turkálni, lapozz a 3-ra, és keress másfelé!

321.

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

322.

Bár a kép elnagyolt, nyilvánvaló, hogy egy barbár csatabárd képe. Valami azt súgja, hogy a fegyver mágikus erejű, jó hasznát vennéd. Megjegyzed magadnak, hogy megpróbálod megkeresni ezt a Grool nevű teremtményt, aki birtokolja, és ha megvan, elpusztítod. Most próbálkozhatsz a szomszédos cellasor átkutatásával, lapozz a 210-re, vagy elmehetsz máshova a börtön területén, lapozz az 51-re! Ha akarod, elhagyhatod a börtönt és visszatérhetsz a vár fő részére, lapozz a 357-re!

323.

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

324.

Tudod, hogy be kell hajítanod a Zagor-démon testét a Tűzmagba. Csak azzal nem vagy tisztában, hogy milyen gyorsan kell ezt megtenned. Nem tudod mennyi időd van, mert a Nagytorony rengeni kezd körülötted. El kell döntened, hogy csinálsz-e valamit mielőtt elindulsz lefelé a testtel. Annyi cselekedetet hajthatsz végre, amennyit akarsz.

Ihatsz varázsitalt, vagy mondhatsz varázsigét. Határozd el, melyik cselekedetet fogod végrehajtani, mielőtt felkerekedsz a Tűzmaghoz, aztán lapozz a 297-re!

325.

Itt minden élettelen és elpusztult. Csak az idődet vesztegetted. Enned kell egy adag ételt, miközben keresgélsz. Lapozz az 52-re, és kutass máshol!

326.

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

327.

Belökve a kék ajtót, a Királyi Szobortárban találod magad. Amarillia királyainak hatalmas, életnagyságú szobrai szegélyezték itt valaha a kékkel tarkázott márványfa lakat, ám most valamennyi összetörve hever - talán varázslat döntötte le őket, legalábbis ezt gyanítod, mert tüzes fuvallatok nyomai terítik be a falakat a szobrok romjai mögött. De van egy szobor, amely érintetlenül maradt. Több méter magas, és amikor belépsz, határozottan fenyegető taglejtéssel életre kel. Merev arcú harcos, egyik sziklamarkában súlyos, tüskés kőbuzogányt tart, a másikban hosszú, vékony korbácsot. A háta mögött megpillantasz egy faládikót, amit valamilyen apró, heraldikus szimbólum díszít. Ebből arra következtetsz, hogy a kolosszus valami értékeset őriz. Ha úgy határozol, hogy harcolsz vele, azonnal meg kell tenned, lapozz a 126-ra! El is menekülhetsz. Becsapod magad mögött az ajtót...

És mi lesz utána?

Kinyitod a sárga ajtót?	Lapozz a 205-re!
Átkutatod alaposan a barakkokat?	Lapozz a 12-re!
Elhagyod a barakkokat, és másfelé kutatsz?	Lapozz a 64-re!

328.

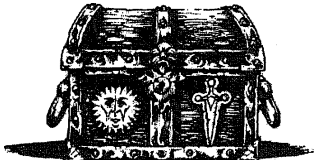
Választhatsz, hogy a varázsitalok melyikét szerzed meg: tiéd lehet egy Szerencseital, egy Életerőital vagy egy Reptető ital. Bármikor ihatsz belőlük, kivéve ütközet közben. A hatások a következők: a Szerencseital 1-3-al növelheti SZERENCSE pontjaid számát (dobj egy kockával, felezd meg az eredményt, a törtet felfelé kerekítsd); az ÉLETERŐITAL visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat *Kezdeti értéke* felére (a törtet felfelé kerekítsd); a Reptetőital képessé tesz rá, hogy repülj. Lapozz a 262-re!

329.

Elég szerencsés vagy, mert a két ork őr, akikre ráakadsz, alszik. Gyorsan elosonsz mellettük. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Az őrök páncélja és fegyverei kevéssé használhatók számodra, de némi kis élelmet össze tudsz gyűjteni az őrszobában (adj 2-t *Ételadagjaidhoz)*, és van itt egy lámpás is, amire szükséged lehet. Elhagyva ezt a szobát, mehetsz vissza keletnek, hogy tovább keress, lapozz a 399-re! Mehetsz nyugatnak, a folyosó északi fordulójához, lapozz a 134-re!

330.

Kihúzol a lyukból egy opálfényű, zöld üvegcsét viaszpecséttel, melyet a patkánynak nem sikerült teljesen átrágni. A benne lévő folyadék szirupszerű, sűrű és édes.
Ez egy Reptetőital. Különösen hasznos lehet számodra (később eldöntheted, hogy kívánod-e használni vagy sem). Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most pedig, ha van egy lovag, akinek tudod a nevét, és akinek a kardját kutatod, lapozz a 117-re! Egyébként lapozz a 43-ra!



331.

Nincs sem kincs, sem semmi számodra hasznos a kifosztott, lerombolt épületek között a város keleti részén. Enned kell egy adag ételt mialatt itt töltöd az időt. Azonban, amint visszatérnél a főútra, rábukkansz egy kis kő-kútra, amelynél nincs vödör vagy más szerkezet, amivel vizet lehetne húzni. Ekkor feldereng előtted, hogy hallottál már a Látomások kútjáról, amely az Ezüstváron kívül található. Ez a kis, jelentéktelen kút lenne az? Ha bele akarsz dobni egy aranyat, hogy megtudd, lapozz a 240-re! Egyébként átkutathatod a nyugati romokat, ha még nem jártál ott, lapozz a 369-re! Ha inkább elindulsz a várhoz, lapozz a 192-re!

332.

Belököd az ajtót, és egy üres szobában találod magad. Van itt egy ajtó jobbra, és előtted egy kétszárnyú kristálykapu, amibe a Harcisárkányok képét vésték. A kristályajtó zárját és a kulcslyukat megsárgult csontokból faragták ki; a csontokat mélyen és szilárdan beleültették a kristályfelületbe. Ha Braxus vagy, most lapozz a 113-ra! Ha ki akarod nyitni a keleti ajtót, mivel korábban még nem tetted, lapozz a 314-re! Ha meg akarod próbálni kinyitni a kristályajtókat, lapozz a 135-re!

333.

A pergamen állítása szerint a két halott törpeharcos volt, a Sziklapöröly keresésére jöttek. Ez egy mágikus fegyver, melyet Földmélyország gránitkovácsai alkottak évszázadokkal ezelőtt. A törpék nyilvánvalóan hittek abban, hogy az irtózatos? Pokolcsahos Bajnok - bármi legyen is az, te nem hallottál soha ilyen szörnyről - tulajdonában van ez a hatalmas fegyver, és valahol fent, a vár nyugati szárnyán rejtették el. Sajnos a törpék elpusztultak az orkok kezétől, mielőtt ráleltek volna a keresett kincsre.

Ha Pecök vagy, nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel tudomást szereztél erről a fegyverről. Most valahol máshol kell keresgélned, remélve, hogy megszerzed ezt a csodálatos fegyvert, ami segíteni fog nehéz küldetésedben. Lapozz a 218-ra!

334.

Az örvénylés sebesen repít felfelé, míg eléred a sárkány dobogójának alsó felét, aminek erőteljesen nekicsapódsz. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Most kapaszkodva el kell jutnod a dobogó széléig és fel kell másznod rá. Végezz *Ügyességpróbát!*

Ha ügyes vagy, a sárkány csak akkor ébred fel, mikor éppen felkapaszkodtál a dobogóra. Nyersz 1 SZERENCSEPONTOT, és lapozz a 313-ra!

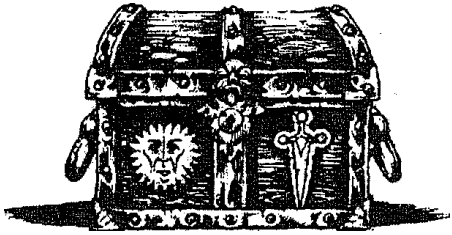
Ha elügyetlenkeded, a sárkány ébren várja érkezésedet. Amint megpróbálsz feljutni a dobogó tetejére, mancsával keményen pofon vág, leüt a dobogóról a földre, és így csak szétmállott húspogácsa marad belőled a padlón. Kalandod itt véget ér.

335.

Ahogy rohansz vissza, a barlang felé, hogy elérd a kötél-hidat és a biztonságot, rémülten látod, hogy lángfal emelkedik eléd. Talán a kísértetvarázsló műve... Vonj le 5-öt ÉLETERŐDBŐL! Ha még élsz, mented az irhádat, végül átvonszolod magad a csapóhídon, dacolva az alattad lobogó tűzzel, és nagy nehezen sikerül biztonságba jutnod. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a sikeres menekülésért, de a híd mögötted összeomlik, így nem tudsz már visszatérni a tüzes barlangba. Lapozz a 357-re!

336.

A macska harapása mélyre hatol, a nyál megbénít. Kalandod itt véget ér. Egy koszos macska végzett veled!



337.

Ennek az ajtónak egy kis zöld kristálylakatja van. Csak úgy tudod felnyitni, ha egy zöld kristálykulcsot használsz. Ha van ilyen kulcsod, tudod annak a nevét, akitől kaptad. Alakítsd át nevének betűit a könyv végén található táblázat alapján.
Add össze a betűknek megfelelő számokat, szorozd meg az eredményt 15-el, végül vonj ki belőle 1-et! Lapozz az eredménynek megfelelő számú szakaszhoz! Ha nincs nálad a kulcs, másutt kell kutatnod, lapozz a 399-re!

338.

A királyi korona homályos képe látszik a félgömb belsejében. Régen Menedékvárba költöztették Amarilliának ezt a mágikus kincsét, amely valaha meggyógyított mindenkit, aki eljött, hogy lássa; talán még megmaradt valami gyógyító erejéből. Itt megpihenve, visszanyersz 5 pontot elveszett ÉLETERŐDBŐL, pestised meggyógyul (ha szenvedsz a pestisnek bármelyik fajtájától). Az ember hetente csak egyszer élvezheti a korona gyógyító varázsát. Nem tudsz visszatérni ide olyan gyakran, mint kívánod, hogy megismételd a gyógyulást! Lapozz a 36-ra, hogy másfelé kutass a nyugati szárnyban! Lapozz a 7-re, ha vissza akarsz térni a Bronz folyosóra!

ROBAM

339.

Ebben a földalatti teremben berendezési tárgyak, ócskaságok nagy összevisszaságát találod, minden falat mágikus szimbólumokkal, jelekkel mázoltak tele. Észreveszed a szoba egyetlen lakóját, egy összekucorodott, csupa csont és bőr sötetelfet, egyik kezében vékony tőrt tart, a másik kezéből finom hamu pereg. Mintha arra készülne, hogy bűbájt bocsásson rád...

Ha Sallazar vagy, meg tudod fejteni, mit jelentenek a falon lévő minták, lapozz a 306-ra! Egyébként több választásod van. Ha meg akarod támadni a sötetelfet, lapozz a 258-ra!

Ha szívesebben elegyednél szóba vele, vajon tudod-e a nevét? Ha igen, alakítsd át nevének betűit számokká a könyv végén található táblázat alapján.

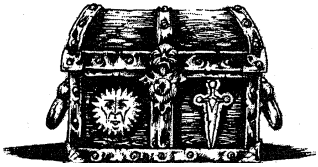
Add össze a betűknek megfelelő számokat, aztán lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyiknek a száma meg egyezik a kapott összeggel. (Ha az első szó ennél a szakasznál nem az a név, amelyikre te gondoltál, elrontottál valamit, úgyhogy kénytelen leszel harcolni. Jegyezd meg, hogy ha ez történt, akkor lapozz vissza a 258-ra!) Ha nem tudod a nevet, de mégis tárgyalni akarsz a sötételffel, lapozz a 289-re! Ha úgy döntesz, hogy megfutamodsz, lapozz a 198-ra!

340.

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

341.

Az őrök itt félelmetes és rettenetes ellenfelek. A két méternél is magasabb Pokolcsahosok, melyeket Zagor hozott magával a káosz síkjáról, hatalmas, karmos kezükben korbácsot tartanak. Erősek, izmosak, mindamellett káosszal és betegségekkel fertőzöttek, csontvázpofájukról rothadó hús csüng. Bikaszarvukat arra fogják használni, hogy felökleljenek vele, ugyanakkor ügyesen kezelik korbácsukat is. Szerencsére az egyik Pokolcsahos éppen szundikál, amikor belépsz, így nem áll készen azonnal a harcra. Az első három HARCFORDULÓBAN egyetlen Pokolcsahossal harcolsz, azután már mindkettővel egyszerre kell küzdened. Lapozz a 174-re, és harcolj!



342.

Valóban sokáig keresgélsz. Enned kell két adag ételt, viszont a cellasor falfirkálmányai közt szert teszel néhány töredékes információra: „Gyógyító... figyeld a koronát... nyugati szárny" - ezt vésték fel az egyik falra, míg egy másikon egy nagy fejsze szimbolikus képe látható, alá egy szót firkáltak: „Grool".
Ha Anvar vagy, lapozz a 322-re! Egyébként megpróbálhatod átkutatni a szomszédos cellasort, lapozz a 210-re, vagy folytasd utad a börtön területén, lapozz az 51-re!Ha akarod, elhagyhatod teljesen a börtönt és visszatérhetsz a vár fő részére, lapozz a 357-re!

343.

A legendás Hősök Csarnoka fekszik emögött az ajtó mögött. Amarillia valamennyi nagy harcosának és lovagjának a portréját elhelyezték itt, és meglepő módon ezeket nem tették tönkre. A terembe lépve szomorúan tekintesz körbe; felötlik benned, hogy Amarillia legkiválóbb lovagjai valószínűleg már elpusztultak a Csontdémon és hadserege ellen vívott borzalmas háborúban. Figyelmedet különösen megragadja az egyik festmény. Ez egy páncélba öltözött lovagot ábrázol, aranybarna, vállra omló hajú, zöld szemű fiatalembert, aki egyedül levág egy csapat orkot, míg egy lebegő kard repked körülötte, szintén az orkokat tizedelve. Sajnos a festmény alól eltávolították a táblát, bizonyára azért, mert dühítette az orkokat. Végezz *Felismerőképesség - próbát!*
Ha sikerül, lapozz a 381-re! Ha nem jársz sikerrel, semmit sem veszel észre, így menned kell, hogy máshol kutass. Mehetsz délnek, aztán keleti irányba, lapozz a 399-re, vagy észak felé a Sólyom úthoz, lapozz a 111-re!

344.

Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 107-re! Ha nem vagy szerencsés, lapozz a 301-re!

345.

Ez a hatalmas terem - úgy hozták létre, hogy a vár különböző szobái közt kiverték a falakat - valaha a várban szolgáló démonok sárkányfészkeinek adott otthont, de a tojások már rég összeaszalódtak és kiszáradtak. Tétován állsz a baljós levegőjű gigantikus sárkánymauzóleumban. Ha alaposan át akarod kutatni, lapozz a 370-re! Egyébként kimégy innen, és máshol kutatsz, lapozz az 52-re!

346.

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

347.

Az ajtót itt erősen kitámasztották, de sikerül betaszítanod, és egy kovácsműhelyben találod magad. A déli falnál van egy nagy tűzhely, de a lángok már réges-rég kialudtak benne. Már minden fegyvert és

páncélt elhordták innen, de magaddal vihetsz egy erős vasrudat, amit itt találsz. Ezentúl ha próbára kell tenned az ÜGYESSÉGED, hogy felnyiss egy zárat, vagy betörj egy ajtót, 1 ponttal csökkentheted a dobás értékét, mivel ez az erős feszítővas segít megnyitni az ajtókat. Elhagyod a szobát, és végigtekintesz kelet felé a folyosón; az ajtóval átellenben balra, két ajtót látsz, Az egyik közülük különösen erős, és a zár is masszív. Át kellene kutatnod egy területet, ahol még nem jártál korábban. Mit teszel?

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

348 .

Ahhoz, hogy a kandalló mögött kutass, a mágikus tűzbe kell mártanod kezed, és el kell végezned egy *Ügyességpróbát* is. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az égési seb miatt, amit a tűz okoz, és ha ügyetlen vagy, nem találod meg a titkos fülkét, amiről Dorrick beszélt. Megpróbálhatsz újból *Ügyesség próbát* végezni, annyiszor, ahányszor csak akarsz, de minden alkalommal megégeted magad a mágikus *tűzzel*. Ha végül sikerrel jársz, lapozz a 142-re! Ha abbahagyod a kísérletezést, és nem keresed a titkos fülkét, lapozz a 36-ra!

349.

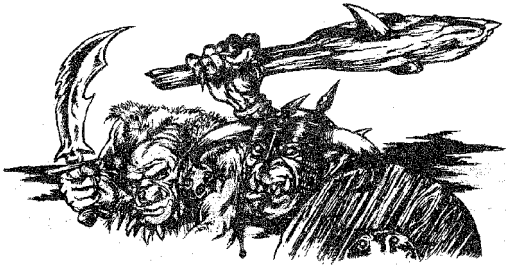
Számítsd ki a TÁMADÓERŐKET a szokott módon. Ha itt egyszer használható varázskövet lősz ki, és neked van magasabb TÁMADÓERŐD, megsebzed Zagort. Ha neki van magasabb TÁMADÓEREJE varázslata elszív 1 *Jelenlegi* ÜGYESSÉG-, 2 *Jelenlegi* ÉLETERŐ pontodat, és a kő elsüvít a füle mellett.

Ha már mondtál varázsigét Zagorra és nem szenvedtél kárt mágiájától, lapozz a 31-re! Egyébként lapozz a 299-re, hogy eldöntsd, melyik cselekvési lehetőséget választod a következő HARCFORDULÓBAN! Ezt a mágikus támadást még egyszer nem választhatod.

350.

Van itt egy nagyon gondosan álcázott bejárat, amely egy kis szobába nyílik. Mágikus energiákat érzel kavarogni a szoba belsejében; fogalmad sincs róla, mit tennének veled, ha belépnél.

Ha úgy döntesz, hogy mégis bemégy, lapozz a 294-re! Máskülönben ki keli nyitnod az itt lévő másik ajtót, akár rendesen, lapozz a 304-re, akár Nyitóvarázzsal, lapozz a 321-re!



351.

Az elf visszaretten Zagor nevétől.
- Errefelé én nem használnám ezt a Z-betűs szót. Tudod, a fainak is füle van. Ami pedig még fontosabb: vannak itt olyan lények, amelyek e szó hallatán előkúsznak a falakból. Nos, ahhoz, hogy megtaláld a te-tudod-kicsodát a Nagytorony tetején, el kell haladnod a Sárkányajtók mellett, a trónteremtől északra, a Bronz folyosó mentén. És ha ezt teszed, nálad kell, hogy legyenek a sárkánycsont-kulcsok. Egy-egy készlet van belőlük, mind a keleti, mind a nyugati szárnyban. Egy készletet bizonyára Grool őriz. Lapozz vissza a 22-re!

352.

Menetelsz a vezér terme felé, alkalomadtán be-bekukkantasz az oldalfolyosókra, hogy elkerüld az ork őrjáratokat. Végül kinyitod az ajtót, amely arra a csarnokra nyílik, ahol a vezér és cimborái nagyokat kortyolnak az ork sörből, hogy leöblítsék az ebéd előtti patkánycsemegét. Azonban az ork őrök közted és vezérük közt állnak, így el kell haladnod mellettük, mielőtt megtámadnád főnöküket. Harcolj a két őrrel egyszerre!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork Testőr	8	7
Második Ork Testőr	7	7

Míg harcolsz, az ork vezér a távolból csatlakozik a csetepatéhoz. Mágikus kalapács van nála: a fejed felé hajítja, ha célt téveszt, a fegyver visszarepül a kezébe. A páratlan, (első, harmadik, ötödik stb.) HARCFORDULÓKBAN végezz *Ügyességpróbát!* Ellenfelednek, akinek 9 az ÜGYESSÉG ÉRTÉKE. Ha sikerül neki, eltalál téged, és 2 pontot vesztesz ÉLETERŐDBŐL. Ha Pecök vagy, hozzáadhatsz 1-et a dobott értékhez, mivel alacsony termeted miatt távolról nehezebb eltalálni. Ha 11-et vagy 12-t dobsz, a kalapács véletlenül az egyik ork testőrt találja el. Ha bármikor el akarsz menekülni a harc elől, lapozz a 284-re! Ha legyőzöd a testőröket, lapozz a 226-ra!

353.

A Pokolcsahos Bajnoknál van 3 arany, néhány kisebb rablott arany-, ezüstfüggő és ékszer, összesen 10 arany értékben, és egy *Toronyszelence.* Van még itt egy Sárkánycsont-kulcscsomó, rajta 161 darab kulccsal, egy nagy tolvajkulcs is van köztük. Található itt egy nehéz, sziklapöröly a ládikó mellett, amely valószínűleg hasznos lehet számodra, hacsak nem Sallazar vagy. Ha Anvar vagy Braxus vagy, ez a fegyver nem ad plusz pontokat TÁMADÓERŐDHÖZ, de ugyanannyit ér, mint egy varázsfegyver, ha még nincs ilyen a birtokodban. Ha Pecök vagy, a Sziklapöröly plusz 1 pontot ad TÁMADÓERŐDHÖZ valamennyi elkövetkezendő csatában, Zagor vagy bármiféle sárkány ellen pedig 2-t, úgyhogy most nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért felfedezted a kalapácsot. Lapozz a 36-ra és keress másfelé!

354.

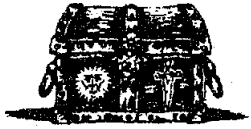
Elkerülöd a jól látható csapdákat, de ezek csupán álcacsapdák, amelyek rendeltetése az, hogy eltereljék a figyelmet az orkok által használt finom, szinte áttetsző csapdabeindító zsinórokról. Végezz *Szerencsepróbát!* (ha van veled egy felbérelt tolvaj, csökkentheted a dobott értéket 2-vel). Ha szerencsés vagy, sikerül eljutnod félútig biztonságban. Ha nem vagy szerencsés, nyílvesszők sortüze ér el. Mivel ezek fejmagasságban céloznak, 6 ÉLETERŐ pontot kell levonnod, hacsak nem Pecök vagy, mert ebben az esetben csak egy lövés talál el (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a 268-ra!

355.

Egy kis szoba felé kúszol északnak, amikor hirtelen égető érzés nyilall a hátadba, lángok nyaldossák ruházatodat. Csökkentsd 1-gyel ÉLETERŐDET! Feletted egy pár gonosz, ördögszerű teremtmény gyilkos kis lyukat nyitott a mennyezeten, és égő olajat köpköd rád. Ha vissza akarsz mászni oda, ahonnan jöttél, megteheted: le kell vonnod 6 ÉLETERŐ pontot, mivel az olajat még mindig köpködik rád. Ha még élsz, megpróbálhatsz benyitni a keleti ajtón, ha eddig még nem tetted meg, lapozz a 13-ra! Visszavonulhatsz a főszárnyra, lapozz a 3-ra! Ha inkább harcolsz, lapozz a 242-re!

356.

Tüzes támadásod különleges kárt okoz a múmiában, (vonj le 8 pontot ÉLETEREJÉBŐL), a teremtmény lángba borul, így minden HARCFORDULÓBAN 2 ÉLETERŐ pontot veszít, míg porrá égve ki nem múlik. Lapozz a 288-ra, és küzdj meg a szörnnyel!



357.

A hosszan elnyúló folyosó végéig nyugati irányba vezet az út, majd északnak kanyarodik. Van egy ajtó a nyugati falon, ott, ahol az átjáró elfordul. Azt érzékeled, hogy mögüle melegség árad. Az északnak tartó járat falán két ajtó van hozzád közel a bal oldalon, a folyosó végében pedig egy harmadik. Ezen szemmagasságban kis nyílást vágtak, amit rács véd. A

jelek szerint ez a börtönszárny bejárata. Biztos vagy benne, hogy az északi folyosó közelebb visz küldetésed céljához, így ezt az utat követed.
Válassz egy ajtót, amelyiken benyitsz, és amelyiket még nem próbáltál meg korábban. Melyik lesz ez?

Az ajtó a folyosók kanyarulatában?	Lapozz a 77-re!
Az első ajtó tőled balra?	Lapozz a 225-re!
A második ajtó tőled balra?	Lapozz a 28-ra!
A rácsos ajtó?	Lapozz az 51-re!

358.

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

359.

Belököd a kétszárnyú ajtót, és egy gyéren megvilágított, de hatalmas csarnokban találod magad, amint belépsz. Felemeled lámpásodat, hogy jobban szemügyre vehesd. Nyilvánvalóan az egyik díszterembe kerültél. Egy nagy étkezőasztal körül csontvázak ülnek rongyokban, néhai pompájuk romokban hever. Mire áttekinted a termet, fekete óriás patkányok vinnyogó, fékevesztett tömege ront rád. Ha úgy döntesz, hogy harcolsz, lapozz a 215-re!
Ha el akarsz menekülni és becsapod magad mögött az ajtót, végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy elmenekülsz és visszatérsz az előcsarnok végén lévő ajtóhoz, lapozz a 376-ra! Ha elügyetlenkeded, harcolnod kell, lapozz a 215-re!

360.

Az orsó magába szívja erődet. Ez csökkenti Jelenlegi és *Kezdeti* MÁGIA pontjaid számát 1-gyel, de legalább egy pontod megmarad. Ha Anvar vagy, ehelyett Szerencse pontjaid *Jelenlegi* és *Kezdeti értéke* fog csökkenni 1 ponttal. Felrúgod a rosszindulatú szerszámot, és elhagyod a helyiséget. Elindulsz a kovácsoltvas ajtóhoz, északra a folyosón. Lapozz a 197-re!

361.

A keleti szárnyra vezető ajtó mögött egy nagyon hosszú, széles, keleti irányú folyosó húzódik. Haladsz úgy ötven méternyit rajta, elérsz a közepéig, ahol tájékozódhatsz. Lapozz az 52-re!

362.

Betaszítod az ajtót, és két páncélos, kardokkal felfegyverzett or kot találsz készenlétben. Egyikük csaknem láthatatlan, olyan, akár egy délibáb. Ez az ork szembenéz veled, a másik egy megrettent, középkorú férfi összegörnyedt teste mellett áll. A férfi fehér palástot visel, és a földön fekszik. Itt harcolnod kell! Ha a veled szemben lévő orkot akarod megtámadni, lapozz a 35-re! Ha a második orkra akarsz támadni, megteheted, de így az első ork szabadon tud egy csapást mérni rád, amint elhaladsz mellette, ezért csökkentened kell 2 ponttal ÉLETERŐDET. Ha úgy döntesz, hogy mégis a második orkot támadod meg, lapozz a 177-re!

363.

Mint az sejthető volt, a király műcsarnokát a várbeli orkok megszentségtelenítették. Összetört szobrok, szilánkokra zúzott kristály mindenfelé. Az orkok bajuszt és szakállt mázoltak a királynők és hercegkisasszonyok arcmásaira. A királyi udvartartás elf mestereinek festményeit tiszteletien módon karddal felhasogatták, a csarnokot szétverték. Azonban egy öreg, szürke hajú varázsló portréja érintetlenül maradt a képtár egyik végében. Ha meg kívánod vizsgálni közelebbről, lapozz a 151-re! Egyébként kimész a nyugati ajtón, és észak felé indulsz az útkereszteződéshez, lapozz a 92-re!

364.

Felröppensz a sárkány dobogójára, és megleped őt egy szabad támadással (fegyverrel vagy varázsigével). Jegyezd fel, mekkora Életerő veszteséget okoztál a sárkánynak, aztán lapozz a 313-ra, hogy harcolj. A sárkány ÉLETEREJÉBŐL vond le a pontokat!

365.

Állsz és szájtátva bámulsz az előtted tornyosuló iszonyatra. Nem vagy benne biztos, hogy mi ez, vagy méginkább, mi volt ez. A méretéből ítélve talán egy ogár lehetett. Csakhogy keze, lába mérhetetlenül megnőtt, kéz és lábujjain hosszú, görbe, megkeményedett, tőr nagyságú körmök nőnek. Hasa roppant módon felfúvódott. Vaknak tűnik, bár lehet, hogy szeme csupán belesüppedt puffadt, vörös pofájának húsába. Torkán sápadt bíborszínű varrat fut körbe. Különféle csövek csatlakoznak testéhez, onnan pedig pulzáló fujtatókhoz, lombikokhoz, edényekhez

vezetnek. Egy nagy, váladéktól csöpögő gumiszerű szelep jár fel-le, és ez kelti azt a hátborzongató zajt. A szeméthalomban elrejtve mintha egy ládikát látnál, bár nem vagy egészen biztos a dologban. Ha el akarsz menekülni ettől a fenyegetően föléd tornyosuló borzalomtól, mihelyst feléd kezd mászni, lapozz a 302-re! Ha úgy döntesz, hogy megküzdesz vele, bármi legyen is, lapozz a 167-re!

366.

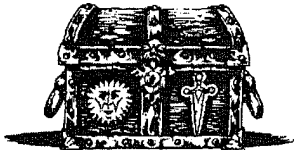
- Pörske, Bélcsavar, gyertek, nézzétek meg ezt a hülyét, elcsíptük! - vihog egy utálatos ork, aki a gödör szélén állva bámul lefelé. Az orkok összekürtölik cimboráikat. Először a céltáblájuk leszel, majd a vacsorájuk..

367.

Ezüstvár egykori várnagyának dolgozószobáját természetesen kifosztották, de a romok között még találsz néhány régi, tépett iratot és lajstromot. Találsz egy kis papírfecnit, amelyen a következő felirat olvasható: „Mágikus Eszközök Leltára, mely tartalmazza"... itt a papír elszakadt. Csak egyetlen tárgy szerepel a leltárban, egy „Ork-ölő táncoló kard", valamint egy rövid feljegyzés arról, hogy a kard szeszélyes, használatához nagy ügyesség szükségeltetik . „Jelenleg Sir Be birtokolja" - így az utolsó feljegyzés. Nyilvánvaló, hogy egy ilyen kard nagyon is hasznodra válna. Bár tudhatnád a lovag teljes nevét és hogy hol található! Keress másfelé, lapozz a 399-re!

368.

Épp csak valamivel túl azon a ponton, ahol a folyosó északnak fordul, van egy ajtó a nyugati falban. Pár méterrel odébb, a folyosó végén egy félelmetes, fekete ajtó látható, kovácsoltvas díszítés borítja mindenütt. Nagy zenebona hallatszik ki mögüle. Valakik vadul ordítoznak, diszharmonikus, fülsiketítő zene bömböl recsegve. Ha be akarsz nyitni a bal oldali ajtón, lapozz a 341-re! Ha el akarsz menni észak felé, lapozz a 11-re!



369.

Eltöltesz néhány órát azzal, hogy aprólékosan átvizsgálod az elpusztult otthonokat, úgyhogy enned kell. Találsz egy 10 méter hosszú kötelet és egy üres üveget. Rálelsz még néhány aranyra is. Dobj egy kockával, hogy kiderítsd, hány arany lapul a bőrerszényben, amit a falban egy lyukba tömve találtál. Beleszaladsz egy portyázó ork csapatba is, éppen mikor visszafelé indulsz a főútra. Közülük hárman egy málladozó kőfal mögül ugranak elő, és bár páncéljuk ütött kopott, fejszéik elég élesnek látszanak. Rémülten veszed észre, hogy ezek nagy-orkok, de ami még rosszabb, egyikük mutáns, módfelett erőteljes végtagokkal és vállakkal. Egyszerre kell velük harcolnod, mivel körbevesznek.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagyork	7	6
Második Nagyork	7	6
Mutánsork	8	9

Miután győztél, átkutatod ellenfeleid felszerelését, de kincset nem találsz, a patkányokat meg, amit az ételes tarisznyájukban hordanak, úgysem ennéd meg! Ha keresgélni akarsz a romok között a város másik felén, mert még nem tetted meg, lapozz a 331-re. Ha elindulsz egyenest az Ezüstvárhoz, lapozz a 192-re!

370.

Enned kell egy adag ételt mialatt itt kutakodsz, de észreveszed, hogy az egyik tojásból még sűrű folyadék szivárog egy repedésen át a bőrszerű héj alól. Ha van üres üveged, felfoghatsz benne némi folyadékot. Ha Sallazar vagy, lapozz a 119-re! Egyébként lapozz a 183-ra!

371

Egy ezüstgyűrűvel, egy ezüsttőrrel vagy egy varázsitallal vesztegetheted meg a varázslót, ha azt akarod, hogy békén hagyjon. Ha kész vagy rá, hogy ezt tedd, töröld ki *Kalandlapodról* ezeket a tárgyakat. Ezután átkutathatod a barlangot, ahol az arany ragyogását láttad, ha még nem tetted ezt korábban, lapozz a 10-re! Visszafordulhatsz a központi

barlanghoz, ahol bejöttél, lapozz a 186-ra! Ha nem tudsz, vagy nem akarsz ezek közül a holmik közül egyet sem feláldozni, harcolnod kell, lapozz a 114-re, vagy elmenekülhetsz, lapozz a 335-re!

372.

Kísérteties módon a fő templomos szobája még olyan, mint az Ezüstvár fénylő korszakában volt, bár most mindent por borít. Mágikus tűz lobog barátságosan a kandallóban, de nem fejleszt füstöt. A falakat zsúfolásig megtöltik a vadásztrófeák, ezeken kívül papi ruhák, palástok függnek a fogasokon. Nem akarsz magaddal vinni semmit erről a helyről, mivel lehet, hogy káoszvarázzsal fertőzöttek, olyannal, ami a templomos elméjét is elpusztította. Így valahol másutt kell kutatnod a nyugati szárnyban, lapozz a 36-ra! Ha elindulsz a Bronz folyosóra, lapozz a 7-re!

373.

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

374.

A kis állat rendkívüli fürgeséggel ráugrik a hátadra, beletúr hátizsákodba kis kemény patáival, kiszagolja a vastüskéket, kettőt belőlük megragad mancsaival és mohón elnyeli. Amikor leugrik, észreveszed, hogy a hátán és lábán lévő fémlapok szemmel láthatóan keményebbek lettek. Az állatka a megelégedettség lágy morgását hallatja. Követni fog, és segít neked a jövőben. Ha találkozol olyan lénnyel, amely fémből készült vagy fémpáncélt hord (a nagyorkok és az orkfonökök fémpáncélt viselnek, viszont a közönséges orkok, a mutánsok és az élőholtak nem), akkor ez a kis vad segíteni fog megküzdeni velük - megsemmisíti páncéljukat. Amikor ezekkel a lényekkel csapsz össze, csökkentheted eggyel TÁMADÓEREJÜKET. A Vasmalac mostantól kezdve minden ilyen csatában segít. Nem választhatod meg, hogy melyik csatában segítsen, vagy ne segítsen (automatikusan megtámad mindenféle páncélöltözetet vagy fémteremtményt). Dobj egy kockával, adj egyet a dobott értékhez! Ez a szám mutatja, hogy maximum hány ütközetben fog részt venni a Vasmalac, mielőtt továbbállna (ha sárkányt lát, azonnal eliszkol). Most tehát ennek a különös lénynek a kíséretében kinyithatod a szemben fekvő, kerámia lappal díszített ajtót, ha még nem tetted meg, lapozz a 112-re vagy elindulhatsz a folyosó végére, lapozz a 43-ra!

375.

A banyának van néhány kincse elrejtve annak a széknek egy álcázott rekeszében, amelyen ült. Találsz egy fiola pestis-ellenszert, egy tekercset, melyen egy Varázslepel szavai olvashatók, és egy *Varázsgyűrűt.*

Felkelti érdeklődésed a rokka, ami nyilvánvalóan mágikus. Átfut az agyadon, hogy vajon van-e rá mód, hogy a saját hasznodra fordítsd vagy sem. Ha megpróbálkozol vele, hogy te magad hajtsd meg a rokkát, lapozz a 247-re! Ha nem akarsz, elhagyod ezt a helyiséget, és elindulsz a kovácsoltvas ajtóhoz az északi folyosó végénél, lapozz a 197-re!

376.

Háttal állsz az előcsarnok távolabbi végében lévő ajtónak, nyugat felé nézel. Közvetlenül előtted egy másik kétszárnyas ajtó, északra egy átjáró nyúlik el több méter hosszan. Távolabb, ennek az észak felé tartó átjárónak a nyugati oldalán van két ajtónyílás, a végében egy ajtó. A távolban a folyosó visszakanyarodik keleti irányba. Balra az átjáró rögtön nyugatra kanyarodik. Fedezd fel valamelyik területet, ahol még nem jártál. Merre indulsz?

A nyugati átjáró felé?	Lapozz a 3-ra!
Kinyitod a dupla ajtót előtted?	Lapozz a 359-re!
Kinyitod az első ajtót az északi átjáróban?	Lapozz a 38-ra!
Kinyitod a második ajtót az északi átjáróban?	Lapozz a 347-re!
Végigmész az északi átjárón?	Lapozz a 155-re!

377.

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

378.

Körülkémlelsz, amint betaszítod az ajtót... és alig hiszel a szemednek! Valaha ez a király belső kertje volt, ritka, egzotikus növényekkel, melyek Amarillia különböző tájairól származtak, és mágikus eszközökkel termesztették őket. Sok közülük még mindig él, tehát a bennük rejlő varázslat is működik. Mivel az orkok fákat és bokrokat döntöttek ki, nehéz a járás. Kerti székek és asztalok mindenfelé, a romok között színpompás virágok és citromillatú fűcsomók. Középen egy hosszú, sövénnyel szegélyezett ösvény vezet, a sövény mögött fűzszerű fák állnak, ezek ezüstös ágai behajlanak az útra. A távolban, dél felé látsz egy kis szökőkutat, melynek finoman faragott vízköpőjéből vékony vízsugár tör elő. Elindulsz a kút felé. A fák ágai közül hirtelen suhogást hallasz. Meghökkensz; csapatnyi denevér repül feléd, hogy rádtámadjon (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nem közönséges denevérek. Vérvörös, csillogó szemük, borotvaéles tépőfogaik, kiterjesztett szárnyuk méteres fesztávolsága világosan mutatja, hogy vámpír denevér ékkel van dolgod.

Vámpírdenevérek ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, de a denevéreknek sikerült csapást mérni rád, lapozz a 18-ra! Egyébként tovább indulhatsz a szökőkút felé, lapozz a 47-re! Visszafordulhatsz ebből a szobából, további rejtett támadóktól tartva, lapozz a 3-ra!

379.

Végezz *Ügyességpróbát* míg a múmia közeledik, és adj 2-t a dobott értékhez! Ha ügyes vagy, a lámpás eltalálja a múmiát, és lángba borítja. A szörny veszít 2 ÉLETERŐ pontot, és ez a 2 pontos ÉLETERŐ veszteség automatikusan folytatódik minden elkövetkező HARCFORDULÓBAN. Ha elügyetlenkeded, lámpásod elvéti a múmiát és szétzúzódik mögötte a falon. Többé nincs lámpád! Lapozz a 288-ra és küzdj meg a szörnyeteggel!

380.

Enned kell egy adagot, mialatt átkutatsz úgy tucatnyi cellát. Mindössze néhány megbilincselt csontvázat találsz, a cellafalakon pedig firkálmányokat és terjengő penészfoltokat. Most megpróbálhatod átkutatni a szomszédos cellasort, lapozz a 210-re! Elmehetsz másfelé a börtönben, lapozz az 51-re! Ha kívánod, elhagyhatod a börtön területét és visszatérhetsz a vár fő részébe, lapozz a 357-re!

381.

Az egyik festmény mögött, a nyugati falon találsz egy jól álcázott rejtekajtót. Ha ki akarod nyitni, lapozz a 236-ra! Ha nem kívánod ezt tenni, el kell menned és másfelé kell kutatnod. Visszamehetsz délnek aztán keleti irányba, lapozz a 399-re! Ha inkább északnak tartasz, a Sólyom úthoz, lapozz a 111-re!

382.

Kifizeted a kereskedőt, aki átnyújtja a ladikot az öregnek. Miután a bölcs óvatosan áttölti annak tartalmát egy bronzedénybe, újra feléd fordítja figyelmét.
- Hmm. Szóval az Ezüstvárba tartasz?
Meglepetten bámulsz rá, mert ezt egy szóval sem említetted. Lehet, hogy valóban látnók?
- Nem - feleli ki nem mondott kérdésedre. - Igazság szerint őfelsége mondta el. De, tény; hogy éppen tegnap volt egy látomásom arról a helyről. Nohát, hova is írtam le?
Egy ilyen aggastyántól szokatlan fürgeséggel- kapaszkodik fel egy rozoga létra tetejére, és előkotor egy vastag, bőrkötéses, porlepte könyvet az egyik legfelső polcról. Lapozgatja egy ideig, majd diadalittasan felkiált és egy talányos verset kezd skandálni.

Lovagot a zöld mezőben oroszlán pusztítja el,
Pokolbajnokot legyőzöd rúnaék fehér jelivel,
Harci sárkány pusztul,
hogyha sárga csillagfény kigyúl,
Mutáns ogár tehetetlen égszínkék serlegbe hull,
S a fekete onixpálca az értelmét eléd tárja.

- Nos, ez minden - fejezi be. - Persze fogalmam sincs róla, hogy mit jelent. De nagyon fontos!
Kissé csalódottan állsz odébb. Elmehetsz felszerelést vásárolni, lapozz az 56-ra! Megpróbálhatsz szerezni egy kis pénzt indulás előtt, ha még nem tetted meg, lapozz a 206-ra! Hajóra is szállhatsz, hogy elvigyen Toronyszigetre, lapozz a 220-ra!

383.

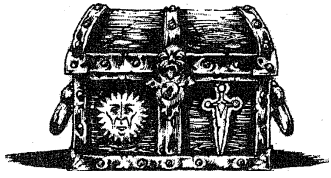
Sajnos Zagor éppen arra számít, hogy használod a Reptetőitalt. Gyorsan felröppensz, - és vissza is pattansz egy mágikus erő kemény faláról, ami elzárja utadat. Több métert zuhansz, le a kemény földre. Csökkentsd hárommal ÉLETERŐ pontjaidat! Most ott fekszel a kőlépcsőn. Lapozz a 207-re!

384.

Bosszús hang csattan fel az ajtó mögött:
- Igen, igen, gyere be!
Benyitsz. Megdöbbenten tapasztalod, hogy egy mogorva, kék szerzetesinget és barna papi sapkát viselő embert találsz odabenn. A homlokát övező szíjon egy monokli csüng, hogy gyorsan előkaphassák, ha új kincseket kell megvizsgálni. Öltözékéből arra következtetsz, hogy Cabaal pusztáiból származik - az a vidék híres vándor kalmárairól és kufárlelkű lakóiról. A kereskedő némán áll a szobában lévő kincshalom előtt. Páncélokat látsz, élelmet, fegyvereket, drágaságokat...! Ha úgy döntesz, hogy megtámadod, és azután elviszel, amit tudsz, lapozz a 267-re! Ha meg akarod kérdezni, milye van eladó, lapozz a 168-ra!

385.

Ha észak felé nézel ezen a folyosón, látsz két ajtót egymással átellenben, félúton a folyosón, és egyet szemben a távolabbi végén. Egy gyors vizsgálat kideríti, hogy a nyugati ajtó az udvarhölgyek hálószobáira nyílik. Ezeket a szobákat teljesen kifosztották és tönkretették.
A szemben lévő ajtó ónix intarziáján néhány szokatlan, mágikus rúna látható. A folyosó végén található ajtóra, az öreg király, Kraal címerpajzsát festették. Ha Sallazar vagy, lapozz a 37-re! Ha ki akarod nyitni az ónixajtót, lapozz a 78-ra! Ha a pajzzsal díszített ajtót akarod kinyitni, lapozz a 259-re!



386.

A rúnák mágikus figyelmeztető jelek, hogy maradj kívül. Megítélésed szerint rajzolatukban van valami sötetelf elem is. Kissé zavarba jössz, mivel nem olyanok, mint a szokványos mágiarúnák. Elbizonytalanodsz, nem tudod, hogy miféle varázsige-használó teremtmény rakhatta ide ezeket. Végezz *Felismerőképesség-próbát!* Ha sikeres vagy, lapozz a 23-ra! Ha nem sikerül, mondhatsz egy Nyitóvarázst az ajtóra, lapozz a 110-re! Kinyithatod az ajtót a szokásos módon, lapozz a 339-re! Ha inkább nem próbálkozol és máshol kutatsz tovább, lapozz a 376-ra!

387.

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

388.

A folyosó legnyugatibb végéből orkok lendülnek támadásba - meghallották, ahogy betörted az ajtót. Néhány nyílvesszőt küldenek feléd. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, elugrassz a nyilak elől. Ha nem vagy ügyes, 2-vel csökkentened kell ÉLETERŐ pontjaidat, mert az egyik lövedék eltalált. Ha hárommal vagy többel dobod felül *Jelenlegi* ÉLETERŐ pontjaidat, mindkét lövedék eltalált, így 4-gyel kell csökkentened ÉLETERŐ pontjaidat. Az orkok eldobják íjaikat, előrántják rövid kardjukat, és közelharcba bocsátkoznak. Háttal a falnak, külön-külön vívhatsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Nagyork	7	6
Második Nagyork	7	6

Ha győzöl, kiderül, hogy az orkoknak nincsenek kincsei, úgyhogy visszamész a bezúzott ajtóhoz. Lapozz a 203-ra!

389.

Észak felé tekintve nyilvánvalóvá válik, hogy az átjáró mindenütt elszórt csapdákkal van tele: drótakadályokkal és a falra szerelt számszeríjakkal, melyek felajzva várják, hogy nyílzáport zúdítsanak

rád. Világos, hogy áthaladni ezen a folyosószakaszon az ajtókig nem lesz egyszerű. Ha nem akarsz erre a csapdákkal teleszórt területre lépni, hanem inkább egy olyan területen kutatnál, ahol még nem voltál, menj nyugatra a Sólyom út felezőpontjáig, lapozz az 5-re! Mivel a folyosó csapdákkal ellátott területe mintegy 10 méter hosszú, egy szökkenés csupán az út feléig juttat el. Ha tudsz és akarsz ilyen varázslatot használni, lapozz a 268-ra! Ha csak az az egy választásod van, hogy elindulj előre, remélve a legjobbakat, lapozz a 354-re!

390.

Ez az ajtó zárva van, de fürgén megkeresed a kulcsát Thulu testén. Kinyitod az ajtót. Egy cellát látsz, amelyben mocskos szalmaágyon, egy kivörösödött szemű, valamikor fehér papi palástba öltözött öreg ember néz fel rád. Először reménytelen kifejezés ül ki arcára, majd amikor felfedezi, hogy te nem tartozol Thulu hívei közé, tekintetében elragadtatás és boldogság csillan.

- Barátom, hogyan tudom, valaha is meghálálni, hogy megszabadítottál? - kérdi. - Javasember vagyok, és te bizonyára sok mindent elszenvedtél, míg elértél ilyen messzire, ezen a borzalmas ördögtanyán.

Ha megkaptál valamilyen pestist, a javasember ki fog gyógyítani bármelyikből és bármennyiből. Rád teszi gyógyító kezét is, így 8 ponttal növeli ÉLETERŐDET. Aztán felszalad Thulu trónjához, kinyit egy titkos rekeszt az alján, elővesz egy gyűrűt, és ujjára húzza.

- Barátom, nem vagyok harcos vagy varázsló. Nem tudok többet segíteni a küldetésedben. Olyan régóta vagyok itt bezárva, hogy nem tudok semmit a borzalmas változásokról, bár érzékeltem azokat.

Vissza kell mennem hűbéruramhoz, a királyhoz. Ha úgy gondolod, hogy tudod a nevét ennek a javasembernek, alakítsd át nevének betűit a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a betűknek megfelelő számokat, és lapozz ahhoz a szakaszhoz, amelyiknek a száma megegyezik a kapott összeggel. Ha a javasember neve nem az első szó ebben a szakaszban, vagy ha nem tudod az öreg nevét, lapozz a 211-re!

391.

Egy kimondhatatlanul gonosz lény ül a széles, márvány lépcsősor tetején lévő trónon. Amarillia bölcs királyai valamikor innen irányították az udvart. Zagor testén bíborvörös, szétmálló rongyok és egy fekete-fehér köpeny cafatjai csüngenek. A mellén a hatalmas, díszes Z-betű azonban ragyogni látszik. Zagor úgy néz ki, mintha a földkerekség leggonoszabb emberét és legocsmányabb démonát gyúrták volna egybe. Levedző démonbőre úgy feszül, mintha erei bármely pillanatban szétrobbanhatnának, arcának kétoldalún varratok futnak végig. Teste erős, bőre pikkelyes, akár a démonoké, de csontjai kidudorodnak. Bal karja csontkar, belemélyed a trónus karfájába és közben vörösen izzik. Zagor feláll. Most látod csak, milyen óriási - legalább négy méter magas. Kezében rúnákkal borított botot tart, karjait széttárja, rémisztően vigyorog és diadalittasan bámul rád... De amint ezt teszi, lakkozott fekete és piros kártyalapok potyognak

ki köpenye redőiből. Egy pillanatig úgy tűnik, hogy Zagor démonarcán feltűnnek az érdeklődés jelei. A kártyák szétszóródnak körülötte. Ha el akarsz kapni egyet, miközben esik lefelé, és megnézed az előlapját, megteheted, lapozz a 187-re! Ha nem teszed, hanem inkább azonnal megtámadod Zagort, lapozz a 299-re!

392.

- Nos, ha elindulsz innen, és északnak fordulsz, kelet felé tartva eléred az ork barakkokat, úgyhogy légy résen!
Ne feledd, ha nyugati irányba mégy, eljutsz a Pokolcsahos őrökig, és magába a trónterembe. Annyi ott a szörny, amennyivel úgysem bírnál el. Ha mégis keresztüljutsz, a Bronz folyosóra kerülsz, ahonnan ajtók nyílnak a keleti és nyugati szárnyra, és a Nagytoronyba. A keleti szárnyban Grool uralkodik, ő a régi Bástyatoronyban lakik. A nyugati szárny nagyon veszélyes... Pokolcsahosok és levágott fejek! Kiráz tőlük a hideg! Óvakodj az ottani Kísértettől! Lapozz vissza a 22-re!

393.

Egy nagy barbárfejsze van nekitámasztva a ládikónak! Ha Braxus vagy, tudod használni ezt a kétkezes fegyvert. Ezért nem fogsz jutalompontot nyerni a TÁMADÓERŐDHÖZ, de varázsfegyvernek számít (néhány teremtményt csak ilyen fegyverrel lehet megsebezni, úgyhogy ez valószínűleg hasznosnak fog bizonyulni). Viszont, ha Anvar vagy, a fegyver 1 pontot ad TÁMADÓERŐDHÖZ minden ütközetben. Zagor és bármilyen sárkány ellen pedig 2-vel növeli TÁMADÓERŐDET Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a

leletért. Leballagsz a kőlépcsőn, és visszaindulsz a torony mögötti főfolyosóra. Lapozz az 52-re!

394.

Egy nehezékekkel megterhelt háló ereszkedik alá a gerendákról; a támadás készületlenül ér. Ha nem Anvar vagy, végezz *Ügyességpróbát*, hogy elkerülhesd a vékony fémháló csapdáját, amivel két visító kis goblin siklik le köteleken a mennyezetről, ahol eddig megbújtak. Ha nem vagy sikeres, 2-vel csökkentened kell TÁMADÓERŐDET, miközben a goblinokkal egyszerre harcolsz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	6	6
Második Goblin	6	6

Ha győzöl, átkutatod a fegyverkupacot. Eszedbe se jut felmászni a kötélen, valahogy nem vagy kíváncsi arra, hogy a goblinok milyen kacatokat hordtak össze „kincs" gyanánt. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy találsz egy ép íjat és egy tegez nyilat. Ha nem vagy szerencsés, nem találsz semmi használhatót. Most elhagyhatod ezt a szobát és benyithatsz a szemben lévő ajtón, lapozz a 20-ra, vagy elindulhatsz a nagy ajtóhoz az előcsarnok távolabbi végében, lapozz a 376-ra.

395.

Rátalálsz egy rejtett varázskapura a lovagok körletének egyik legkisebb szobájában. Ha el akarsz mondani egy Teleportáló varázst, az el fog repíteni ennek a szintnek az egyik legnagyobb veszedelme mellett - és persze néhány kincs mellett is. Ha használni akarod ezt a kaput, el kell mondanod a Teleportáló varázst, és átsétálnod a kapun, lapozz a 41-re!
Ha nem kívánod most használni a kaput, megteheted később is. Jegyezd fel ennek a szakasznak a számát, hogy vissza tudj térni ide a várnak erről a szintjéről bármelyik szobából, hogy teleportálhasd magad (természetesen nem teheted meg ezt csata közben, és ha egyszer keresztezted bármelyik lépcsősort ezen a szinten). Most, ha van egy bizonyos lovag, akinek tudod a nevét, és akinek a szobáját meg akarod találni, lapozz a 117-re!
Átkutatni akárcsak néhány szobát, nagyon időigényes lesz. Ha ezt akarod tenni, lapozz a 159-re! Egyébként elhagyod az Ezüstlovagok szobáit. Benyithatsz az ork barakkokhoz vezető ajtón, ha korábban még nem tetted, lapozz a 204-re! Elindulhatsz nyugatnak, ahhoz a ponthoz, ahol a folyosó észak felé kanyarodik, lapozz a 368-ra!

396.

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

397.

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

398.

Undorító bűz áramlik a résnyire nyitott ajtó mögül, és bent koromsötét van. Ha nincs valamilyen fényforrásod, nem kockáztatod meg, hogy belépj ide, tehát eldöntőd, hogy megvizsgálod a következő ajtót északra, lapozz a 344-re! Ha van világítóeszközöd, átkutathatod az ajtó mögötti szobát, lapozz a 301-re, vagy kihagyhatod ezt a szobát és folytathatod utadat a következő, északi ajtóhoz, lapozz a 344-re!

399.

Folyosók kereszteződésében állsz. Az egyik keresztben fut kelet-nyugati irányba, tőled jobbra és balra. A másik észak felé vezet, ez van éppen előtted. Észak felé nézel, hátad mögött az előtérbe vezető ajtó. Az előtted lévő folyosó mintegy ötven méternyit egyenesen fut, majd beletorkollik egy nagyon széles kelet-nyugati átjáróba, ahol a falon táblák sorakoznak. A táblákra vadászó madarak képét vésték. Ez a Sólyom út. A jobb oldaladon van két ajtó, az átjáró déli oldalán. Ez az átjáró aztán északnak kanyarodik. A kanyarban van egy nyugat felé néző ajtó. A bal oldaladon egyetlen ajtó található, szintén az átjáró déli oldalán. Később ez az átjáró is északnak kanyarodik. Itt a folyosók halvány fényben fürdenek, a fáklyák által kibocsátott gyenge, mágikus fény a múló idővel egyre gyengül, de még elegendő ahhoz, hogy láss. Át

kellene kutatnod egy olyan területet, ahol korábban még nem jártál. Akarsz:

Benyitni a jobb oldali első ajtón?	Lapozz a 367-re!
Benyitni a jobb oldali második ajtón?	Lapozz a 337-re!
Benyitni a legtávolabbi, jobb oldali ajtón?	Lapozz a 73-ra!
Benyitni a bal oldali ajtón?	Lapozz a 238-ra!
Elindulni északnak a Sólyom úthoz?	Lapozz az 5-re!
Elindulni a nyugati folyosó mentén addig, ahol elkanyarodik északnak?	Lapozz a 134-re!
Elindulni keletnek a folyosón addig, ahol északnak kanyarodik?	Lapozz a 139-re!

400.

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

Amikor magadhoz térsz, arcodon a tenger hűvös leheletét érzed. Köhögsz és prüszkölsz, amint a legfinomabb rák-szigeti rum kortyai csúsznak le a torkodon. Egy kentaur mosolygós arca,

örömkönnyektől csillogó szeme kezd kibontakozni előtted.
- Le kellett rendeznünk néhány orkot, akik igen nagy lelkesedést mutattak az iránt, hogy keresztüldöfjenek téged a kardjukkal - mondja nyájasan. - De rá se ránts! Ez volt a legkevesebb, amit érted tehettünk. Örülünk, hogy visszajöttél.
Az *Amarillia Dicsősége* fedélzetén a legénység kitörő lelkesedéssel fogad, és bizonyára még nagyobb dicsőség vár, amikor visszatérsz Menedékvárba. Amarillia földjén még mindig sok gonosz lény él, de most már van esély arra, hogy az ország nem pusztul el. Ez pedig neked köszönhető.

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

AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

Zagornak, a Tűzhegy varázslójának neve sokáig rémülettel töltötte el Titán világának lakóit. A gonosz mágust azonban legyőzték és száműzték saját síkjáról. Mégsem pusztult el végleg. Ezúttal egy démon testében újjászületve Amarillia királyságának létét fenyegeti. A rettegett szörnyeteg a messzi Torony szigeten álló Ezüstvárban gyűjti erejét a végső leszámoláshoz. Számos jelentkező akad elpusztítására, köztük Anvar a barbár, Braxus a harcos, Pecök a törpe és Sallazar a varázsló. Te döntheted el, hogy melyikük lesz a kiválasztott, aki összeméri erejét a démoni teremtménnyel és szolgáival...

Két dobókocka, egy ceruza és egy radír, no meg némi szerencse: ez minden, amire szükséged van, hogy belevágj ebbe a kockázatos kalandba.

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

A megoldás a TE kezedben van!

SZUKITS KÖNYVEK

990.-

9 789639 344655