Steve Jackson és Ian Livingstone

A SÖTÉTSÉG TŐREI

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

A SÖTÉTSÉG TŐREI

Írta: Luke Sharp

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Daggers of Darkness

Fordította
Killmaster és Islandi

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Les Edwards

Borító szerkesztés
runner

Martin McKenna illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Luke Sharp, 1988
Illustrations © Martin McKenna, 1988
Map © Leo Hartas, 1988
Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

A Sötétség Tőrei
24

KELTHER
É
Karádrádat folyó
GORAK
MAVRA KHOMATA
KAZAN
URUZ-TORRES
HULUGU
KAZILIK
Nyál folyó
BOGOMIL
HUHOGÓK ERDEJE
SHARRABBAS
BOGUMILOK MOCSARA
ushun Koja ösvény
ALACSONY ILKHANS
YIGENIK
SOLDRAGAR SZIGET
KORKUT
Dynatos folyó
MAGAS ILKHANS
PENDRAGAR SZIGET
Fejér MÁRTAS

Bevezetés

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

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

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

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

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

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg Kazan teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

A CSATA

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

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

A harc menete

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor *Próbára teszed* SZERENCSÉD!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcolsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszer-tartalékodat.

A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Kalandod során lehetőséged lesz további élelmiszeradagok beszerzésére. Ez lehetővé teszi számodra, hogy a kaland teljes ideje alatt fenntartsd erődet. Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod. Az Életerő Italának elfogyasztása automatikusan visszaállítja az ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékükre

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *Tedd próbára* a SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod. A Szerencse Italának elfogyasztása 1-gyel megnöveli *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidat, majd automatikusan visszaállítja jelenlegi pontjaidat az új *Kezdeti* értékükre.

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb dolgokkal felszerelkezve kezded, ám további tárgyakra bukkanhatsz utazásod során. Karddal vagy felfegyverkezve, van egy pajzsod, és állati szőrmével kibélelt bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban tárolod élelmeidet és mindazokat a kincseket, amikre küldetésed teljesítése során rátalálsz.

Ezen kívül eltehetsz egy varázsitalt is, hogy segítse utadat. A következők közül választhatsz:

Ügyesség Itala – visszaállítja elvesztett ÜGYESSÉG pontjaidat.

Életerő Itala – visszaállítja elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat.

Szerencse Itala – visszaállítja elvesztett SZERENCSE pontjaidat, és a *Kezdeti* értéküket is megnöveli 1-gyel.

Ezekből bármikor ihatsz, ha épp nem harcolsz. Mindegyik ital egyetlen kortyra elegendő folyadékot tartalmaz csak, így csupán egyetlen alkalommal élhetsz velük! Ha így teszel, ne feledd ezt jelezni a *Kalandlapodon* is!

Ne feledd, hogy csak az egyiket viheted magaddal, így jól gondold meg, melyiket választod!

Méreg

Mint arra hamarosan rá fogsz jönni, a szervezetedbe került méreg gyorsan terjed a testedben. A könyv bizonyos részein – különösen amikor valami kimerítő dolgot cselekszel – utasítást kapsz rá, hogy jelölj be egy méregegységet. Ha ez megtörténik, be kell satíroznod egy rubrikát a *Kalandlapodon*. Ha az alak teljes egészét besötétítetted a méreg miatt, a méreg bevégezte gaz feladatát, és kalandod véget ér.

Medálok és Labirintusok

Kazan birodalma hat részre tagolódik, melyek mindegyikében egy Medál pihen. Az ezeket uraló klánok listáját megtalálod a *Kalandlapodon*. A hagyományok szerint mindegyik Medál egy hatalmas, veszedelmekkel teli Labirintus mélyén pihen. Ha sikerül megszerezned egy medált, jelöld azt a *Kalandlap* megfelelő rubrikájában. A Medálok hatalmas erővel bírnak; mindegyik lehetővé teszi, hogy három csatából elsétálj, még ha egyébként el is vesztetted azt. Ilyenkor maximum 4 ÉLETERŐ pontot állíthatsz vissza magadnak, és úgy tehetsz, mintha győztél volna. Azonban ha így teszel, ÜGYESSÉGEDET és SZERENCSÉDET is csökkentened kell 1-1 ponttal, és be kell jelölnöd 3 méregegységet is.

Arany

Rá fogsz jönni, hogy Kazanban virágzik a kereskedelem. Az egységes fizetőeszköz az Aranytallér. Kalandod kezdetén összesen 6 Aranytallérral rendelkezel. Ezek egyike a csizmádba van belevarrva, ez a szerencseérméd, amit csak akkor használhatsz, ha erre kifejezetten lehetőséget ad a szöveg.

Ezen kívül egy kisebb szütyőben néhány, szinte értéktelen vasérmét is magadnál hordasz. Ha pénzkészleted változik a kaland során, azt mindig jelöld a *Kalandlapodon*.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

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

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

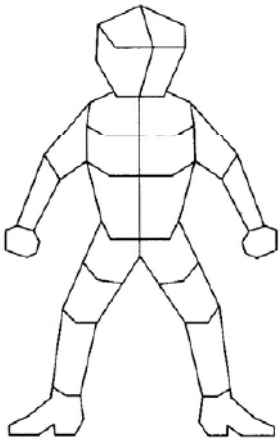
Az egyetlen igazi út minimális kockázatot jelent, és minden játékos, függetlenül attól, milyen pontokkal vág neki, elég könnyen végigmehet rajta.

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

KALANDLAP

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

MÉREGEGYSÉGEK:



MEDÁLOK:

YIGENIK

URUZ

BOGOMIL

HULUGU

KORKUT

KAZILIK

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

KÉPESSÉGEK:

NYOMOK, VARÁZSIGÉK, FELSZERELÉSI TÁRGYAK ÉS JEGYZETEK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

Kinyitod a szemed és látod, hogy egy sötét köpenyes alak magasodik feletted, kezében egy hosszú tőrrel, amellyel éppen le akar sújtani rád. Próbálsz megmozdulni, de ahogy szemeivel rád mered, teljesen megbénít. A penge megcsillan a holdfényben, ahogy a torkodnak szegezi.

– Éjszaka teremtménye, távozz innen! – szólal meg egy ismerős hang – Homrat Deis Blichnet Vaqua! – A tőr kiesik az orgyilkos kezéből, és épp csak súrolja a válladat. Egy másodpercig még látod az elillanó merénylőd, majd fejedet elfordítva – mielőtt az égető fájdalomtól elveszítenéd az eszméleted – megpillantod Gally szelíd tekintetét, és ezután minden elsötétül előtted.

Később, mikor magadhoz térsz, a válladban a fájdalom már enyhült, csupán egy tompa lüktetést érzel. Gally éppen a sebet tisztítja, miközben egy különös nyelven kántál. Amikor észreveszi, hogy felébredtél, így szól: – Isten hozott újra itthon! Attól tartottam, hogy a tőrt olyan gonosz erő járta át, amely ellen tehetetlen vagyok. De így nem sikerült súlyosan megsebeznie téged. Légy üdvözölve Segrek Kiválasztottja, bátor kazanid.

– De hogyan tudtad… – próbálod kérdezni, de félbeszakít.

– Ez a fogadó már nem biztonságos. Keresnünk kell egy olyan helyet, ahol nyugodtan elmagyarázhatok neked mindent.

Az általad csak Gally-ként ismert ivócimborád Gorak tornyához vezet, ahol, miután felmentek egy lépcsősoron, betessékel egy poros könyvekkel, agyagedényekkel, mindenféle üvegekkel, valamint apró,

prémes állatokkal és madarakkal teli szobába. Most jössz csak rá, hogy Gally nem más, mint Astragal, a varázsló. Nincs sok időtök, ezért barátod gyorsan a tárgyra tér. Elmondja, hogy csak nemrég tudta meg, Segrek, Kazan uralkodója az elmúlt évben meghalt, és az ezt eltitkoló Chingiz fővezír Mamlik bérgyilkosokat küldött minden Kiválasztott után, hogy egyikük se vághasson bele a sharrabbasi trónhoz vezető útba. Miközben ezt meséli neked, hellyel kínál, és azt tanácsolja, hogy pihenj le, hisz még sok tennivalótok van. Ezután távozik a szobából, és hallod, amint utasítja az őröket, hogy senkit se engedjenek be hozzád. Hátradőlsz a foteledben, és a válladat tapogatva az ablakon ki-be röpködő madarakat nézed. Melletted egy nyitott könyv fekszik, amit felveszel, és beleolvasol. A történet valahonnan nagyon ismerősnek tűnik.

Kazan – egy viszonylag ismeretlen, különös, vad vidék, amely **Gorak**tól nyugatra és a Kardáradat folyótól délre terül el Khul legdélnyugatibb sarkában. Fővárosa Sharrabbas, ahol Kazan Trónusa is található. Ezen kívül még hat törzsi terület található, és az ott lakó klánok mind egytől egyig nemcsak önállóak, de igencsak harciasak is. A kazanidák híresek bátorságukról és arról, hogy befogadnak minden olyan teremtményt, illetve bármilyen életformát, akik kiállják az igen nehéz, egyesek szerint barbár és kegyetlen próbatételeiket. A mai napig tartja magát az a híresztelés is, hogy a Magas Ilkhans, a Sharrabbastól délre elterülő hegyvonulat aranylelőhelyeket rejt magában, de még egy felfedező sem tért vissza onnan erre vonatkozó konkrét bizonyítékkal.

Kazanban a trónörökös mindig egy különös rituáléval kerül kiválasztásra. Ennek a hagyománynak köszönhetően az uralkodó mindig egy bátor, erős, sőt, bölcs kazanid lett. Azok a szülők, akik gyermeküket Ushun Koja trónörökösének (más néven Kiválasztottnak) jelölik, elhozzák az újszülöttet a fővárosba, ahol különböző próbáknak vetik alá őket. Azoknak a szülőknek, akik utóda átmegy a próbán, előre meghatározott módon kell felnevelniük gyermekeit, amelyhez anyagi támogatást is kapnak. Kilenc éves korukban ezen gyermekeknek el kell hagyniuk Kazant, és egyfajta száműzetésként a maguk útját járva, be kell barangolniuk Khul egész kontinensét. Eközben egyedül kell szembenézniük félelmeikkel és magányukkal. Amikor az uralkodó meghal, hírnököket küldenek szét szerte a kontinensen, akik jelzéseket rejtenek el tradicionális helyeken, ezzel hívva haza a Kiválasztottakat, akiknek Kazanba visszatérve be kell járniuk a nagy Labirintusokat, és azokban meg kell szerezniük annyi Klán Medált, amennyit csak lehetséges. Ezt követően Sharrabbasban elsőként kell elfoglalniuk a trónust. A kazanidák titkolózó népek, és azt senki nem tudja, hogy ezután pontosan mi történik a fővárosban.

Az olvasást azonban félbe kell hagynod, mert Astragal siet be a szobába, kezében a Mamlik merénylő démoni fegyverével. – Erre a tőrre Chingiz egy nagyon erős halálvarázslatot bocsátott. Csak egyetlen módon lehet legyőzni a gonosz bűbájt, ha visszaadod a készítőjének, Chingiznek. Az idődd azonban egyre fogytán. – Óvatosan a bakancsszáradba rejted a tőrt.

Így kezdődik a Kazan trónja felé vezető kalandod. Vad vidékeken kell majd átkelned, ki kell állnod a klánok próbatételeit, végig kell járnod az útvesztőket, hogy megleld a medálokat, hogy utána magaddal vihesd őket Sarrabbasba, ahol aztán el kell jutnod a hatalmas trónushoz. Ráadásul mindeközben a gonosz Chingiz nagyvezír Mamlik bérgyilkosokból álló bérencei folyamatosan a nyomodban lesznek. A sikered kulcsa az óvatosság lehet. Valószínű, össze kell majd csapnod Nekromantákkal, sőt, olyan testetlen, gonosz élőholtakkal is, akik hatalmas varázserővel rendelkeznek. Szóval jobban teszed, ha inkább megpróbálod elkerülni ezeket a lényeket.

Sajnos – mint ahogy azt Astragal is elmondta – mivel megsebezetek egy olyan tőrrel, amelyre halálvarázslatot bocsátottak, Chingiz gonoszsága megfertőzött téged, és a méreg lassan szétterjed az egész testedben. Bár addig ebből semmit nem fogsz érezni, amíg végül el nem terjed az egész testedben, és ha ez bekövetkezik, azonnal meg fogsz halni.

És most lapozz!

1.

Astragal egészen Gorak határáig kísér, ahol kezet ráz veled, és sok szerencsét kívánva elköszön tőled. A Varázslótanács rendelkezése szerint neki tilos belépnie Kazan földjére, de biztosít róla, hogy azért időről időre megpróbál majd kapcsolatba lépni veled. Miután búcsút vettetek egymástól, elindulsz felfelé a hegyen, ami elválasztja egymástól Gorakot Kazantól. Ahogy vállaid sajogni kezdenek, tudod, hogy a méreg már kezd széterjedni szervezetedben (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*).

Ahogy órákon keresztül csak mászol felfelé a sziklákon, a vidék egyre kopárabb, az idő meg egyre hűvösebb lesz, ahogy lassan eléred a hóhatárt. A hóréteg vastagodásával arányosan nehezedik az előrejutás is. Bár kimerültél, de tudod, hogy itt nem állhatsz meg (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Nemsokára odaérsz egy, a hegyen lévő átjáróhoz, amit a Sárkány Kapujának neveznek, ahol egy ősi kőobeliszk jelzi az erre járónak, hogy kazani területre lép. Az obeliszken egy férfi fekszik, akinek a mellkasába egy hatalmas tőrt döftek. Egy félig kiborított hátizsákot pillantasz meg a havon, a fekvő test mellett. Ha el akarsz vinni bármit is abból, ami szét van szóródva a hátizsák körül, lapozz a **233**-ra. Ha inkább először közelebbről megvizsgálnád a férfi testét, lapozz a **89**-re.

2.

A sas egy vasrudat tart a karmai között, és Geronikusz arra ösztönöz, te is markold meg. A hatalmas madár csapkodni kezd a szárnyaival, és veled együtt könnyedén felemelkedik. Magasan és gyorsan repültök. Hirtelen három Vadászsólymot pillantasz meg, melyek fenyegetően közelednek felétek. A sas nem tud igazán jól manőverezni a súlyod miatt. Megpróbál ugyan felemelkedni a hegyek fölé, de ellenfeleitek követnek benneteket, és nem tágítanak. Végül a sas leereszkedik közel a talajhoz, és ledob téged. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lágyan esel a puha hóba. Ha nincs szerencséd, csúnyán megütöd magad a zuhanáskor (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **275**-re.

3.

Egy szobában vagy, ahol teljes a sötétség. Érzed, hogy valami elsiklik a lábad között, majd a bokád köré tekeredik. Két vörös szemet látsz, és hallod, amint valaki egy kardot húz ki a hüvelyéből. Ha rendelkezel a Vakharc képességgel, a hagyományos módon játszd le a küzdelmet. Ha nem, csökkentsd ennek a harcnak az időtartamára az ÜGYESSÉGED 2-vel!

Sötét Szörnyeteg	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

4.

Az ösvény, melyet követsz, egyre inkább járhatóbbá válik, és nemsokára macskakővel kirakott úton haladsz. Időközönként az út oldalán kis obeliszkeket pillantasz meg. Esetenként egy szekér halad el melletted. Éppen megállsz, hogy egy követ szedj ki a lábbelidből, amikor egy ember lóháton, nagy barna kabátjába burkolózva üget el melletted, egy tartalék lovat vezetve. Megáll melletted, és felajánlja neked, hogy 2 Aranytallérért cserébe ellovagolhatsz vele Sharrabbasba. Mialatt gondolkodsz az ajánlatán, felfedezel egy nevet a nyergébe karcolva: Wolfsbane. Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a **352**-re. Ha elutasítod (vagy ha nincs elég aranytallérod, akkor is vissza kell utasítanod az ajánlatát), és továbbmész, lapozz a **23**-ra.

5.

Mandraket eléggé nehézkes követni, úgy tűnik, állandóan beleolvad a tömegbe. Kicsi és széles mellékutcánkon haladsz át, melyeket nagy, sötét épületek szegélyeznek. Legvégül egy hármas útkereszteződésnél szem elől veszíted. Melyik utcában próbálod meg felkutatni?

A Negyven Céh utcájában?	Lapozz a **98**-ra.
A Kőfaragók utcájában?	Lapozz a **164**-re.
A Kardkovácsok utcájában?	Lapozz a **328**-ra

6.

Az Ork után iramodsz, és éppen akkor éred utol, amikor a Törpét fogságba ejti egy zsákutcában, és felkészült rá, hogy kardjával kettéhasítsa szerencsétlen teremtmény fejét. Előhúzod a kardod, és rátámadsz.

Ork Kivégző ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 6

Ha győztél, a Törpe megköszöni a segítségedet, és int, hogy kövesd. Gyors léptekkel elindultok egy kacskaringós utcán, mindaddig, míg eléritek a város Törpék lakta negyedét. Társad bemegy egy házba, és álöltözéket vesz magára – kicseréli zöld köpenyét egy vörös színűre. Elmagyarázza, hogy a mestere, egyike Segrek Kiválasztottjainak, egy Mamlik orgyilkos áldozata lett, amikor beléptek a városba. Hirtelen elhallgat, és mereven rád bámul, mintha csak érezne valamit. – Nagy veszélyben vagy! – folytatja mondókáját. – Meg kell keresned Mandrake Wolfsbane-t! Őt a Negyven céh utcájában találod, a Keresztkulcsok üzletben. – Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért az információért! – Nem tanácsos a főutcákon haladni, de talán biztonságban leszel, ha valamelyik mellékutcát követed. – Ha a városfalak mentén haladnál tovább, lapozz a **129**-re. Ha átvágsz a tolvajok negyedén, lapozz a **306**-ra.

7.

Órákon át botorkálsz lefelé az ösvényen, amikor egy alak tűnik fel előtted. Bárki is az, nehezen mozog – csupán csoszogó léptekkel –, de alaposan be van göngyölve a ruháiba az időjárás miatt. Egyszer csak azt veszed észre, hogy az alak hirtelen felbukik. Ha odarohansz, és a segítségére sietsz, lapozz a **267**-re. Ha biztonságos távolságból elhaladsz mellette, és folytatod utad lefelé a völgyben, lapozz a **81**-re.

8.

A bokrok felé rohanva két újabb Troll-lal kerülsz szembe, akik már előhúzott fegyverrel várakoznak. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troll	8	9
Második Troll	9	9

Ha túléled a harcot, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Gyorsan keresel egy magas fát, ahol elrejtőzhetsz. Csak akkor mászol le, amikor már biztos vagy benne, hogy üldözőid elveszítették a nyomodat. Lapozz a **391**-re.

9.

Átadsz neki néhány vasérmét, mire a férfi szeme felragyog. Leveszi válláról a zeneládáját, megtekeri a kezével, és egy lágy dallamot kezd el játszani. Teljesen elbódulsz tőle, valósággal a melódia rabjává válsz. A kintornás férfi felnevet, te pedig egyre fásultabbnak érzed magad. Rádöbbensz, hogy a koldus nem az, akinek látszik, a zene pedig valójában egy Béklyóbűbáj. Megpróbálod megtörni a varázst, mialatt az orgyilkos előhúzza a tőrét, felemeli azt, és megcélozza vele a mellkasodat. Van benned annyi akaraterő, hogy megtörd a bűbájt? Dobj két kockával! Ha jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma nagyobb vagy ugyanannyi, mint a dobott szám, sikerül megtörnöd a gonosz varázslatot – lapozz a **108**-ra. Ha kisebb, az orgyilkos beledöfi a tőrét a mellkasodba, és a végzet gyorsan utolér – halálod rendkívül kínkeserves, de legalább gyors. Kalandod itt véget ér.

10.

A Treffilli vibrálni kezd. Megfogsz két ágacskát, és elmondod a varázsigét:

Mint a tovaszálló madársereg,
mint a hamuvá porladó kéreg,
Azon nyomban láthatatlan legyek.

Hirtelen eltűnsz (vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot, és húzd le a növényeket a *Kalandlapodról*). A Halottidéző nem lát téged, így otthagyod a martalócokat, és elindulsz a hepehupás földúton. Lapozz a **88**-ra.

11.

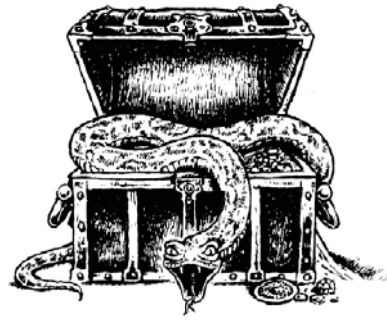
Ügetésben haladsz a bal oldali irányt követve. A zaj, amit hallottál, szinte alig észrevehető, és mintha hátulról, a bozótosból jönne. A lovad váratlanul felágaskodik, és lepottyansz róla. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a gyepre esel, és nem sérülsz meg. Ha nincs szerencséd, csúnyán megütöd magad (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Bárhogyan is történjék, a lovad elvágtat az éjszakába. Felállsz, és körülnézel, de nem igazán látsz semmit, csupán valamiféle neszezésre leszel figyelmes a közelből. Hallod, amint egy kardot húznak ki a hüvelyéből, majd közeledő léptek zaja üti meg a füledet. Ha úgy döntesz, hogy maradsz, és harcolsz, lapozz a **317**-re. Ha menekülnél inkább, lapozz a **214**-re.

12.

Benyitsz az ajtón. Bent, egy eladó árukkal telezsúfolt szoba fogad. Két Troll éppen a kazanid házigazdával vitatkozik. – Nincs semmi bajuk ezeknek a bőröknek! – morog az egyik Troll. – Ezzel nem vitatkozom, de manapság nincs piaca a bibircsókos Goblin bőröknek. Mindenesetre nem akarom tudni, hogyan szereztétek ezeket – válaszol a kereskedő. Az egyik Troll ököllel a pultra csap, és dünnyög valamit. Mindketten átmennek a sarokba, leülnek, és inni kezdenek egy palackból, melyet egy handzsár képe díszít. Más kereskedők is vannak a szobában, akik nem veszik le a szemüket rólad, amikor a pultnál előveszed a drágakövet. Gimcrack megméri a követ, és felajánl érte 10 Aranytallért. (Ha elfogadod az ajánlatát, jelöld a változást a *Kalandlapodon*!) Amikor távozol a kereskedésből, három kazanid útonálló támad meg, akikkel egyenként kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Útonálló	5	8
Második Útonálló	6	7
Harmadik Útonálló	6	6

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A küzdelem többeket kicsábított bentről, de egyikük sem siet a segítségedre. Sietős léptekkel haladsz tovább. Lapozz a **391**-re.



13.

A kocsis egy öregember, de eléggé erősnek látszik. Keze ügyében egy remek pengét hord magánál, és gyaníthatóan használni is tudja, ha harcra kerül a sor. Amikor megkérdezed, vele tarthatsz-e, először csendben hallgat, alaposan végigmér, majd végül beleegyezik abba, hogy vele utazz. Figyelmeztet, hogy vad banditák földjén fogtok átvágni, és még néhány Kalamitával is összefuthattok, de hogy miféle lények azok, arról nem szól egy szót sem. Amikor a fogat áthalad az egyik városkapu alatt, megállít benneteket egy féllábú verklis férfi, aki szintén veletek szeretne tartani. A szekér hajtója, Drukkah, gyorsan végigméri a koldust, majd megrázza a fejét. – Nem tetszik a kinézete, sem a szaga. Ha ő egy koldus, akkor én vagyok Kazan vezíre. – Mormogja neked. Lapozz a **286**-ra.

14.

Hirtelen reccsenésre leszel figyelmes. A pad nagy robajjal szétesik alattad, te pedig felborulsz, és a padlót átszakítva teljes lendülettel belezuhansz egy föld alatti patakba. Felállsz a derékig érő vízben. Alig egy karnyújtásnyira tőled egy úszó holttestet pillantasz meg. Ezután egy Mamlik tűnik fel egy kis vízfüggöny mögül, tőrrel a kezében. Megragadod a csuklóját, és birokra kelsz vele.

Mamlik ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted ellenfeledet, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Nem tehetsz mást, úsznod kell a patak sodrásával. Végül a kikötő mély vizében találod magad, ahol épp egy hajó közeledik feléd. Más választásod nem lévén megragadsz egy lelógó kötelet, felkapaszkodsz rá, és ájultan rogysz a fedélzetre (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Amikor magadhoz térsz, a hajó kapitányával találod magad szemközt, aki elmondja, hogy Kazilik városába tart. Az utazás ára 25 Aranytallérodba fog kerülni. Ha van nálad ennyi pénz, vond le az összeget *Kalandlapodról*. Ha nincs, dolgoznod kell az utazás időtartama alatt. Húzd le az összes megmaradt Aranytallérod, és a fennmaradó adósságod minden ötödik Aranytallérja után csökkentsd 2-vel ÉLETERŐ pontjaid számát a megerőltető munka miatt. Lapozz a **189**-re.

15.

Úgy érzed, jót fog tenni, ha megpihentetheted a fáradt végtagjaid, így kimerülten lerogysz a hóba. A korábban látott barátságos alak felkacag, és az arca ijesztő átalakuláson megy keresztül, egyike lesz a leggonoszabbaknak, amelyet valaha is láttál. Ezután rád üvölt: – Segrek Kiválasztottja, itt fogsz elpusztulni a hóviharban! – Megpróbálsz felállni, de nem megy. Minden próbálkozás után egyre gyengébbnek érzed magad. A válladon lévő seb is lüktetni kezd, a méreg egyre jobban szétáramlik a testedben (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*).

Egyszer csak Astragal, a varázsló arcát látod felderengeni magad előtt, aki arra ösztönöz, hogy harcolj a gonosz erő ellen. Dobj két kockával! Ez az érték képviseli most a vihar erejét. Ha jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma ugyanakkora vagy nagyobb, mint a dobott összeg, lassanként fel tudsz állni és folytathatod az utad – lapozz a **169**-re. Ha alacsonyabb, úgy erőt vesz rajtad a fáradtság, lassan belep a hó, és hamarosan meghalsz.

16.

Az első Sárkány hangos csobbanással zuhan a tengerbe. A második bestia támadása miatt azonban tűz üt ki a hajó fedélzetén. Lángok, valamint szikrák törnek fel, és hirtelen hatalmas robbanást hallasz. A hajó megrázkódik, és süllyedni kezd. Gyorsan a vízbe veted magad, megragadsz néhány hajódeszkát, és óvatosan a part felé evickélsz. Lapozz a **348**-ra.

17.

Egy jól megvilágított szobában vagy. Fáklyák égnek a falakon, a terem közepén egy kovácstűzhely van, rajta több kis Medál alakú öntőforma. Amikor közelebb mész, néhány szikra pattan ki a tűzből, és megégeti a kezedet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

18.

Továbbhaladsz a lejtős ösvényen. Ez a hegyi szakasz igen barátságtalan, ráadásul a hideg csípős szél teljesen átfúj. Egyszer csak feltűnik egy olyan rész az úton, ami tökéletes hely lehet egy rajtaütésre. Előhúzod a kardod, meghúzod a páncélzatod szíjait, majd előrelopakodsz a sziklák között. Hirtelen egy nyílvessző csapódik a mellvértednek, és arról lepattanva beleáll a földbe. A becsapódás ereje még így is ledönt a lábadról, és ebben a pillanatban hatalmas üvöltéssel két álarcos, handzsárt lóbáló bandita ront neked. Küzdj meg velük egyenként!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Bandita	7	8
Második Bandita	6	6

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Még szinte fel sem ocsúdsz, mikor egy csapatnyi gazfickó bukkan fel a sziklák között. Ha megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **326**-ra. Ha megadod magad, lapozz a **127**-re.

19.

A kardforgató kezedre zuhansz rá, és csúnyán megütöd azt (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot). Továbbá az eséstől elveszted az eszméletedet, és rémálmok kezdenek el gyötörni. Fekete bikák, Mamlik orgyilkosok, és a Sötétség Tőrei kísértenek lázálmodban (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 1 méregegységet is a *Kalandlapodon*). Lapozz a **176**-ra.

20.

Bogumilok labirintusának kapui kitárulnak. Odabenn két hatalmas ágaskodó lovat ábrázoló kőszoborral találod szemközt magad. Egy nőt ábrázoló bálványt is megpillantasz, amelynek hosszú, fehér haja van. Szertartásos hangján így szól hozzád: – Elnyerted a jogot, hogy belépj a labirintusba. Keresd a Medált, és bizonyítsd be, hogy valóban Te vagy Segrek Kiválasztottja. Egyetlen igaz út vezet át a labirintuson, és megannyi veszély vár rád. – Harsonák hangját hallod, ahogy elindulsz előre. Egy tucatnyi fáklya fényével megvilágított alagútban találod magad. Most el kell döntened, merre haladsz tovább. Ha nyugat felé, lapozz a **165**-re. Ha kelet felé, lapozz a **281**-re. Ha észak felé, lapozz a **236**-ra.

21.

Elosonsz az Ork őr mellett, felfelé a domboldalon, egy letarolt cserjést érintve. Amikor már biztonságban érzed magad, megállsz és megfordulsz. Megdöbbenéssel veszel észre három alakot, akik kezükben egy-egy égő fáklyát tartanak. Időről-időre az egyikük lehajol, és a földet szaglássza. Ezek a legendás Szagló Orkok, akikről az a szóbeszéd járja, hogy képesek követni bármely csapást vagy nyomot sziklás területeken, víz borította helyeken, szinte bármilyen terepen. Abban a pillanatban, amikor felnézel az égre, a hajnali fényben egy nagy repülő teremtményt pillantasz meg, mely félig ember, félig pedig sas. Egy Boulyanthrop. Ha nálad van Sakar Szürke Karma, lapozz a **345**-re. Ha nincs, szembe kell nézned üldözőiddel, mert lerázni aligha tudnád őket – lapozz a **171**-re.

22.

Miután ráállsz a dologra, a nő elégedetten összedörzsöli a tenyerét, majd felvezet egy kis domb tetején lévő kiszáradt tölgyfához. Közben elmeséli, hogy néhány szörnyeteg kirabolta, és elrejtettétek az értékes kincsekkel teli ládikóját valahol mélyen a fa odvában. – Vissza tudnád szerezni a kincsemet? – kérdi könyörögve. Felmászol a fa törzsén, aminek a tetején nagy és sötét lyuk tátong. Ahogy bemászol, lepottyansz és egy, a fa gyökereivel körbevett barlangban találod magad. Nem messze tőled a félhomályban néhány fehérlő csont és rozsdás páncél mellett megpillantasz egy fémládikát. Hirtelen két habzó szájú, vicsorgó Pokolkutya ugrik elő a sötétből. Egyesével küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Pokolkutya	7	6
Második Pokolkutya	7	6

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Felvonszolod a ládikót az odú bejáratához, és lemászol vele a fáról. Még mielőtt az öregasszony odaérne, már fel is nyitod a fedelét, és látod, hogy tele van arannyal. Ha magadhoz vennél néhány érmét, lapozz a **105**-re. Ha átadod a vén banyának a ládikót, hogy ő fizesse ki neked, ami jár, lapozz a **241**-re.

23.

Sétálsz egy darabig, mígnem utolérsz egy hangosan nyikorgó szekeret a kavicsokkal borított úton. A vidék túl sík ahhoz, hogy letérj az útról, elkerülve a gyanúba keveredést. Előtted a távolban két Trollt látsz, akik Chingiz párduc egyenruháját hordják, és vámot szednek. Megállítják a kocsit, és pofátlanul magas összeget, 3 Aranytallért kérnek az áthaladásért. Sejted, hogy a teremtmények a pénz nagy részét zsebre teszik. Nincs rá mód, hogy észrevétlenül elkerüld őket, így meg kell próbálnod elhaladni mellettük. – Ne olyan gyorsan, barátocskám! Azt mondták, ne engedjünk át magányos idegeneket… Persze eltekinthetünk ettől, ha jól megfizetsz minket! – Ha nem akarod őket megvesztegetni, lapozz a **274**-re. Ha megpróbálod őket lefizetni, döntsd el, mennyi Aranytallért ajánlasz fel, és jelöld a változást a *Kalandlapodon* is! Ezután dobj két kockával! Ez lesz az az összeg, amiért hajlandóak átengedni téged. Ha a dobott eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint a felajánlott Aranytallérjaid száma, lapozz a **106**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **274**-re.

24.

Megállsz, és együgyű módjára mosolyogsz, mialatt az Orkok gyümölcsmaggal próbálják eltalálni a sisakodat. Hirtelen mindketten vigyázzállásba vágják magukat. Megfordulsz, és egy fekete köpenyes alakkal találod magad szemben, aki egy párducfaragásos botot tart a kezében. Nem mond semmit katonáinak, akik pár lépést elhátrálnak. Ezután közelebb lép hozzád. A Halottidéző vörösen izzó szemeinek tekintete fogva tart téged. Felemeli a botját. Birtokában vagy a Nekromantákkal szembeni harci jártasságnak? Ha igen, előrántod a kardod – lapozz a **99**-re. Ha nem, akkor ellenfeled tekintete megbabonáz, és nem tudsz mozdulni – lapozz a **334**-re.

25.

Szembetalálod magad egy, az alagút szélénél bámészkodó női harcossal. Erősnek és magabiztosnak látszik. Rád tekint, majd mosolyogva így szól: – Úgy, szóval te szintén Kiválasztott vagy! Bolemma vagyok, és bizonyára tudod, hogy az ősi tanok megkövetelik, hogy megküzdjünk egymással, mert csak egyikünk tarthat igényt Uruz Medáljának birtoklására. – Erre előhúzza handzsárját, tiszteleg neked, majd rád támad.

Bolemma	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győztél, két titokzatos, halotti leplet viselő alak bukkan elő az egyik falból, és elcipelik a holttestet. Amikor ránézel a falra, három Medál rajzát pillantod meg. Elsétálsz a legközelebbi ajtóig, és benyitsz rajta. Lapozz a **207**-re.

26.

Egy étkezdébe tévedtél be, melyet számos Törpe, Elf és kazanid harcos látogat rendszeresen, akik most csodálkozva merednek rád. Gyorsan elhagyod ezt a helyet. Lapozz vissza a **98**-ra.

27.

Óvatosan lépsz rá a rozoga hídra. Dobj két kockával! Ez az érték jelképezi a híd teherbíró képességét. Ezután dobj újra két kockával, a kapott összeg a testsúlyodat szimbolizálja. Ha ez utóbbi összeg nagyobb, akkor a híd leszakad, épp, amikor a közepén jársz, te pedig szörnyethalsz. Ha a súlyod kisebb vagy ugyanannyi, mint a híd teherbíró képessége, biztonságban átkelsz rajta – lapozz a **310**-re.

28.

Amikor a labirintus bejáratához kísérnek, Agellatha szertartásosan az alábbi nyilatkozatot teszi: – Kutasd fel Uruz nemes és ősi törzsének Medálját. Számos veszély leselkedik rád, de a tiszta és igaz szívű rátalálhat az egy Igaz Útra! – A bejáratnál Minotaurusz őrök strázsálnak. Hirtelen egy Vadászhéja ereszkedik le az ajtó egyik oldalára, elfordítja a fejét, és onnan bámul téged. Ha nálad van Sakar Szürke Karma, suttogd el a varázsigét, mellyel megidézheted hatalmát, és lapozz a benne található három szám által meghatározott fejezetpontra! Ha nincs nálad ez a varázstárgy, lapozz a **366**-ra.

29.

Egy Óriáspók ereszkedik le a mennyezet réseiből. Ledobod a hátadról Saxifragust, és előhúzod a kardodat. Rávágsz ellenfeled szőrös lábaira, mialatt a varázsló a háttérből próbál a tanácsaival segíteni.

Óriáspók	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, fáradságos munkával keresztülvágod magad a pókhálón. Jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Lapozz a **76**-ra.

30.

Nem hinnéd, hogy ebben a nagy hóban találhatnál megfelelő búvóhelyet, már csak azért sem, mert a lovasok könnyedén észrevehetik a nyomaidat. Felkészülsz a közeledők fogadására. Amikor észrevesznek téged, az egyikük felküld egy Vadászsólymot. A madár feléd száll, de amikor előrántod a kardod, visszarepül gazdájához. A lovasok felsorakoznak nem messze tőled. Lapozz a **250**-re.

31.

A semmiből egy lovas tör előre a harcosok körében, és a kazanidok legtöbbje mély tisztelettel meghajol előtte. Alaposan szemügyre vesz, közelebbről megvizsgálja goraki páncélod. Zaranj néven mutatkozik be, és elmondja, hogy ő a vezére ennek a csapatnak. Leszáll a lóról, és csatlakozik hozzád. Megkérdi tőled, vajon a Kiválasztottak közül való vagy-e. Úgy döntesz, nincs értelme ezt letagadnod, és elmondod az igazat magadról és a küldetésedről. – Ezt senki másnak ne áruld el itt – feleli. – Chingiz rengeteg lelket megvásárolt a lopott aranyán! Korkutban a tradíciók arra köteleznek, hogy próbának vesselek alá, így alkalmad lesz belépni a labirintusba, hogy megkeresd a Medált, de túl sokan vannak errefelé, akik nem szívesen látnának a trónon egy igaz uralkodót! Gyere! – Ezzel elvezet egy kipányvázott lóhoz. Lapozz a **287**-re.

32.

Sikerül a fejedet a víz felett tartanod anélkül, hogy úsznod kellene. A felszerelésed súlya, a köpenyed, és a kardod akadályoz a gyors mozgásban. Ahogy elindulsz a szemközti part felé, érzed, hogy valami megrántja a bokádat. Ezután rátekeredik a bakancsodra, és nem tudsz továbbmenni. Kardoddal a mélybe döfsz, vér tör fel a víz felszínére, és a lábad kiszabadul. Egy csáp ismét rád tekeredik, és megszúr. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Kardoddal újra és újra a víz alá döfsz, hogy megszabadulj az ismeretlen támadódtól. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az ismeretlen vízi teremtmény lehúz a mélybe és megfulladsz – kalandod itt véget ér. Ha szerencséd van, sikerül elmetszened a csápot, és botladozva elindulsz a túlpart felé – lapozz a **294**-re.

33.

Kezedben a csizmáddal elindulsz a tűleveleken, de az aljnövényzet felsérti a talpadat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ebben a pillanatban a göcsörtös tölgy egyik ága feléd nyúl. Felnézel, és látod, hogy harcosok fejeit és testrészeit olvasztotta magába a fa. Igyekszel minél inkább eltávolodni a fától, és csak ezután veszed fel a csizmádat. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! Rádöbbensz, hogy reménytelenül eltévedtél az erdőben, de abban biztos vagy, hogy pajkos nevetést hallasz a sötét homályból. Körülnézel, és két járható ösvényt találsz, mely kivezethet az erdőből. Ha a bal oldalit választod, lapozz a **311**-re. Ha inkább a jobb oldalin indulnál el, lapozz a **257**-re.

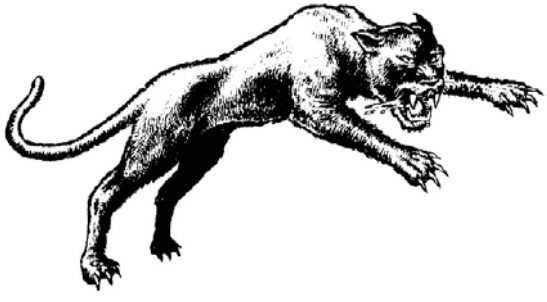
34.

Lassacskán kikecmeregsz a barlangból. Az Orkok parancsnoka már eltűnt. Némiképp émelyegni kezdesz, rájössz, hogy a Mamlik tőrén lévő halálos méreg, mely most a szervezetedben kering, gyorsabban terjed, ha kimerítő tevékenységet végzel. Jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Visszatérsz az útra, és a nyomok alapján megállapítod, hogy az összes ló elszökött. Folytatod az utad, remélve, hogy jó irányba haladsz.

Néhány óra múltán a hóesés csillapodik, és egy sötét alak körvonalait veszed észre a ragyogó fehérségben. Ha közelebb mész az ismeretlenhez, lapozz a **387**-re. Ha megfontoltan inkább elkerülöd őt, lapozz a **18**-ra.

35.

Egy szobában vagy, melynek közepén egy nagy kígyót látsz összetekeredve. Hirtelen egy lépcsősor tűnik fel előtted, és úgy döntesz, elindulsz rajta. Lapozz a **157**-re, és jelöld új helyzeted a labirintusban.



36.

Követed a folyosót nyugat felé. A sikoltások egyre hangosabbak lesznek, bár nem látsz semmit. Váratlanul egy csont pottyan a válladra. Felnézel, és egy csontvázat látsz, amit hosszú, hegyes fémkarók szegeztek fel a barlang mennyezetére. Elborzadsz, amikor nem sokkal előtted egy vastüskét látsz kilövellni a talajból, és az alagút tetejébe belefúródni. Dobj egy kockával! Ez az érték jelzi, hol állsz. Ezután ismét dobj egy kockával! Ez a szám mutatja, hol röppen ki a következő tüske a talajból. Ha a két érték azonos, felnyársalódsz a mennyezetre, és meghalsz. Ismételd meg a dobásokat még *két* alkalommal! Ha sikerül átjutnod ezen a veszélyes szakaszon, benyitsz egy vasajtón, amely – miután áthaladsz rajta – nagy csattanással bevágódik mögötted. Lapozz a **153**-ra.

37.

Az ösvényen egyre feljebb kapaszkodsz, végül eléred a hegy jeges, hó borította csúcsát. Iszonyatosan kimerültél (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). A következő pillanatban egy félreismerhetetlen hangot hallasz, mely a hegy oldalában nemrég kialakított tárnából jön. Minden bizonnyal egy Törpe énekét hallod. Ha belépsz az alagútba, és megvizsgálod a hang forrását, lapozz a **112**-re. Ha nem törődsz vele, és folytatod utad felfelé az ösvényen, lapozz a **245**-re.

38.

Óvatosan ellopakodsz a két teremtmény mellett, és becsukod az ajtót magad mögött. Hirtelen egy tőr fúródik a nyakadba, és egy Mamlik nevet fel, ahogy megtántorodsz. – Tudtam. Éreztem a szagod a közelben! – suttogja. Fájdalom járja át az egész tested, majd a földre rogysz. Kalandod itt véget ér.

39.

Ösztönösen a falhoz simulsz, a ló pedig elvágtat melletted. Váratlanul nagy fakarók lövellnek ki a mögötted lévő falból. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, két cövek átszúrja a páncélodat (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ha szerencséd van, a fakarók célt tévesztenek. Ha sikerül túlélned a kalandot, az út északnak fordul, ahol egy vasajtón áthaladva folytatod utad. Lapozz a **349**-re.

40.

A helyiség nagyon sötét. Óvatosan elindulsz, valamiféle süppedős trágyában tapicskolva. Felnézel, és vízszintes mélyedéseket látsz a mocsok borította falakon. Úgy gondolod, talán fel tudnál kapaszkodni rajtuk. Ha nem akarod ezt megtenni, és inkább visszatérnél a másik kamrába, lapozz a **265**-re.

Ha megpróbálnál felkapaszkodni, dobj két kockával! Ez az összeg jelképezi a megteendő távolságot a csúcsig. Vesd össze az értéket a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számával. Ha a dobás összege kisebb vagy ugyanannyi, mint aktuális ÉLETERŐD, sikerül felkapaszkodnod a falon. Egyébként félúton megcsúszol és lezuhansz. Ekkor vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. De ha akarod, tehetsz egy újabb kísérletet. Ha háromszor kudarcot vallasz, úgy határozol, inkább a másik kamrával próbálkozol – lapozz a **265**-re.

Ha sikerül felkapaszkodnod a tetejére, egy észak-déli irányú alagútban találod magad. Ha észak felé indulsz el, lapozz a **390**-re. Ha inkább a déli irányt választod, lapozz a **360**-ra.

41.

A kancát választod, mely szelíd állat, így pihentető számodra a lovaglás. A Yigenikek páratlan lovasok, képesek nagy sebességgel haladni. Átugratnak, vagy átgázolnak mindenen, ami az útjukban áll. A kanca biztos lábú, és nincs szükség túlzott irányításra, így mire eléritek a Yigenikek táborát, kicsit kipihenheted magad. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **372**-re.

42.

A Yigenik lovagok még meg is tapsolnak, sőt világossá teszik számodra, milyen előnyös az, ha jól szerepelsz a tornán. A lovagi tornát egy emberekkel telezsúfolt mezőn rendezik. Figyeled, ahogy téged bámulnak, miközben magadra öltöd egy kevésbé szerencsés lovag páncélját, és felülsz a lovára. Néhány óra várakozást követően te kerülsz sorra, így megragadsz egy lándzsát, és elfoglalod a helyed a mezőn.

Megrohamozod ellenfeledet. Dobj egy kockával ellenfelednek, majd dobj újra magadnak is hasonlóképpen. Ha a te dobásod volt a nagyobb, úgy kilökted ellenfeled a nyeregből, átveheted a díjad, mely egy 5 Aranytallért tartalmazó erszény. Ha ellenfeled dobott nagyobb értéket, úgy kiesel a lovad nyergéből (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot). Ezután már nem vehetsz részt további küzdelmekben. Ha a két érték egyenlő, dobj újra mindkettőtök nevében! Ha sikeres voltál a lovagi tornában, választhatsz másik ellenfelet (minden esetben 5 Aranytallér lesz az elnyerhető díj), vagy be is fejezheted a tornán való részvételt, és folytathatod az utad. Ha itt végeztél, lapozz a **4**-re.

43.

Az ujjaid közé szorítod a Karmot, amint ledobnak a toronyból, és kétségbeesetten segítségért fohászkodsz. Szinte azonnal egy nagy madár tűnik fel, és karmait a mellvérted vállrészébe mélyeszti. Nem elég erős, hogy megtartson téged, mindazonáltal a gyors zuhanásod lelassul, és elég közel visz a torony falához, hogy megragadd a kiálló kőtömböket. Lapozz a **381**-re.

44.

Botladozva haladsz egyre beljebb a barlang belsejébe, melynek talaja fokozatosan emelkedni kezd. Hűvös szellő csapja meg az arcod, és némi fényt látsz áttörni a sötétségen keresztül. Felnézel, és egy lyukat pillantasz meg a barlang mennyezetén, melyet vékony rétegben hó borít. Kardoddal átdöföd a hóréteget, és egy bokorra bukkansz, mely szinte teljesen beborítja a rést. Lassacskán felküzdöd magad a nyílásig, és sikerül átpréselned magad a szabadba.

Hirtelen egy bosszúszomjas sikolyt hallasz, és egy Mamlik orgyilkos szökell feléd tőrét lóbálva. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, tőrével felsérti a lábad (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ezentúl, ha azt az utasítást kapod, hogy növeld meg méregegységeid számát, az érték dupláját kell bejelölnöd! Ha szerencséd van, sikerül kivédened a Mamlik váratlan támadását. Ellenfeled elrohan, és nem sokkal utána hallod a lova horkantását, valamint egyre távolodó vágtatását. Úgy döntesz, lefelé haladsz a síkság felé. Lapozz a **18**-ra.

45.

Egy hang visszhangzik a helyiségben. – Az Ősi Mágikus Varázslatok Kamrájában vagy. Ez az a hely, ahol Kazan földjének királyai és királynői megkapják az erőt. – Egy asztalt látsz magad előtt, rajta egy sorban három fiolát, valamint egy másik sorban három agyagedényt. A kísérteties hang újból megszólal: – Kazan igaz uralkodói szembe tudnak nézni a tudás veszélyeivel! Választanod kell egy összetevőt a fiolák, és egyet az agyagedényben lévő alapanyagok közül. Ezek keverékét kell elkészítened, majd felhajtanod. Légy óvatos! A keverékek közül három halálos rád nézve. Mindazonáltal *kettőt* el kell készítened, és meg kell innod. Válassz!

	Vulkáni hamu	Tengervíz, 1000 méter mélyről	Pára a Mithrir erdőből
Gőte szem	**63**	**93**	**142**
Vipera nyelv	**166**	**284**	**330**
Őrölt Sárkánykarom	**356**	**376**	**384**

Válassz ki egy-egy összetevőt a táblázat első sorából és első oszlopából, majd lapozz a metszetüknél található fejezetpontra, hogy megtudd, milyen hatással volt rád a keverék. Ne feledd, hogy egy alapanyagot csak egyszer használhatsz fel a kotyvasztás során!

46.

Az Ork után rohansz. A kőlépcsők egyenesen a toronyba visznek felfelé. Váratlanul három Goblin tűnik fel előtted. Mindannyian nehéz páncélzatot viselnek, és azonnal rád támadnak. Mivel a lépcsősor meglehetősen keskeny, egyenként kell megküzdened velük!

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

Ha túléled a harcot, a méreg lüktetni kezd a testedben (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Felrohansz a lépcsőkön, és két faajtóval találod magad szemben. Melyiken nyitnál be? Ha a bal oldalin, lapozz a **212**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **187**-re.

47.

Előidézel egy nagy vihart mennydörgésekkel és villámokkal, amely keresztülvág az ablakon. A Börtönlakó Bestiák rémülten elinalnak a közeledből, így akadálytalanul eljutsz az Erőd gazdagabban díszített részéhez, ezáltal közelebb jutottál a belső szentélyhez. A folyosó két ajtónál ér véget. Az egyikre Segrek jelét festették, a másikra egy párduc szimbólumot. Ha az előbbin lépnél be, lapozz a **158**-ra. Ha az utóbbit választod, lapozz a **325**-re.

48.

– Én, Omorphina, kihirdetem a nyílfutást. – A vadásznők egy csoportja – mindannyian fekete bőrruhába öltözve – gyorsan egyvonalban felsorakoznak. Eltávolítják a béklyóidat, és az egyikük kilő egy nyílvesszőt az erdőbe. Intenek, hogy kezdj el futni. Először lassan, majd fokozatosan növelve a tempót rohanni kezdesz. Hamarosan eléred a nyílvesszőt, mely az egyik közeli fatörzsbe állt bele. Amikor elhaladsz mellette, hangos kiáltás hangzik fel, amint a vadásznők megkezdik az üldözésed. Dobj három kockával! Ha dobott összeg nagyobb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, a vadásznők elkapnak, és rövidesen végeznek veled. Kalandod itt véget ér.

Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, sikerül elmenekülnöd üldözőid elől. Lapozz a **368**-ra.

49.

A harcosnő Adana-Broussah néven mutatkozik be. Egy zsoldos nomád klán tagja, akiket Beshbalik Fosztogatóiként ismernek, de Khul déli részén a Mészárló Dögevőkként váltak hírhedtté. Hangját lehalkítva folytatja: – Astragal üdvözletét hozom. Egyike vagyok hírvivőinek. Meghagyták, hogy keresselek meg, és adjam át ezt az üzenetet: minden Medál gazdára talált! Ha törik, ha szakad, de be kell jutnod Sharrabbas Erődjébe, hogy elfoglald a trónt. Ha van nálad Medál, a feladat egyszerűbb lesz, Chingiznek és Nekromantáinak ugyanis még nem sikerült eljutniuk a Trón Szívéhez. – Most döntened kell. Ha csatlakozol Adana-Broussahhoz, és elkíséred őt a Beshbalikok táborába, lapozz a **200**-ra. Ha inkább egyedül folytatod az utad, lapozz a **116**-ra.

50.

Teljes sebességgel rohansz déli irányba az alagútban, míg a bikacsorda tovább vágtat kelet felé. A déli út végén egy fémajtót látsz, mely előtt egy kőből faragott szökőkút áll, rajta egy faragott bikával, melynek a hátából egy nyílvessző áll ki. A szökőkútból bugyogó forrásvíz csörgedezik. Ha iszol a szökőkút vizéből, lapozz a **238**-ra. Ha egyenesen az ajtóhoz lépsz, lapozz a **292**-re.

51.

Beszállsz a csónakba, és eloldod a kötelet. Vízi jármű-ved úszni kezd a folyópart túlsó vége felé. Lapozz a **294**-re.

52.

Körülnézel a kereskedelmi állomáson. A falra szegezed a tekintetedet, és az alábbi hirdetésen akad meg a szemed: „Mi megvásárolunk mindent!" Valószínűleg szükséged lesz aranyra, míg Sharrabbasban tartózkodsz. Van nálad valami, amit eladhatnál? Tanulmányozd az alábbi listát:

Sárga drágakő	2 Aranytallér
Vörös drágakő	5 Aranytallér
Zöld drágakő	10 Aranytallér
Kék drágakő	15 Aranytallér
Bármilyen gyűrű	5 Aranytallér

Ha eladtál valamit ezek közül, úgy jelöld a változást a *Kalandlapodon*. Távozol a kereskedő-állomásról, és belebotlasz egy fiatal, piszkos fiúcskába, aki mindössze 2 Aranytallérért cserébe felajánlja szolgálatait, mint idegenvezető. Ha kifizeted neki a kért összeget, lapozz a **182**-re. Ha elutasítod az ajánlatát, lapozz a **318**-ra.

53.

Úgy gondolod, az úton könnyebben és gyorsabban haladhatsz. Hosszú ideig mész így, mindaddig, míg egy lovas szekér utol nem ér, melynek bakján egy Törpe ül. Megállítod, és megkérded, elvinne-e egy darabon. Beleegyezik, és nem kér tőled cserébe semmit. Az utazás így sokkal pihentetőbb. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Épp kezdesz elszunyókálni, amikor a szekér hirtelen megáll. – Nocsak, mi ez? – zsörtölődik a Törpe. Előttetek egy úttorlaszt látsz! – Chingiz teremtményei! Azt gondolják, ez a föld az övéké! – Leugrasz a szekérről. Ha balra rohannál el, és megpróbálsz elrejtőzni, lapozz a **261**-re. Ha jobbra szaladva próbálnál rejtekhelyet keresni, lapozz a **300**-ra.

54.

Nagy erőkifejtéssel tudod csak szétzúzni az ajtót. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Amikor végül belépsz a szobába, szembetalálod magad egy nővel, aki egy tőrt tart a kezében. Amint megpillant téged, kirohan egy másik ajtón keresztül. Már éppen követnéd, amikor Segrek kis szobrát pillantod meg a szoba sarkában heverni. Lehajolsz, hogy felvedd, amikor a Trón Szívének hangjára leszel figyelmes: – Bátor kalandor, eddig bátran küzdöttél, de ne feledd, a kard ereje önmagában nem tarthat egyben egy királyságot! Emlékezz erre, amikor trónra kerülsz! – Gyorsan továbbhaladsz az előtted lévő csillogó aranyajtón át. Lapozz a **363**-ra.

55.

Miközben előrántod a kardod, a lány futva és sikoltozva szalad feléd – de aztán egyszerűen elrohan melletted, és a madár is követi őt. Ránézel a kezedre, melyet vörös festék borít. Gyorsan megvizsgálod a zsebeid tartalmát. A tolvaj ellopta Aranytallérjaid felét (ha volt nálad), továbbá minden fioládat, gyógyitalodat, gyűrűdet vagy drágakövedet, mellyel rendelkeztél. Ha volt nálad Medál, azt nem orozta el tőled. (Húzd le ezeket a tárgyaidat a *Kalandlapodról*!) A jövőben elővigyázatosabbnak kell lenned a tolvajok fortélyaival szemben! Folytatod utad a Negyven céh utcája felé, lapozz a **98**-ra.

56.

Az alak eltűnik, és egy börtöncellában találod magad. Megpillantod a Yigenikek Medálját, melyet két párduc őriz. A fejedben visszhangzanak a Nekromanta szavai: *Habár ez csak illúzió, a teremtmények valóságosak az elméd számára. Ha a karmaik felszakítják a húsodat, szenvedni fogsz.* A párducok rád vicsorognak, majd támadásba lendülnek.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Párduc	5	6
Második Párduc	6	7

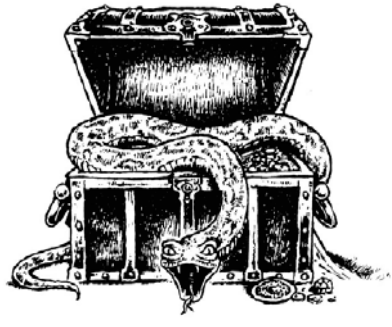
Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A környezeted fokozatosan elhalványodik, és ismét a lépcső aljánál találod magad. Előtted két döglött patkány fekszik, a Halottidézőnek nincs jele. Rádöbbensz, hogy csak az idődet vesztegetted, és a Medált már elvitték. Visszatérsz az utcára, és elhagyod a települést. Ha az erdővel borított völgy felé indulsz, lapozz a **257**-re. Ha inkább a hegyek felé tartanál, lapozz a **275**-re.

57.

Felkapaszkodsz a létrán, mígnem egy csúszós párkányhoz érkezel. Amikor körbepillantasz, egy lakoma-terem képe tárul a szemed elé; az asztalokat piszkos tányérok és üvegek borítják. Bemászol a szobába, és az ajtó felé tartasz, amikor az váratlanul kinyílik, és négy Mamlikkal találod magad szemben. Mialatt hárman megtámadnak, a negyedik ellopakodik, feltételezhetően riadóztatni akar. Egyenként küzdj meg a három ellenfeleddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mamlik	7	10
Második Mamlik	6	8
Harmadik Mamlik	7	9

Ha túléled a viadalt, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A csata után kintről futó léptek zaját hallod. Nem vesztegeted az idődet, visszamész az aknába, leereszkedsz a létrán, és átküzdöd magad a nagy lyukon, ahol a patkány vár rád. Lapozz a **378**-ra.



58.

Ahogy beleszúrsz a kardoddal a halomba, észreveszed, hogy valamiféle vastag bőrből készült. Félrehúzva egy vészjósló tekintetű, guggoló Goblint pillantasz meg egy Vadászsólyommal a kezén. Ellenfeled felüvölt, és a rikoltozó madárral együtt rád ront. Küzdj meg velük külön-külön!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Vadászsólyom	5	4
Goblin	5	5

Miután legyőzted őket, a benned dolgozó méregtől kissé megszédülsz. Jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Mégis továbbmész, és nem sokkal később egy sötét alak körvonalazódik ki az előtted levő, havas tájban. Ha közelebb mész hozzá, lapozz a **387**-re. Ha inkább elrejtőznél, míg el nem kerül téged, és csak utána folytatod az utadat, lapozz a **18**-ra.

59.

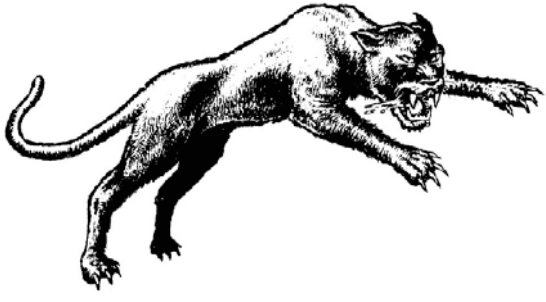
Úgy határozol, biztonságosabb, ha itt maradsz, hiszen fogalmad sincs róla, mi vár rád odalenn, így elbújsz egy hóbucka mögé. Ekkor egy kazanid őr tűnik fel, aki szemügyre veszi a széles deszkákat. – Hűha, egy hiányzik! – mordul fel. – Biztosan itt van még a közelben! Hívom a többieket! – Amint az őr eltűnik, felkelsz, és futásnak eredsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, megcsúszol a jégen, de visszanyered az egyensúlyodat, és elmenekülsz – lapozz a **252**-re. Ha nincs szerencséd, megcsúszol, ráesel az egyik széles deszkára, és fejjel előre leszáguldasz a jeges ösvényen (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **234**-re.

60.

Gyorsan ellovagolsz, hogy minél nagyobb előnyre tégy szert. Hamarosan az ellenfeleid morajló hangjára leszel figyelmes. Kis idő múlva hátrafordulsz, hogy lásd az üldözőidet. Szerencsére csak Beshbalikot látod két kardfogú tigrisén közeledni, és vadászsólymát, mely páncélozott vállán ül szétterített szárnyakkal. Jól tudod, hogy képtelen leszel lerázni őket, így amikor átkelsz a széles, sekély folyón, leszállsz a hátasodról, és előkészülsz a harcra. Beshbalik először a vadászsólymát küldi csatába, majd a két kardfogú tigrisével kell megküzdened egyenként.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Vadászsólyom	6	6
Első Kardfogú Tigris	7	6
Második Kardfogú Tigris	6	8

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Beshbalik nem támad rád, csupán feléd biccent, magához hívja a lovat, melyen eddig menekültél, majd ellovagol a hegyek felé. Tudod, hogy a továbbiakban nem fog üldözni. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! Lapozz a **88**-ra.



61.

Mély, morajló hangot hallasz: – Az utad nehéz lesz, bátornak kell lenned! Az igazságba vetett hited vezessen! – Hirtelen fáklyák lobbannak fel, melyek egy nagy, kör alakú szobát világítanak meg. A túlsó végében két ajtót látsz, és egy óriási fekete bikát. A teremtmény felhorkant, dobbant a lábaival, majd lehajtja a fejét, és támadásba lendül. Leveszed a köpenyedet, és kardoddal a kezedben várod ellenfeled rohamát.

Fekete Bika	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, el kell döntened, melyik ajtón át távozol. Ha a bal oldalit választod, lapozz **223**-ra. Ha a jobb oldalival próbálkoznál, lapozz a **152**-re.

62.

Megbízol a harcosban, így mindent elmondasz neki a küldetésedről. Szavaid hatására sem tudsz érzelmeket leolvasni üres tekintetéről – Tehát orgyilkosok kóborolnak Kazan földjén.... Mi jöhet még, az őrült Nekr... Nem, ezt még Chingiz sem merné megtenni. Kövess! – Átvezet a hídon. Amikor mindketten biztonságban átértetek, látod, hogy a tartókötelek egymás után elpattannak, és a híd teljesen leszakad. Társad csak ennyit mond fintorogva: – Goblin bűbáj! – Egy lejtőn ereszkedtek le a völgybe, Alkis eközben végig csendben lépdel melletted, mindaddig, míg el nem érkeztek egy nagy tölgyfához. – Ez a hely tökéletes lesz arra, hogy megtanítsam neked, hogyan kell sötétségben harcolni – jelenti ki. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a Vakharc képességet. Ennek a tudásnak a birtokában képes leszel normál ÜGYESSÉGGEL harcolni akkor is, ha a fényviszonyok meglehetősen szegényesek lennének számodra.

Folytatjátok utatokat lefelé a völgybe, mígnem elértek egy magányos kocsmát, a Horkantó Csődört. Miután beléptek, Alkis megkér, hogy rendelj mindkettőtöknek valamiféle italt, mialatt ő kicsit körbeszimatol. A kocsmáros – egy kazanid férfi – mögött két hordó magasodik. Melyikből kérnél? Ha a handzsár jelűből innál, lapozz a **357**-re. Ha inkább a sárkány jelölésű hordó tartalmát ízlelnéd meg először, lapozz a **149**-re.

63.

Ó jaj! Olyan keveréket ittál, mely elmebajt okoz, majd halált. Üvöltve veted magad a földre. Kalandod itt véget ér, pedig már közel voltál a sikerhez…

64.

Két lezárt ajtót látsz délen és keleten, egy alagutat, mely nyugat felé visz, és egy másikat, mely észak felé vezet. Északi irányban egy résnyire nyitott ajtó áll, ahonnét napfény szűrődik be, és két ágaskodó ló szobrát is látod. Melyik utat választod? Ha észak felé indulnál, lapozz a **133**-ra. Ha nyugat felé mennél, lapozz a **196**-ra.

65.

Hamarosan egy térre érkezel, ahonnét jól láthatod az Erődöt. Egyszer csak egy távcső lencséjének csillanását veszed észre, ahogy megvillan a napfényben. Valaki figyel téged. Ekkor két Vadászkeselyű tűnik fel, Khomatad harcosokkal a hátukon. Heves szárnycsapásokkal repülnek ki a toronyból, majd a közeledben landolnak. Megpróbálsz elmenekülni, de egy szűk utcában bekerítenek. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Khomatad Harcos	7	8
Második Khomatad Harcos	8	9

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Bár az idő ellened dolgozik, mégis úgy döntesz, hogy visszatérsz a kereszteződéshez, és a másik mellékutcán mész tovább. Lapozz a **276**-ra.

66.

A robajló hangok egyre csak közelednek feléd, ahogy lefelé haladsz az alagútban. A lobogó fáklyák fényében három Medál metszetét látod a falon. Váratlanul nagyon hangos robajra leszel figyelmes. A folyosót borító kőlapok egyike felemelkedik, és egy Goblin feje jelenik meg a keletkezett nyílásban. Azonnal az árnyékba húzódsz, amikor meghallod a lény kiáltását: – Itt vagyunk! Na, hol van az arany? – Az apró termetű lény kimászik a nyílásból, és így cselekszik társa is, egy Mamlik. Az orgyilkos leporolja magát, rámutat a metszetekre, majd hátba szúrja a társát. Ezután odasétál az ajtóhoz, és benyit rajta. Ha követni akarod őt, lapozz a **324**-re. Ha inkább lefelé haladnál az alagútban, lapozz a **141**-re.

67.

Úgy gondolod, jobb, ha elvegyülsz a tömegben. A csoport közepén Beshbalikot pillantod meg, aki Aranytallérokat oszt szét a martalócai között. Aztán hirtelen hozzád közel kiszúrsz egy Mamlikot, aki merev tekintettel téged bámul. Ahogy átfurakszik a martalócok között, mérgezett véred hevesebben kezd lüktetni (jelölj be 1 méregegységet). Ha megfordulsz, és beszaladsz a legközelebbi kunyhóba, lapozz a **135**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **251**-re.

68.

Vetchet könnyű követni, úgy tűnik, nagy tisztelet övezi az itteni kazaniak között. Egy hencegő Ork a közeledtére ijedten oldalra lép, egyenesen bele egy pocsolyába. Ezen az utcán állók jót nevetnek. Utoléred őt, és bizalmasan közlöd vele küldetésed lényegét. – Jól tetted, hogy hozzám jöttél – feleli. – Senki másnak ne mondd el ezt, mert itt túl sok a kém. Kövess! – Elvezet téged egy omladozó épülethez, betessékel, majd közli veled, hogy várj rá ebben a szobában. Ha leülsz, és türelmesen várakozol, lapozz a **216**-ra. Ha követed őt, hogy megtudd, hová is tart, lapozz a **259**-re.

69.

Lassan magadhoz térsz, és hunyorogva körülnézel. Korkut erődjén kívül találod magad. Előtted egy kavicsos dűlőút vezet lefelé a kikötőbe. Kissé bódultan állsz fel. Ha lesétálsz a kikötőbe, lapozz a **239**-re. Ha betérsz egy ivóba, melyet az utca túloldalán látsz, lapozz a **117**-re.

70.

Az ösvény egy kietlen, szélfútta síkságra vezet, ahol csak elvétve bukkan elő egy-egy szikla. A szemed sarkából egy hatalmas madarat pillantasz meg magasan a fejed felett szállni. Amikor lejjebb ereszkedik, látod, hogy egy fegyveres alak kapaszkodik a karmaiban tartott rúdon. A madár hirtelen lejjebb ereszkedik, és utasa – a Feketeszívűekkel rokon Khomatad harcos – feléd döf lándzsájával. Küzdj meg vele.

Khomatad Harcos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, majd lapozz a **4**-re.

71.

– Boldog voltam Segrek bölcs kormányzása alatt. Akkoriban nagy befolyásom volt… – sóhajt fel az Elf. Elgondolkozik egy pillanatra, majd eszébe jut a pénz. – Úgy vélem, hogy a legtöbb Kiválasztott már halott, vagy fogságba esett, amitől Chingiz igen magabiztos, de míg az összes jelöltet meg nem öli, nem tarthat igényt Kazan trónjára, nem szerezheti meg az igaz királyi címet. Meg kell keresned Bithymian Vetch-et, vagy Mandrake Wolfsbane-t. Sharrabbas most az ármány és a félrevezetés városa; Mamlikok, Nekromanták, és a sötétség teremtményei lepték el a várost. Sok szerencsét, és ha sikerrel jársz, emlékezz rám, Fényesujjú Greelre, ha szükséged lesz egy kancellárra. – Lapozz a **23**-ra.

72.

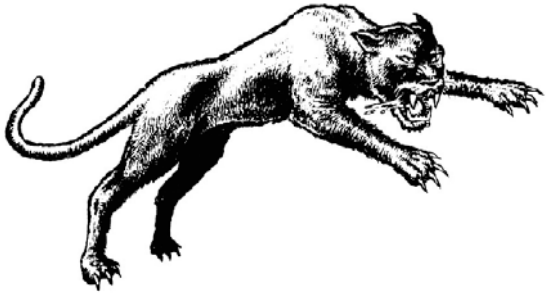
Két folyosó vezet innen tovább északi és nyugati irányba. Mindkét járat végében egy-egy kis obeliszket látsz. Az ajtó, amin az imént beléptél, becsukódott. Merre indulsz tovább? Ha észak felé, lapozz a **235**-re. Ha nyugatra, lapozz a **389**-re.

73.

Egy szobában vagy, ahol három Troll kőszobrát látod. Ahogy feléjük közeledsz, kezdenek életre kelni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, csak az első Troll-lal kell megküzdened, mert az átalakulásuk eléggé lassú folyamat. Ha nincs szerencséd, a metamorfózis gyors, így egymás után mindegyikkel meg kell küzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kőtroll	8	9
Második Kőtroll	7	10
Harmadik Kőtroll	7	10

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*. Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!



74.

Egy ragyogó, zöld ködfallal állsz szemközt, és egy hang így szól hozzád: – Átmentél a próbán, bebizonyítottad bátorságodat, teljesítetted a Trón Szívének kihívásait, immáron nincs vetélytársad. Haladj előre, és foglald el az ősi trónt, fogadjon üdvrivalgás, pompa és parádé. – A köd eloszlik és egy vasajtó tárul ki előtted.

Amikor áthaladsz rajta, két Mamlikkal találod magad szemközt, akik hosszú kardot tartanak maguknál. Az egyikük igen gyorsan reagál, és feléd döf, mielőtt felocsúdhatnál. Ha birtoklod a Kardcsapás Elleni Sebezhetetlenség Képességét, nem sérülsz meg. Ellenkező esetben vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, és be kell jelölnöd 1 méregegységet is a *Kalandlapodon*! Ellenfeleid gyáván megfutamodnak előled, majd miután szétváltak, azonnal riadóztatnak. Két irányban folytathatod utad. Ha balra mennél, lapozz a **269**-re. Ha jobbra, lapozz a **369**-re.

75.

Nyugat felé tartasz, majd az út északnak fordul. Egy fekete lovat látsz magad előtt, mely elállja az alagutat. Óvatosan közelebb lépsz, ám az állat hirtelen felhorkant, a földet kezdi el a lábaival túrni, majd feléd vágtat. Ha megállsz középen, kardodat készenlétbe helyezve, lapozz a **194**-re. Ha a fal mellé lapulsz, lapozz a **39**-re.

76.

Hosszú és fáradságos út vezet végig a poros alagútban. A varázsló bűvös szavakat kezd kántálni, ezután a parancsára megállsz, és leteszed őt a földre. A férfi utasít, hogy dobd le a párduckarmokat is. – A gonosz párducok mestere legyőzetett, engedd, hogy Segrek Kiválasztottja eljusson a Trón Szívének szentélyébe, ahová senki más nem léphet be! – A karmok beleásják magukat a talajba, és a kőpadló megnyílik kissé. – Inxus Askath Loth Begammus Krac… gyorsan, most ugorj! – A lyuk vibrálni kezd, mintha újra be akarna záródni. Bátran beleveted magad. Lapozz a **332**-re.

77.

Egy kamrában állsz, melynek padlózata 49 kőlapra van felosztva. El kell jutnod a jobb alsó sarokból a bal felsőbe úgy, hogy dobsz egy kockával. Az alábbi szabályokat kell figyelembe venned:

Ha a dobás 5 vagy 6, egyet kell felfelé, vagy lefelé lépned.
Ha a dobás 3 vagy 4, egyet kell balra vagy jobbra lépned.
Ha a dobás 1 vagy 2, nem léphetsz, és le kell vonnod magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, mert a kőlap felforrósodik alattad, és égetni kezdi a talpadat!

További szabály, hogy nem léphetsz olyan kőlapra, amelyen egyszer már jártál. Ha emiatt nem tudsz lépni, le kell vonnod magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, és újra kell dobnod. Néhány kőlapon (ezeket „K” jelzi) mérges kígyók tekeregnek, és valahányszor ilyen kockára

lépnél, a hüllők beléd marnak. Minden ilyen alkalom után vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha a kígyók háromszor megmarnak, kalandod véget ér.

□	K	□	□	□	□	B
□	□	□	□	K	□	□
K	□	K	□	□	□	□
□	□	□	K	□	□	□
□	K	□	□	□	□	□
□	□	□	K	□	K	□
A	□	□	□	□	□	□

Ha sikerült eljutnod B pontba, lapozz a **160**-ra.

78.

Átpréseled magad a keletkezett szűk kis nyíláson. Kintről csatazajt hallasz. Azonnal a földre hasalsz, amikor egy Nekromantát látsz neked háttal állni, aki parancsokat osztogat. Egy csapat Ork lovagol el a közeledben, de a sűrű füsttől szerencsére egyik sem vesz észre. (Nyersz 1 SZERENCSE pontot!) Lassan és óvatosan indulsz útnak ezen a sziklás terepen. A távolban észreveszel ugyan egy páncélos Orkot, aki néhány lóra vigyáz, de jelenlegi állapotodban nem kockáztatnál meg egy kétes kimenetelű harcot. Lapozz a **21**-re.

79.

Elindulsz körbe, ám a súlyodtól hirtelen beszakad a talaj a lábad alatt. Egy hegyes karókkal teli verembe zuhansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik karó belefúródik a combodba – vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot, továbbá be kell jelölnöd 1 méregegységet is a *Kalandlapodon*! Ha szerencséd van, két karó közé esel, és megúszod sérülés nélkül a zuhanást.

Felállsz, és megpillantod a Trollt a verem szélénél, amint téged kémlel. – Igen, épp azon töprengtem, hogyan lehetne kikerülni ezt a csapdát – mormogja. Szívességből egy hosszú indát dob le neked, és kihúz. Félénken köszönetet mondasz neki. Lapozz a **263**-ra.

80.

– Nem, ő nem tartozik Chingiz kémei közé! – jelenti ki a Mamlik. – A titkos alagúton át vigyétek az Erődbe. – Ez a renegát Mamlik nyilvánvalóan ezeknek a csirkefogóknak és tolvajoknak a vezetője, akik a város ezen részén törnek borsot a Vezír orra alá. Átadod a 25 Aranytallért (húzd le az összeget a *Kalandlapod* megfelelő rovatából).

Szűk utcákon át vezetnek az Erőd délnyugati oldalához, melynek aljánál néhány bokor takarásában barlangok húzódnak, amelyek vasráccsal vannak lezárva. Társaid felnyitják az egyiket, és egyikük épp mondana neked valamit, amikor vérfagyasztó üvöltés hangzik fel. Az egyik toronyból egy kőből készült vízköpő zuhan le közétek. Társaid valamennyien szétszaladnak, te pedig beveted magad a barlangba. A sötétben tapogatod az utat magad előtt, mígnem két kamra bejáratához érsz. Melyiket választod? Ha a bal oldalin lépnél be, lapozz a **265**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **40**-re.

81.

Az ösvény egyre meredekebben visz lefelé, azután ellaposodik. Elhaladsz egy nagy kőbánya mellett, majd az ösvény villa alakban elágazik. Mindkét út alkalmasnak tűnik a továbbhaladásra. Ha a bal oldali ágon indulsz el, lapozz a **379**-re. Ha inkább a jobb oldalit választod, lapozz a **122**-re.

82.

Elindulsz felfelé a kapaszkodókba fogódzva, mígnem egy fémrácshoz érsz, mely elzárja a felfelé vezető utat. A kémény aljában álló kandallóból füst száll fel, és fuldokolni kezdesz. Eközben észreveszed, hogy a kőtömbök közötti apró résen fény szűrődik át. Nincs más választásod, át kell törnöd a falat. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg kevesebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, sikerrel jársz – lapozz a **140**-re. Ha nem sikerül áttörnöd a falat, a fojtogató füstben eszméletedet veszted, lezuhansz, és nem is kelsz fel többé.

83.

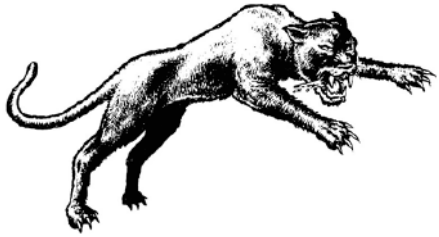
Lefelé zuhansz a toronyból. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, fennakadsz néhány kinyúló bokron (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, majd pedig lapozz a **381**-re.) Ha nincs szerencséd, a földbe csapódsz, és szörnyethalsz. Kalandod itt véget ér.

84.

Lefekszel pihenni, és hamarosan már mély álomba merülsz. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Váratlan zaj riaszt fel, ahogy valaki felsikolt! Az első dolog, amit megpillantasz, egy Mamlik orgyilkos tőre, amivel lesújtani készül a mellkasodra. Mit teszel? Ha gyorsan arrébb gördülsz, lapozz a **131**-re. Ha megragadod ellenfeled kezét, és megpróbálod visszatartani, lapozz a **301**-re.

85.

Magad köré tekered a köpenyedet, és megkísérled azt a látszatot kelteni, hogy egy koldus vagy, nem pedig kalandor. Épp ekkor kiált rád valaki. Odapillantasz ruhád redői között, és négy lovagot pillantasz meg, akik egy szekér kerekét próbálják kicserélni. Ha odamész, és segítesz nekik, lapozz a **180**-ra. Ha figyelmen kívül hagyod a hívást, és folytatod utad, lapozz a **122**-re.



86.

Megállsz, hogy pihenj egy kicsit, és egyél egy adagot az Élelmiszerkészletedből. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Némi idő elteltével az a gyanúd támad, hogy valami mozog az aljnövényzetben, és ez az érzés egyre csak erősödik benned. Egy mozdulattal előrántod a kardod, amikor váratlanul egy nyílvessző röppen ki az egyik, tőled balra lévő fa mögül. Azonnal a földre veted magad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a lövés célt téveszt. Ha nincs szerencséd, átfúrja a válladat (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot, továbbá jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*).

Támadód, egy fekete köpenyes alak a földre veti magát. Második pillantásra észreveszed, hogy ellenfeled egy hosszú, fekete hajú nő, aki gonosz pillantásokkal méreget téged. Mielőtt bármit is tehetnél, hat hasonló alak vesz körül. Tehetetlen vagy. Lapozz a **395**-re.

87.

Szorosan megmarkolod a kardodat, és követed a nyomokat. Úgy tűnik, ezeket egy kétlábú teremtmény hagyta hátra, melynek kecskeszerű patái vannak. A nyomok egy falnál érnek véget, ahol nem látható ajtó. Folytatod utad, ami nemsokára nyugatnak fordul, és csodálkozva megállsz, amikor megpillantasz két patás lábat, valamint egy handzsárt előtűnni a tömör falból. Amikor megjelenik ellenfeled teste is, rájössz, hogy egy Szarvas Ördögfajzattal kerültél szembe, amely elállja az utadat. Ha elmenekülnél visszafelé, a másik folyosót választva, vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **36**-ra. Ha inkább a harcot választod, küzdj meg vele.

Szarvas Ördögfajzat ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted ellenfeledet, a legközelebbi ajtóhoz rohansz. Lapozz a **221**-re.

88.

Egy hosszú lejtő után az út egy sűrű erdőbe visz. Nem vagy benne teljesen biztos, hogy ez a jó irány Sharrabbas felé, de szekerek nyomait veszed észre az ösvényen, ezért úgy tippeled, hogy előbb-utóbb egy lakott településen fogsz kilyukadni. Időnként az út nagy, fekete medencék mellett vezet el, melyek tele van halakkal. Az egyik partjánál, egy Y alakú fadarabon pihenő horgászbotot látsz, melyről zsineg lóg le a vízbe, és valami rángatni kezdi azt lentről. Ha megragadod a botot, lapozz a **270**-re. Ha nem törődsz vele, és folytatod utad, lapozz a **167**-re.

89.

Odalépsz a mozdulatlan testhez, melyet éppen egy ugyanolyan tőrrel szúrtak keresztül, mint amilyennel téged sebesítettek meg. Ahogy nyitott szemébe nézel, hirtelen ráeszmélsz, hogy a férfi még él. Rád néz, és így szól: – A Mamlikok… itt hagytak… igen, meghalni. Felpattantak fekete paripáikra, és ellovagoltak a bal oldali ösvényen… ah… – A halálvarázslattal megbűvölt tőr sisteregni kezd, majd a következő pillanatban a testről lefoszlik minden hús, és minden felszerelése is ebben a pillanatban füstté válik. Úgy határozol, hogy jobb lesz minél hamarabb elhagyni ezt a helyet, ezért gyorsan a jobb oldali ösvény felé veszed az irányt, amely nemsokára ismét elágazik. Ha balra mész tovább, lapozz a **314**-re. Ha jobbra, lapozz a **120**-ra.

90.

Szerencsére sikerül kisebb horzsolásokkal megúsznod az ugrást. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de kapsz 1 SZERENCSE pontot! Amikor azonban feltápászkodsz, nagy, fekete bikák vesznek körbe. Szerencsére akad a közelben egy fa, és azonnal afelé kezdesz rohanni, amikor észreveszed, hogy az egyik megvadult állat támadást intéz ellened. Dobj két kockával! Ez az érték jelképezi a bika sebességét. Ha a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma ugyanannyi vagy nagyobb, mint a megvadult állat irama, akkor még időben eléred a menedéket nyújtó fát. Ha alacsony, a bika utolér, és felöklel (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, továbbá be kell jelölnöd 2 méregegységet is a *Kalandlapodon*).

Sikerül felkapaszkodnod a fára, és ott is ragadsz, amikor a bikák csoportba gyűlnek, és hatalmas szarvaikkal elkezdik döfködni a fa törzsét. Váratlanul egy női lovas tűnik fel, és rákiált a megvadult állatokra. Hangja hallatára a bikák visszavonulnak. A nő nagy szemeket meresztve bámul téged egy pillanatig, majd egy tőrt húz elő, melyet feléd hajít. A fegyver egy hozzád közeli faágba áll bele. A tőr kék füstfelhőt kezd eregetni magából, ami teljesen beborít, és elveszíted az eszméletedet. Lapozz a **176**-ra.

91.

Elmondod a lovasnak, hogy te egyike vagy Segrek Kiválasztottjainak. Válaszod meglepi őket, és nagyobb érdeklődéssel néznek rád. Borisz körbegaloppozik a lovával, és így szól hozzád: – Nehéz utat választottál, a hagyományokat mostanában semmibe veszik. – Félreérthetetlenül az Orkra néz, aki komoran maga elé bámul, és köp egyet. – Próbának vetünk alá! Vállalod a Bogumilok próbáját? – Nincs más választásod.

Lefektetnek a talajra, kezeidet és lábaidat egy-egy facövekhez kötik. Utána egy vadlovat hoznak elő. Az állat nyugtalanul dobbant, horkant és rúg, utána eliramodik, pontosan arrafelé, ahol te fekszel kikötözve. Dobj egy kockával! Az érték jelöli a jobb karod pozícióját. Utána ismét dobj egy kockával! Ez az érték jelképezi a ló patáinak a helyzetét. Ha a két érték megegyezik, megsebesülsz: vonj le magadtól 4 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet is a *Kalandlapodon*! Ismételd meg az eljárást a bal karodra, valamint mindkét lábadra is. Ha kétszer megsérülsz, a ló patái eltaposnak, és kalandod itt véget ér. Ha túléled a próba első szakaszát, eloldják a köteleidet, és kijelentik, hogy érdemesnek találtattál a próba második szakaszának megkezdésére. Felültetnek egy ló hátára, és mindannyian vágtázni kezdtek. Lapozz a **123**-ra.

92.

Szerencsére egyetlen Mamlikot sem látsz a közelben. Tisztában vagy azzal, hogy az Orkok semmit sem tudnak a küldetésedről vagy a helyzetedről, főképp pedig lassú észjárásúak, ezért nem is igazán tudják eldönteni, mit is tegyenek veled. – Várjunk, amíg egy Mamlik visszatér! – dörmögi az egyikük. Ha van nálad egy Mamlik gyűrű, és azt mutatnád meg nekik, majd egy ügyes blöffel kivágnád magad a bajból, lapozz a **255**-re. Ha nincs nálad ilyen gyűrű, az lesz a legjobb, ha elmenekülsz, mielőtt a Mamlik orgyilkos visszatér. A kardod után nyúlsz, hogy egyenként megküzdj ellenfeleiddel.

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

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*. Elmenekülsz az aljnövényzetben rejtőzve, épp akkor, amikor közeledő patacsattogást hallasz. Néhány óra elteltével, amit csendben és gyorsan tettél meg, egy hegy lábához érkezel. Lapozz a **397**-re.

93.

KARDCSAPÁS ELLENI SEBEZHETETLENSÉG

Megittad azt a keveréket, mely felruház eme képességgel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Ha ez volt az első választásod, lapozz vissza a **45**-re, és válassz újra. Ha ez már a második választásod volt, lapozz a **74**-re.

94.

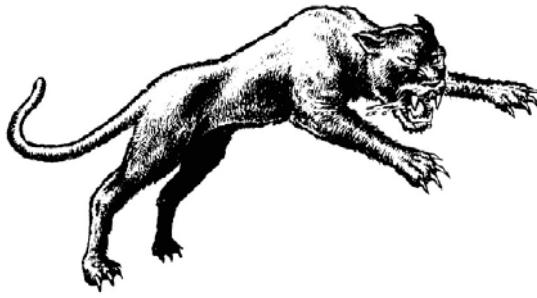
Elcsíped az Orkot a torony tetején. Ráugrasz, és megragadod a lábát. Ellenfeled elesik, de még sikerül a kezében lévő Medált a Vadászsólyma csőrébe dobnia. Elengeded az Orkot, és egy ugrással megragadod a madár karmait. Az felemelkedik veled, és elhagyjátok a tornyot. A madár egy fa fölé repül, és próbál lesodorni téged, de te erőteljesen kapaszkodsz bele. Így a hegyek felé veszi az irányt. Végül egy szirtfal felületének csapódsz. Félig öntudatlan állapotban elengeded a karmokat, és leesel a kietlen, sziklás talajra. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a **275**-re.

95.

Váratlanul egy Minotaurusszal találod magad szemben. Ellenfeled meglóbálja bunkósbotját, de ütése célt téveszt, mely az alagút falán csattan. Ezután megpróbál a szarvaival felöklelni.

Minotaurusz	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted ellenfeledet, két irányban is folytathatod tovább az utad. Ha nyugat felé indulsz, lapozz a **355**-re. Ha dél felé, lapozz a **380**-ra.



96.

Olyan gyorsan szaladsz, amilyen gyorsan csak tudsz a hóban. Nemsokára közelgő lovasok hangjára leszel figyelmes. Miközben próbálsz minél gyorsabban elrejtőzni egy közeli barlangban, egyre közelebbről hallod a lódobogást. Végül négy lovas jelenik meg. Látod, ahogy megállnak, és a nyomaid után kutatnak a hóban. Vezetőjük egy hatalmas, fekete köpönyeget visel, míg a többiek pedig szemmel láthatóan Orkok. Mindannyian leszállnak hátasaikról, és úgy követik tovább a nyomaidat. Úgy gondolod, hogy a barlang keskeny bejáratában eredményesen vehetnéd fel velük a harcot. Ha bevárod őket itt, és harcolsz, lapozz a **201**-re. Ha beljebb mész a barlangba, lapozz a **44**-re.

97.

Egy szobában vagy, ahol egy obeliszkeken álló üvegládát látsz. Ebben egy különös, jó illatú virág található. Amikor megszagolod, üdébbnek érzed magad – nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Érdekes módon azonban magát a dobozt nem tudod szétverni. Újult erővel haladsz tovább a labirintusban. Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

98.

Belépsz a Negyvenek Céh utcájába. Fel-alá sétálsz, de csak négy olyan boltot találsz, mely nincs zárva, illetve lelakatolva. Válassz ki egyet, ahová belépsz, aztán ha lehetőség lesz rá, választhatsz egy másik üzletet, de küldetésed sürgető volta miatt mindegyiket csak egyetlen alkalommal látogathatod meg. Melyiket választod?

A Keresztkulcsokat?	Lapozz a **341**-re.
A Serpenyőt?	Lapozz a **26**-ra.
A Kalapács és Üllőt?	Lapozz a **246**-ra.
A Táncoló Pónit?	Lapozz a **185**-re.

99.

Képességeddel sikerül meglepned a gonosz bűbájost. A nő tesz egy lépést hátrafelé, majd előrenyújtja botját, melyből fűrészes élű tőrök állnak ki. Küzdj meg vele, de a csata során ÜGYESSÉGED helyett használd a Nekromantákkal szembeni harci jártasságod szintjét.

Nekromanta	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, a gonosz teremtmény teste eltűnik, botja pedig, akár egy féreg, belefúrja magát a földbe. Elszaladsz, és lebotorkálsz a hegyről, mialatt hosszú órák telnek el. Jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Az ösvény, melyet követsz, elágazik. Ha a bal oldali ösvényen haladnál tovább, lapozz a **379**-re. Ha a jobb oldali mellett döntenél, lapozz a **122**-re.

100.

Az egyetlen folyosó északnak vezet, minden egyéb utat fémajtók zárnak le. Előtted a távolból beszűrődő napfényben egy szürke, kőből faragott ló alakja bontakozik ki a sötétből. Ahogy megközelíted, az recsegve-ropogva életre kel. Váratlanul vaskarók és fémtüskék törnek elő, és lövellnek ki a falból, melyek elzárják előtted az utat. Nem tudod magad átküzdeni ezen a torlaszon anélkül, hogy alaposan össze ne vágd magad. Egyetlen esélyed, ha felkapaszkodsz alkalmi hátasodra és átugratsz az akadályon. Miután sikeresen nyeregbe küzdöd magad, megsarkantyúzod az oldalát, és megrohamozod az előtted tornyosuló torlaszt. Dobj két kockával! Ez az érték határozza meg az akadály magasságát. Dobj újra két kockával! A dobott szám mutatja meg, hogy lovad milyen magasra ugrik. Ha az ugrás magassága nagyobb vagy ugyanannyi, mint az előtted lévő torlasz magassága, úgy sikerrel veszed az akadályt. Amint sikeresen átjutsz rajta, azt veszed észre, hogy a hátasod újra megmerevedik. Lemászol róla, és távozol. Lapozz a **295**-re.

Ha az ugrás nem volt sikeres, a ló nekicsapódik a fémkaróknak, és darabjaira szakad, te pedig felnyársalódsz rájuk. Kalandod itt véget ér.

101.

Úgy véled, nem bízhatsz meg senkiben ezen a környéken, ám a hosszú gyaloglás meglehetősen fárasztó. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Éppen az út egyik szélén álló két kőből faragott bika mellett haladsz el, amikor a távolban egy békésen legelésző, hosszú szarvú bikacsordára leszel figyelmes. Hirtelen vihar kerekedik; homok, apró ködarabok, és por kavarog körülötted. Ahogy előre próbálsz botorkálni, gonosz nevetést hallasz, és teljesen elveszted tájékozódó-képességedet. Amikor a vihar elül, már nem látod az utat, és egy hegy lábánál találod magad. Teljesen eltévedtél. Lapozz a **397**-re.

102.

Éppen csak meg tudod érinteni bal kezeddel a karmot, de már ez is nagy erőfeszítésedbe kerül. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Fürkésző pillantást vetsz az égre, miközben egy újabb élőholt már a köpenyed egy darabját tépi le rólad. Váratlanul valami magasan az égbe emel téged. A Nekromanta csalódottságában felsikolt, és egy villámcsapással próbál meg elpusztítani, szerencsére varázslata célt téveszt.

Egy Boulyanthrop tart a karmai között. Ragadó Éjsólyom néven mutatkozik be, majd elmondja, hogy Eleonóra utasításainak megfelelően ki kellett kémlelnie, mi történik Sharrabbasban. – A várost a gonoszság mérgező lehelete fertőzte meg, és a tiszta szívűeket vagy elpusztították, vagy kiűzték onnan. – Mivel vissza kell térnie a hírekkel az övéihez, letesz egy sűrű erdővel borított részen, és hamarosan eltűnik a szemed elől az alacsonyan szálló felhők között. Lapozz a **167**-re.

103.

Áthaladsz az ajtón, mely hangos dörrenéssel bevágódik mögötted. Egy alagútban találod magad; előtted kőből faragott bikákat látsz egy vonalban felsorakozva. Ahogy elhaladsz mellettük, úgy tűnik, mintha lassan feléd mozdulnának. Még a közelükben vagy, amikor valamennyien életre kelnek, és üldözni kezdenek. Teljes sebességgel rohanni kezdesz, majd nemsokára egy elágazáshoz érsz. Ha dél felé szaladsz, lapozz az **50**-re. Ha keleti irányban rohansz tovább, lapozz a **337**-re.

104.

Előrántod a kardod. A kazanid harcosnő sikolya figyelmeztet téged, de már túl későn. A Kalamita ösztönösen összepréseli a tested, te pedig fájdalmas halált halsz. Kalandod itt véget ér.

105.

A banya sikoltozni kezd, hogy ne tedd, mikor beletúrsz a ládikóba és kiveszel néhány aranyérmét. Hirtelen valami mintha megmozdult volna a fénylő kincsek között. Mielőtt még elránthatnád a kezed, egy aranykígyó emelkedik ki sziszegve, és belemar a kezedbe. A vénasszony a fejét rázva sajnálkozóan néz rád: – Eljátszottad a bizalmamat, de azért nem fogom hagyni, hogy meghalj. – Néhány szétmorzsolt levelet vesz elő a kötényéből, és bedörzsöli vele a sebes ujjadat. – Most egy ideig még gyenge leszel! – Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon.* – Mindazonáltal nem engedhetlek el üres kézzel. Tessék! – Ezzel kezedbe nyom 5 Aranytallért (írd fel a *Kalandlapodra*), majd hátára veszi a ládikót, és elsántikál. Lapozz a **115**-re.

106.

A Trollok zsebre vágják az „adományodat”, és utadra engednek. A szekér vezetője ezt látva megkérdezi tőled, nem akarsz-e vele tartani. Beleegyezően bólintasz, majd felkapaszkodsz mellé. Suhint egyet a kantárszárral, és útnak indultok, miközben társad így panaszkodik neked: – Újra Chingiz! Most vámot szednek az utakon, melyen Segrek idejében még szabadon járhattunk. Imádkozom az istenekhez, hogy küldjön egy igaz uralkodót, aki megszabadít minket ettől a söpredéktől. – Lapozz a **155**-re.

107.

Csatlakozol egy kisebb csoporthoz, akik egy férfit vesznek körül, aki egy doboz fölé hajol. Ez egy kockajáték. A játékos minden tétet tart, és a tét dupláját fizeti, ha veszít, valamint a feltett összeget is visszaadja természetesen. Ha felteszed a megmaradt Aranytallérod a kockajátékon, lapozz a **125**-re. Ha inkább folytatod utad a piactéren, lapozz a **213**-ra.

108.

A verklis férfi felegyenesedik, és előhúzza rövidkardját. Hamis falábát félrerúgva feléd rohan. Most, hogy álcája megszűnt, már tudod, hogy egy Mamlik Orgyilkossal kerültél szembe.

Mamlik Orgyilkos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

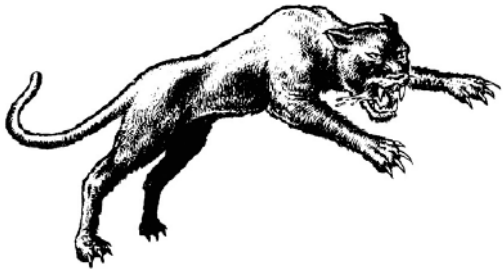
Miután legyőzted ellenfeledet, látod, hogy egy szekér tart feléd. Odarohansz, és megkérdezed a kocsist, mennyiért vinne el Korkut kikötőjéből egy darabon téged. Mosolyogva közli, hogy örömmel veszi, ha vele tarthatsz, egy plusz kard nagyobb biztonságot jelent. – Ez a terület előttünk tele van tolvajokkal, útonállókkal, hitvány teremtményekkel – magyarázza. Lapozz a **286**-ra.

109.

Kardoddal sikerül átvágod a férfi láncait. Miután felkel a kínpadról, előhúz a zsebéből egy ütött-kopott varázslósapkát, és így szól: – Igen, te vagy a Kiválasztott, akire vártam. Indulás! – A szoba távoli sarkába vezet, és felemel egy csapóajtót. Követed a furcsa alakot, és egy másik alagútban találod magad. A sötétben ziháló hangokat hallasz; a varázsló ijedten megtorpan, ezután mögéd szalad. Két félelmetes kinézetű fekete párduc tűnik fel előttetek. – Ó, igen! A bestiák! Öööö… Lennél szíves? – motyogja mögötted a férfi. Előhúzod a kardodat. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Párduc	6	5
Második Párduc	6	6

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! A varázsló levágja mindkét párduc karmait, mielőtt azok teteme eltűnne egy orrfacsaró bűzfelhőben. – Ez még a hasznunkra lehet – közli vidám hangján. Hirtelen a társad lábai összerogynak a kimerültségtől, és megkér, hogy cipeld őt egy darabon. Ha eleget teszel a kérésének, lapozz a **144**-re. Ha úgy érzed, így is elég sok energiát pazaroltál már rá, és egyedül folytatod tovább az utad, lapozz a **222**-re.



110.

Felkeresed Chogumot, elmeséled neki a helyzetet, és alkut köttök. Beleegyezik, hogy ad 20 Aranytallért az üzlet lebonyolításáért (írd fel az összeget a *Kaland-lapodra*). Elégedetten távozol a városból, és folytatod utad Uruz felé. Lapozz a **280**-ra.

111.

Nagy csattanást és fák reccsenését hallod a hátad mögül. Jobbra-balra cikázva igyekszel kitérni az ellenség elől az erdő sűrűjében, de hirtelen szembetalálkozol Skrutch-csal. Zavartan néz rád, majd magadra hagy. Gyorsan keresel egy magas fát, ahol elrejtőzhetsz. Csak akkor mászol le, amikor már biztos vagy benne, hogy üldözőid elveszítették a nyomodat. Lapozz a **391**-re.

112.

Az éneket kalapácsütések hangjai kísérik, mely fémes csendülést ad, amikor az üllőnek csapódik. Hamarosan a Törpe is észrevesz téged, abbahagyja a munkát, feléd fordul, és kalapácsát a válla fölé emeli. Nyilvánvalóan gyanúsnak talál, és megkérdezi, mi dolgod van itt. Udvariasan azt válaszolod, hogy egy megfelelő utat keresel Sharrabbasba. Eltöpreng a kérdéseden. – Úgy, szóval el akarod kerülni a főutat, mi? Rejtegetni valód van, így hát Chingiz egyik ellensége kell, hogy légy. Helyes. – Boldognak látszik, hogy erre a következtetésre jutott, felderül az arca, és egy kis fémtárgyat kezd el kalapálni. – Igen, ismerek egy kevésbé használt utat, de szükséged lesz erre! – Egy kicsi, de nehéz fémgömböt ad át neked, melyhez egy tekercs vékony drótkötelet erősített. Nem kér cserébe semmit érte, így megköszönöd az ajándékát, és elbúcsúzol tőle. Visszatérsz az ösvényre, és folytatod utad. Lapozz a **245**-re.

113.

Amikor lehajolsz, hogy megsimogasd, hasonló teremtmények tűnnek fel, és mintha megrohamoznának, mindannyian feléd közelítenek. Aztán egyszer csak megállnak, amint észreveszik, hogy társuk boldogan trillázni kezd. Mindannyian dorombolni kezdenek, majd visszatérnek lyukaikba. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Odasétálsz a legközelebbi vasajtóhoz, és amikor áthaladsz rajta, az bevágódik mögötted, és egy halk kattanással be is zárul. Lapozz a **342**-re.

114.

Leülsz, és felveszed a bakancsodat. Amikor felállsz, alaposabban is megnézed a szemben lévő fát, mely úgy néz ki, mintha harcosok fejeit és testeit olvasztotta volna magába. Két faágat veszel észre, melyek feléd nyúlnak. Rávágsz a fegyvereddel az egyikre, mely megpróbál megragadni téged, de túl későn veszed észre a másikat, amely a bokádra tekeredik. További ágak nyúlnak feléd vészjóslóan.

Göcsörtös Tölgy ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted ellenfeled, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Teljesen elveszve érzed magad ebben a komor és sötét erdőben. Meg vagy róla győződve, hogy a távolból kárörvendő kacagás hangjait hallod. Találomra kiválasztasz két ösvényt, melyről úgy gondolod, kivezethetnek a rengetegből. Ha egyenesen előre folytatnád az utad, lapozz a **311**-re. Ha inkább egy jobbra haladó ösvényt választanál, lapozz a **257**-re.

115.

Továbbhaladsz az enyhén lejtős ösvényen. Megkerülve egy nagyobb sziklatömböt, különös látvány tárul a szemed elé. Egy hatalmas, ocsmány, hegyes fogú féreg állkapcsai között egy madárszerű teremtmény vergődik. Körülötte furcsa, aranyszárnyú lények röpdösnek és rikoltoznak. Megpróbálják kiszabadítani társukat, mielőtt a féreg magával vonszolná prédáját a föld alá. Ha segítesz nekik, lapozz a **374**-re. Ha inkább kimaradnál ebből a csetepatéból, és ellopakodsz mellettük, lapozz a **18**-ra.

116.

Hosszú órákon át sétálsz, és a talaj egyre inkább meredekebbé válik. Végül az ösvény megszűnik. Mereven fürkészed a tájat, és néhány lovast pillantasz meg a távolban. Nem tudod, kik lehetnek azok, de inkább megszaporázod lépteidet. Eléred a hóhatárt, megfordulsz, és látod, hogy a lovasok egy üzenetvivő vadászhéját eresztenek el. A területet vastag hóréteg borítja, hamarosan térdig gázolsz benne, így előrehaladásod egyre időigényesebbé és fárasztóbbá válik (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*). Hirtelen az út elkanyarodik, és egy tátongó szakadékhoz érsz. Két jéghíd is átvezet rajta. Melyiken próbálsz meg átkelni? Ha a bal oldalin, lapozz a **27**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **226**-ra.

117.

Belépsz a Holtak Kincse nevű ivóba, mely tele van vén tengeri rókákkal, kazanidokkal, tengerjáró Törpékkel és Goblin matrózokkal. Leülsz az egyik asztalhoz, hogy kissé kipihened magad. (Elfogyaszthatsz egy adagot az élelmiszerkészletedből, vagy 1 Aranytallérért rendelhetsz magadnak némi ételt. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot!) Az ivó sarkában egy csapat tengerészt látsz összezsúfolódva, akik egy félszemű egyént vesznek körül. A Kígyó Szeme játékot játsszák! Ha be akarsz szállni ebbe a hazárdjátékba, lapozz a **354**-re. Ha inkább elhagyod az ivót, lapozz a **168**-ra.

118.

Kiválasztasz egy helyet, közel az új társaidhoz. Amikor felkapaszkodsz a lovad nyergébe, nyílvesszők suhogását hallod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a lövések célt tévesztenek, és beleveted magad a csata sűrűjébe. Ha nincs szerencséd, az egyik nyílvessző a combodba áll (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Összeszorított foggal húzod ki azt, majd csatlakozol a többiekhez.

Két Orkkal kerülsz szembe, akik hosszú, hegyes lándzsákkal vannak felfegyverkezve. Egyenként küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	7	6

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A sötétség miatt egyre jobban lemaradsz a többiektől. Figyelmesen hallgatózol, remélve, hogy meghallod társaid hangját. Valamiféle zajt hallasz balról. Ha erre indulnál el, lapozz a **11**-re. Ha inkább előre haladnál, lapozz a **272**-re.

119.

Egy teremben állsz, egy szakadék szélén, melyen egy rozoga fahíd ível át. A lábaidnál két nehéz kőtömb fekszik. Egy parancsoló hang felszólít, hogy vidd át azokat a túloldalra. Nincs más választásod! Dobj két kockával, hogy meghatározd a sziklák súlyát. Ezután ismét dobj két kockával! Ez az érték jelképezi a híd tartóerejét. Ha a kőtömbök súlya nagyobb, mint a híd ereje, az beszakad alattad, és a mélybe zuhansz – kalandod itt véget ér! Ha a híd megtart, kapsz 1 SZERENCSE pontot! Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

120.

Már régóta masírozol a hóban. A hideg, csípős széltől teljesen átfagysz. Végül mikor eláll a hóesés, és a szél is elcsendesül, puha havon közelítő paták dobogásának hangját hallod. Ha elbújsz a sziklák mögött, lapozz a **353**-ra. Ha bevárod, bárki is legyen az, lapozz a **30**-ra.

121.

Előhúzod a kardodat, és támadásba lendülsz. Egyenként kell megküzdened a két Goblin Sámánnal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin Sámán	5	5
Második Goblin Sámán	5	6

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Különös, messziről jövő hangra leszel figyelmes. – Bátor kalandor! Megvédted Segrek sírkamráját! Te vagy az utolsó kiválasztott. Fogd ezt a kürtöt, segíteni fog megtalálni az Igaz Utat a trónhoz. – A hang elhalkul, és egy kis kürt tűnik fel a síron. Felveszed, majd elteszed a hátizsákodba (írd fel a *Kalandlapodra*).

Elhagyod a sírkamrát, és egy másik szobába lépsz be. Egy nagy kandallót látsz veled szemben a falnál. Fény árad a kéményből, és kormos fémkapaszkodók sorát veszed észre benne, mely létraként vezet felfelé. A szoba távolabbi sarkában egy csigalépcsőt látsz, mely szintén felfelé visz. Melyik utat választod? Ha a kéményt, lapozz a **82**-re. Ha inkább a csigalépcsőn indulnál el, lapozz a **260**-ra.

122.

Sietve haladsz előre. A talaj egyre egyenetlenebbé válik. Nagy hasadékok szegélyezik az utad, melyek egyre szélesebbek lesznek, és kénytelen vagy átugrani azokat. Alkalmanként egy fekete madár száll el feletted az égen, és amikor a sűrű köd feloszlik egy pillanatra, megpillanthatod Sharrabbas távoli tornyait ezen az elhagyatott vidéken. A köd újra körbefog, és végül egy sebes vizű folyóhoz érsz. A parton egy cölöphöz kikötve egy csónakot veszel észre, de nincsenek benne evezők. Ha beszállsz a csónakba, lapozz az **51**-re. Ha inkább a folyópart mentén gyalogolnál tovább, lapozz a **229**-re.

123.

A Bogumilok jól és sebesen lovagolnak. Végül elérkeztek egy kőházakból álló kis faluba, melyben az épületek kör alakban helyezkednek el. Kürtök szólalnak meg, és néhány újabb lovas tűnik fel. Megparancsolják, hogy szállj le a lóról; majd a falusiak körbevesznek, némi térközt hagyva neked középen. A tömeg hirtelen szétnyílik, és egy nagy, fehér vadlovat vezetnek eléd, melyet nyilvánvalóan még soha senki nem ült meg ezelőtt. Az állat rúg, ugrál, forog. A lovasok egyike közli veled, hogy a ló neve: Keselyüstök. Fenn kell maradnod rajta, amilyen hosszan csak tudsz. Két lovas lehajol, megragadnak a válladnál, felemelnek téged, és a ló nyergébe ejtenek. Dobj egy kockával! Ha a dobás 1 vagy 2, kiesel a nyeregből, a földre esel és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ezután az előbbiekhez hasonlóan ismét a ló nyergébe tesznek. Ismételd meg a kockadobást még *négy* alkalommal! Ha harmadszor esel ki a ló nyergéből, olyan súlyos sérülést szenvedsz, hogy nem tudsz megmozdulni, és a ló patáival eltapos – kalandod itt véget ér!

Ha sikerül túlélned a próbát, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Miután leporolod magad, egy óriási kapuhoz vezetnek. Lapozz a **20**-ra.

124.

Mindhárman távoztok a Sárkány Szárnyai Kocsma hátsó ajtaján. Kis mellékutcákon keresztül közelítitek meg az Erődöt. Geronikusz átadja neked a kiválasztott fiolát, és felhajtod a tartalmát, remélve, hogy jól választottál. Megállsz a sziklaarccal szemben; úgy érzed, mintha egy láthatatlan erő húzna befelé a sziklába. Egy ősi folyosón haladsz lefelé mindaddig, míg valami végül is megállásra bír. Lapozz a **332**-re.

125.

Előrefurakodsz a tömegben, és kihívod egy menetre a kockajátékost. Dobj két kockával először magadnak, majd a másik játékosnak is. Ha te dobtál nagyobbat, nyertél (összesen 3 Aranytallért), és úgy határozol, megduplázod a tétet. Ha a két dobás értéke egyenlő, dobj újra mindkét félnek. Ha elbuktad minden pénzed, vagy sikerült 9 Aranytallér nyereményt bezsebelned, abba kell hagynod a játékot, mert a küldetésed nem tűr halasztást. (Jelöld a változást a *Kalandlapodon*!) Folytatod utad a piactéren. Lapozz a **213**-ra.

126.

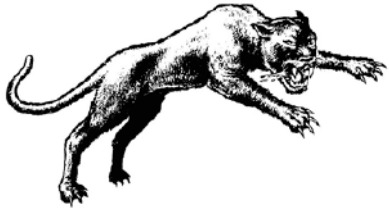
Két Medál hordozójaként két Erőt választhatsz, melyek segíteni fognak, hogy megszerezd Kazan Trónját. Válassz az alábbi fejezetpontok közül *kettőt*! Minden fejezetpont elejénél megtalálod, milyen erő birtokába jutottál. Csak a képesség nevét olvasd el, semmi mást, és utána azonnal lapozz vissza ide. Az alábbi fejezetpontokból választhatsz: **93**, **166**, **330**, **356**, **376**, **384**. Ha sikerült kiválasztanod a két Erőt, lapozz a **74**-re.

127.

A banditák vezetője eléd áll, és kérdéseket tesz fel neked. Úgy véled, nincs értelme eltitkolnod előlük küldetésedet. Miután meghallgatta a történetedet, leveszi a maszkját, és elmosolyodik. – Hajdanán egyike voltam a Kiválasztottaknak, de feladtam a küldetésemet; Chingiz túl erős. Mindamellett te elég bátornak tűnsz, hogy szembeszállj vele. Szeretnél vásárolni némi információt? Csak 10 Aranytallért kérek érte, pajtás. – Ha kifizeted a kért pénzösszeget, lapozz a **279**-re. Ha nem akarsz, vagy nem tudsz ennyit fizetni, lapozz a **383**-ra.

128.

Odamész egy zord kinézetű tengerészhez, aki a hajóhídon ácsorog, és megkérdezed tőle, mennyibe kerülne az út Kazilikba. Ujjaival megdörzsöli a borostás állát, és tetőtől talpig végigmér. – Húsz Aranytallér, teljes ellátással, és a hajó valamennyi kétszersültjét elfogyaszthatod. – Néhány tengerész a közelben felnéz, majd jókat nevetnek. Ha van nálad ennyi pénz, és elfogadod az ajánlatot, jelöld a változást *Kalandlapod* megfelelő rovatában, majd lapozz a **299**-re. Ha inkább keresel egy másik hajót a kikötőben, lapozz a **339**-re.



129.

Az út, melyet a Törpe említett, hosszú, de kevésbé valószínű, hogy Mamlikokkal vagy Orkokkal találkozz. Már hosszabb ideje követed a város falait, de azt nem igazán őrzik, ráadásul több helyen kisebb-nagyobb rések vannak rajta. Ahogy elhaladsz az egyik nagyobb lyuk mellett, morgás és csaholás hangjait hallod, és egy csapatnyi fehér Farkaskutya rohan feléd. Hármójukkal kell megküzdened, de csak egyesével.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkaskutya	7	6
Második Farkaskutya	6	6
Harmadik Farkaskutya	6	7

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Sietve továbbhaladsz. Az irány, melyet követsz, végül helyesnek bizonyul, hamarosan a Negyven Céh utcájának bejáratánál állsz. Lapozz a **98**-ra.

130.

Elkíséred a vénasszonyt az erdőn keresztül. Társad Mayaka néven mutatkozik be neked, és elmondja, hogy Brassino-Dendroba tart, az erdő északi részébe. Végül megérkeztek egy tisztásra, ahol három vénasszonyt pillantasz meg, akik hasonlítanak útitársnődhöz. Egy fortyogó üstöt állnak körbe. Mayaka elmondja nekik, hogyan mentetted meg őt a vadásznők karmaiból, és néhány szót ejt a küldetésedről is. Mindannyian egyetértenek abban, hogy a segítségedre legyenek. Kapsz tőlük hat kiváló Treffilli ágacskát, Mayaka pedig elmondja, milyen varázsszavakkal aktiválhatod őket.

– Ezt a növényt csak akkor tudod majd használni, ha érzed a vibrálását. Eltörsz egy ágat, és halk hangon ennyit mondasz: *Mintha hamu szállna szemhéjadra, úgy merülsz most mély álomba.* Ekkor minden közelben lévő ellenfeled mély álomba fog merülni. Ha két ágacskát törsz el, és ezt suttogod: *Mint a tovaszálló madársereg, mint a hamuvá porladó kéreg, azon nyomban láthatatlan legyek.* Így mindenki számára láthatatlanná válsz néhány percre. Figyelmeztetnek, hogy óvatosan bánj ajándékaikkal, mert ezek a varázsigék igen kártékonyak. – Valahányszor használod valamelyiket, minden felhasznált növény után le kell vonnod magadtól 3 ÉLETERŐ pontot. (Jegyezd fel a Treffilliket a *Kalandlapodra.*) Mayaka megmutatja neked az erdőből kivezető ösvényt, mely a Kazanidi síkságra vezet.

Néhány órai séta után egy villa alakú útelágazáshoz érsz. Mindkét út mellett egy-egy faragott kőobeliszket látsz. Az egyikre egy bikát, a másikra egy lovat vésztek. Ha a bika jelű úton haladnál tovább, lapozz a **278**-ra. Ha inkább a ló ábrájával jelzett ösvényt választod, lapozz a **225**-re.

131.

Gyorsan arrébb gördülsz, de a tőr meglepő pontossággal és gyorsasággal csap le rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a penge átszúrja kabátod, és a kemény deszkalapba áll bele. Az orgyilkos hihetetlen fürgeséggel távozik a félig nyitott ajtón át. Ha nincs szerencséd, a penge a bordáidat sérti fel. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és ezentúl, ha azt a felszólítást kapod, hogy növeld meg méregegységeid számát, az érték dupláját kell bejelölnöd!

A koldusnak nyomát sem találod, ráadásul 5 Aranytallér eltűnt az erszényedből. (Jelöld a veszteséged a *Kalandlapodon*!) Elhagyod a kunyhót, miközben a koldus tanácsának hitelességén töprengsz. Lapozz a **150**-re.

132.

Egy homályos teremben állsz. Nem tudsz mozogni, úgy érzed magad, mintha mágikus béklyóba vertek volna. Váratlanul egy Mamlik orgyilkos tűnik fel előtted, felemeli a Sötétség Tőrét, és megmártja azt a mellkasodban. Az illúzió ekkor megtörik, de az átélt sokkhatás miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

133.

Amikor megközelíted a szobrokat, azok recsegve-ropogva életre kelnek, majd patáikkal feléd rúgnak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, megsérülsz, és az alagút oldalának esel (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, és ha volt a hátizsákodban bármilyen ital, azt húzd le a *Kalandlapodról*). Ha szerencséd van, a patás lábak nem találnak el. Bármi is történik, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Ahogy tudsz, kimenekülsz a labirintusból. Lapozz a **295**-re.

134.

A Yigenikek ezután elkísérnek egy nagy fakapuig. A mögötte húzódó labirintus falait vastag, mérgező bokrok képezik. Az öreg nő egymás után három kardfogú tigrist ereszt be a labirintusba. Mindezek után sok szerencsét kíván. Ekkor azonban nyugtalanító zajokra leszel figyelmes, mely a labirintusból jön. Egy nagy Vadászkeselyű emelkedik fel a levegőbe, karmai között egy kistermetű Orkkal! Yigenik öregjei rémülettel veszik észre, hogy az Ork a markában az ő Medáljukat szorongatja. – Ez nem kerülhet, csakis a kiválasztott kezébe! Vissza kell szerezned, vagy végünk! – kiált fel sírva az öregasszony. A harcosok nyílzáport zúdítanak a tolvajra. Az egyik vessző átfúrja a kis enyveskezű bőrét, aki egy közeli utcára pottyan. A keskeny mellékutcákon át haladva üldözőbe veszed. Vérnyomokat látsz, melyek balra vezetnek, egy ház csukott ajtajához. Berontasz az épületbe, és egy futó pillantásra még látod megsebesült ellenfeled felszaladni a lépcsőn! Ha utánarohansz, lapozz a **46**-ra. Ha óvatosan, megfontoltan eredsz az Ork nyomába, lapozz a **218**-ra.

135.

A kunyhó belseje homályos, és szinte beleolvadsz a sötétségbe. A Mamlik megjelenik az ajtónál, előhúz egy tőrt, majd lassan belép. Úgy tűnik, érzi a jelenlétedet, így megtámadod. Ha elsajátítottad a Vakharc képességét, küzdj a megszokott módon, ha nem, 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉGED ebben a csatában.

Mamlik	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*. Elrejted a testet, és csendesen kisurransz innét. Lapozz a **319**-re.

136.

Odalépsz az ajtóhoz, és benyitsz rajta. Egy új alagútban találod magad. Az ajtó halkan bezáródik mögötted, így követed az utat dél felé, mely hamarosan kelet felé fordul. A sarkon a fáklyafényben egy kis alakot pillantasz meg. Egy Törpe az, aki, amikor meglát, odarohan hozzád, és könyörögve így szól: – Segíts nekem, kérlek! Nincs hozzá elég erőm, hogy kinyissam ezeket az ajtókat. – Rád veti esdeklő tekintetét, aminek nem tudsz ellenállni, így ráállsz a dologra. Örömében tapsolni kezd, és együtt odasétáltok a legközelebbi ajtóhoz, amit könnyedén kinyitsz. Közben furcsa hangokat hallva, gyanakodva megfordulsz. A Törpe nincs többé, átalakult egy ocsmány szörnyeteggé, mely szinte az egész alagutat betölti. Hosszú, karmos mancsaival nyúl feléd, hogy megragadjon téged.

Alakváltó	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted ezt a rút fenevadat, áthaladsz az ajtón, lapozz a **292**-re.

137.

A függöny miatt a legtöbb elhangzott szót nem érted, és noha a kántálás folytatódik, nem tudod kitalálni, mi is történik éppen. Alkalmanként a szobát sokszínű felvillanó fény árasztja el, és furcsa, törött üvegdarabok szállnak el melletted. A zaj lassan lecsillapodik, végül megszűnik, és úgy ítéled meg, hogy biztonságban elhagyhatod ezt a helyet. Ahogy négykézláb előkúszol, egy vörös drágakövet pillantasz meg a padlón. Ha akarod, magaddal viheted (ez esetben jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Megkönnyebbülten távozol az ablakon át erről a baljós, mágiával átitatott helyről, és újra a szabadban lévő ösvényen találod magad. Lapozz a **70**-re.

138.

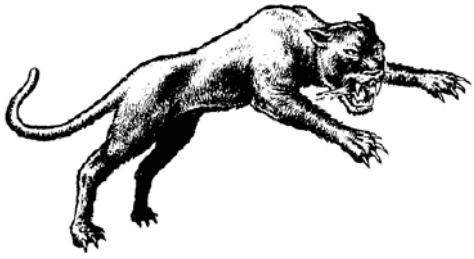
Adana-Broussah elégedett veled. Elmondja neked, hogy Beshbalik végső előkészületeket tett egy kis munkára: egy nagy csapat bandita Trollt fognak megtámadni, akik egy helyi falut dúltak fel. Kürtszó köszönti az érkező Beshbalikot, aki támadásra készen tér vissza a sekély folyón át két karfogú tigrisen lovagolva és egy vadászsólyommal a vállán. Hihetetlen sebességgel érkezik a táborba.

A támadás hamarosan megindul, és mivel nincs felesleges ló a martalócok táborában, így ahhoz az egységhez kell csatlakoznod, akik a lovak után futnak (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Mire megérkeztek a többiekhez, a fosztogatók már harcba szálltak a Trollokkal. Te is szembekerülsz egy hatalmas, sebesült példánnyal, aki egy nagy handzsárt lóbálva támad rád.

Troll Bandita	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

139

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, majd döntsd el mi lesz a következő lépésed. Ha csatlakozol egy nagyobb csoporthoz, akik úgy tűnik, a zsákmányon osztozkodnak egymás között, lapozz a **67**-re. Ha a kunyhók árnyékában húzod meg magad, lapozz a **319**-re.



139.

Átvizsgálod a testet. Találsz egy kék drágakövet és egy dobozkát „Treffili" felirattal, melyben két zöld növényi ágacska van. Ha szeretnéd, az egyiket vagy akár mindkettőt megtarthatod (jegyezd fel a *Kalandlapodra* a változást). Épp felállsz a test mellől, amikor két bestiával találod magad szemben. A Csontőrlő egy igen erős humanoid faj, akik átölelik áldozataikat, és csontjaikat porrá zúzzák. Egyenként küzdj meg velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontőrlő	7	8
Második Csontőrlő	8	6

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*. Odarohansz a legközelebbi ajtóhoz. Lapozz a **295**-re.

140.

Átmászol a falon lévő lyukon, és egy bűzlő szemétkupac tetején találod magad. Valami a válladra esik, majd a kupac tetején landol. Úgy néz ki, mint egy kizsigerelt állati tetem. Kaparászás hangjaira leszel figyelmes, és három óriási patkányt veszel észre. Mindegyikük vak, és egyiknek sincs farka. Közülük az egyik elkezdi szagolgatni a lábbelidet, majd a szíjadat kezdi húzni, végül eltűnik egy óriási lyukban. Körbenézel, és meglátsz egy létrát, mely felfelé vezet. Ha elindulsz felfelé a létrán, lapozz az **57**-re. Ha inkább a patkányt követnéd a lyukba, lapozz a **378**-ra.

141.

Lassan vánszorogsz előre a szűk alagútban. A labirintus eme része már nagyon ősi, és a falai omladoznak. Valami elsurran melletted a talajon, és beléd mar (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Az alagút teteje rázkódni kezd, és az egész mennyezet beszakad. Piszok és apró kavicsok borítanak be teljesen. A levegőt visszatartva próbálod kiásni magadat innét. Dobj két kockával! Ez az érték jelképezi majd a tüdődben lévő levegő mennyiségét. Ismételd meg a dobást! Ez az összeg mutatja, mennyi levegőre van szükséged, mire eléred a felszínt. Ha az első dobás értéke nagyobb vagy ugyanannyi, mint a második, sikerül kijutnod a felszínre, egy újabb alagútba – lapozz a **377**-re. Ha kisebb, megfulladsz – kalandod itt véget ér.

142.

Megittad a Baljós Végzet halálos italát. A szerencse ezúttal nem szegődött melléd a trón megszerzéséért folyó harcban. Gyötrelmes halált halsz.

143.

Egy szobában találod magad, melynek közepén egy – a padlóba beépített – nagy csapóajtó van. A szoba falai kezdenek összezáródni, miközben a csapóajtó megnyílik alattad, és egy kígyóverembe esel. Dobj egy kockával! Ennyi kígyó mar meg, míg eléred a teremből kivezető, biztonságot jelentő ajtót. Minden egyes kígyómarás 2-vel csökkenti ÉLETERŐ pontjaid számát! Kinyitod az ajtót, és minden sötétségbe borul. Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

144.

Felkapod a varázslót, és a hátadon cipelve haladtok tovább. Szerencsére a testsúlya nem akadályoz az előrehaladásban, de míg cipeled, ő folyamatosan motyog magában. – Nézd azt a kőlapot! Biztos vagyok benne, hogy át kell ugranunk! Ork fortély, minden harmincharmadik lépés… – Úgy teszel, ahogyan a varázsló tanácsolta. Közben elmondja, hogy a neve Saxifragus, és Astragal küldöttje. – Micsoda szerencse, hogy találkoztunk! – Nyersz 1 SZERENCSE pontot! – Azt hiszem te vagy az utolsó, még életben lévő Kiválasztott!

Szobákon és poros alagutakon haladtok át, melyeket évszázados pókhálók borítanak. Végül egy hatalmas, ragadós pókháló állja el az utatokat. A varázsló elmondja, hogy keresztül kell vágnod a hálót a kardoddal, és jó lesz, ha sietsz. Összesen 24 vastag szálat kell átvágnod. Dobj két kockával három alkalommal, majd add össze a dobott számokat! Ha az eredmény 24 vagy több, lapozz a **277**-re. Ha kevesebb, lapozz a **29**-re.

145.

Támolyogva haladsz a sziklás ösvény mentén, mely egy völgybe vezet lefelé. Elöl egy kis füstgomolyszerű fekete felhőre leszel figyelmes, amely egy arc formáját veszi fel, és női hangon így szól hozzád: – Hagyj fel a küldetéseddel! Kazan földjén Chingiz és leszármazottai uralkodnak majd! – A hegy morajlani kezd, majd megrázkódik, és sziklák gördülnek alá, egyenesen feléd. Azonnal valamiféle menedék felé rohansz. Dobj egy kockával *hat* alkalommal, és jegyezd fel a számsort a *Kalandlapodra*. Ez fogja jelképezni a véletlenszerűen zuhanó sziklák sorát. Most dobj újra egy kockával *hat* alkalommal, ez a számsor szimbolizálja az utad a menedék felé. Hasonlítsd össze a két számsort! Minden olyan eset után, amikor a két számsor azonos pozíciójában megegyező értékek szerepelnek, eltalál egy szikla, ami miatt le kell vonnod 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot, továbbá fel kell írnod 1 méregegységet. Ha egyetlen zuhanó kődarab sem talál el, nyersz 1 SZERENCSE pontot!

Lefelé tartasz egy száraz folyóvölgybe, végül az ösvény elágazik. Ha balra indulsz el rajta, lapozz a 7-re. Ha inkább a jobb oldali ágát választod, lapozz a **81**-re.

146.

A Treffili ágacskák vibrálni kezdenek a zsebedben. Csak nagy erőfeszítéssel és fájdalmak közepette tudod megmozdítani a kezed. Előveszed a két növényt, eltöröd őket, és elmondod a varázsigét: *Mint a tovaszálló madársereg, mint a hamuvá porladó kéreg, azon nyomban láthatatlan legyek.* (Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot, és húzd le a felhasznált két ágacskát a *Kalandlapodról.*) Ha még életben vagy, a Halottidéző meghökkenve veszi tudomásul eltűnésed, béklyó-varázslata megtörik, és szabadon elsétálhatsz erről az ocsmány helyről.

Követed a kanyargós ösvényt jó néhány óráig, majd megállsz, hogy elfogyassz némi élelmiszert (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **122**-re.

147.

A folyosó mentén gyalogolsz, és áthaladsz egy vasajtón. Egyre fáradtabbnak érzed magad, és a levegő is egyre fojtogatóbb (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül egy elágazáshoz érsz. Ha nyugat felé indulsz, lapozz a **232**-re. Ha inkább északnak haladnál tovább, lapozz a **305**-re.

148.

Lóháton gyorsan haladsz a göröngyös talajon. Kiáltásokat hallasz a hátad mögül, és egy nyílvessző suhan el a bal vállad felett. Teljes sebességgel vágtatsz tovább, míg végül számos megtett kilométer után egy hatalmas, kidöntött fatörzs zárja el előtted az ösvényt. Megsarkantyúzod a lovad, az a magasba ugrik, ügyesen véve az útakadályt, és sikeresen landol a túloldalon. Viszont ettől a váratlan manővertől a heveder elpattan, kiesel a nyeregből, és a földre zuhansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, puha mohára érkezel, és sérülések nélkül úszod meg az esést. Ha nincs szerencséd, megsérülsz az oldaladon (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A ló könnyű vágtában lassan eltűnik a távolban. Felkelsz, leporolod magad, majd elindulsz, hogy keress magadnak egy jó táborhelyet. Lapozz a **399**-re.

149.

A sárkány jelzésű főzet könnyedén csúszik le a torkodon. Egyre jobban érzed magad, és az ital kellemesen átmelegít (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Alkis visszatér, beleszagol a söröskorsóba, és igen csak meglepődik, amikor kiderül, hogy a kedvenc italát választottad. – Sose próbáld megízlelni a handzsár jelű sört, hacsak nem egy északi pusztákból származó khomatad vagy – súgja oda neked. Lapozz a **210**-re

150.

Vánszorogsz előre a hóban, mindaddig, míg egyszer csak szilárd talajt kezdesz érezni a lábad alatt. Rájössz, hogy minden valószínűség szerint egy hegyi útra találtál rá. Óvatosan haladsz tovább, ám az út hamarosan villa alakban elágazik. Egy kis obeliszket pillantasz meg a bal oldali elágazás mellett, melyre egy lovat vésztek. Ha ezt az útvonalat követnéd, lapozz a **391**-re. Ha inkább a jobb oldali ág mellett döntenél, lapozz a **275**-re.

151.

Megközelíted a gonosz mágust, és előrántod a kardod. Elmosolyodik, és botját a magasba emeli. Ahogy kardoddal a férfi fegyverére csapsz, a mosoly lehervad rút arcáról. Küzdj meg vele, a Nekromanta harci képességed szintjét használva az ÜGYESSÉGED helyett.

Nekromanta	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! A test orrfacsaró bűzfelhőben oldódik fel, a bot pedig, akár egy féreg, beássa magát a földbe. A martalócok vidáman tapsolnak, Beshbalik két kardfogú tigrist hoz, hogy azokon lovagolhass. Amint a horda készen áll, folytatjátok utatokat. Lapozz a **197**-re.

152.

Egy olyan kamrába lépsz be, melyben kardfogú tigrisek szobrait látod. Mielőtt közelebbről is megnézhetnéd őket, kettő közülük életre kel, és mivel te ígéretes zsákmánynak tűnsz számukra, megtámadnak. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kardfogú Tigris	6	8
Második Kardfogú Tigris	7	10

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Ellenfeleid teste ismét kővé válik, így szabadon átsétálhatsz a szobán, melyet két ajtón keresztül hagyhatsz el. Ha a bal oldali ajtón távozol, lapozz a **254**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **392**-re.

153.

Egy kereszteződésnél állsz. Az alagút egyik ága észak felé vezet, míg a másik nyugatnak. Van ugyan még itt két vasajtó is délen és keleten, de mindkettő zárva van. Az északi út rövid, és egy nyitott ajtónál ér véget. Ha ezt az irányt választod, lapozz a **221**-re. Ha inkább nyugat felé mennél, lapozz a **240**-re.

154.

Nem húzod elő a fegyvered Kazan trónjának árnyai között. Elsétálsz az Ogrék mellett, akik hirtelen megállnak, majd kővé válnak. Helyet foglalsz a trónon, és elborzadva nézed, ahogy Meghan-na-durr, Chingiz lánya a földre rogy, a teste pedig porrá válik. Lágy szellő fújja ki hamvait az egyik kis nyitott ablakon keresztül. Lapozz a **400**-ra.

155.

A szekér felkapaszkodik az emelkedőn, és most először látod magad előtt tisztán Sharrabbas városát, és a felette elterülő gigászi Erődöt... Flaxwort, a kocsis, gyanítja, hogy te egyike vagy a Kiválasztottaknak, és úgy határoz, segít bejutnod a városba. Ezért álruhába öltöztet, hogy úgy nézzél ki, mintha a segédje volnál. – Ők egy magányos kalandort keresnek, így vedd fel ezt a köténynt és ezt a sapkát, valamint takard el a kardodat, így ni…! – Ma vásárnap van a városban, és rengeteg szekér tolong a kapunál. Az Ork őrök csak egy futó pillantást vetnek feléd, mielőtt egy kis krétajelet tesznek a szekérre. Az út elágazik, és Flaxwort megkérdezi, melyik irányba szeretnél tovább haladni. Ha balra, lapozz a **343**-ra. Ha jobbra, lapozz a **249**-re.

156.

Az alagútban sétálva csodálkozva veszel észre egy, a talajon fekvő kavicsot, melyből számos szikra lövell ki. Fekete, rossz szagú füst tör elő belőle, ami egy emberi alakot vesz fel: csuklyás köpenyt visel, kezében pedig egy pálcát tart, melybe egy fekete párduc alakját vésték. Gúnyosan meghajol előtted, majd reszelős hangján így szól: – Sigismuh vagyok, Chingiz nagyúr Halottidézőinek seregében szolgálok. Azért vagyok itt, hogy megöljelek téged! – Egy mozdulattal előrántod a kardodat, és lesújtasz rá. A penge akadálytalanul halad át a testén, nem történik semmi. Ellenfeled felnevet, és a földre csap a pálcájával. Hirtelen a mennyezet kezd beomlani, így teljes erődből rohanni kezdesz a következő ajtó felé. Dobj két kockával, három alkalommal! Valahányszor dupla értéket dobsz, a lehulló szikladarabok megsebeznek, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, áthaladsz az ajtón, ami hangos dörrenéssel vágódik be mögötted. Lapozz a **264**-re.

157.

Egy szobában vagy, melynek a közepén egy hosszú asztal áll, melyre valaki macskakaparással az alábbiakat írta: – A Sátán Szereti A Virágokat. – Mivel semmi hasznosat nem találsz itt, úgy döntesz, távozol. Lapozz vissza a **160**-as fejezetpontra, és dobj újra a mágikus kockával!

158.

Benyitsz az ajtón. A szobában három Gremlin őrbe botlasz, ők alkotják Chingiz személyi testőrségét. Váratlanul egy negyedik, aki eddig az ajtó mögött rejtőzött, lesújt rád oldalról rövid kardjával, aztán gyorsan elrohan, amint a többiek támadásba lendülnek. Ha Képességeid között szerepel a Kardcsapás Elleni Sebezhetetlenség, küzdj meg ellenfeleiddel a szokott módon, ha nem, csökkentened kell 1-gyel ÜGYESSÉG pontjaid számát, a váratlan támadás miatt. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Gremlin	4	4
Második Gremlin	4	6
Harmadik Gremlin	4	6

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A negyedik Gremlin eközben egy jókora ajtót zárt be egy masszív kulccsal, majd kissé nehézkesen, de sikerül lenyelnie azt. Most háttal áll az ajtónak. Ha rendelkezel a Meggyőzés Képességével, lapozz a **347**-re. Ha nem, lapozz az **54**-re.

159.

Odaosonsz egy fa mögé, majd néhány szikla fedezékében elindulsz előre. Váratlanul egy nagy Vadászkeselyűt veszel észre, mely a magasból veti rád magát. Felrikolt, és hegyes vaskarmaival rád támad. Előrántod a kardod, hogy végezz vele.

Vadászkeselyű	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

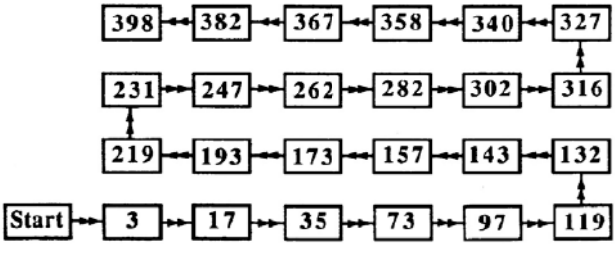
Ha győztél, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egy csapat Orkkal találod magad körbevéve, akik felfigyeltek a csatazajra, és egy hálót hajítanak rád – lapozz a **92**-re. Ha szerencséd van, még épp annyi időd van, hogy visszaosonj a nyüzsgő tömegbe, mielőtt az Orkok megérkeznének. Lapozz a **308**-ra.

160.

A következő kamrába kísérnek. – Ez a labirintus 24 kamrából áll. Egy mágikus kockával kell dobnod, és annyit haladhatsz előre, amennyit a kocka mutat. Tekintsd meg a lap alján lévő ábrát. Számos veszély leselkedik itt rád, ezt tapasztalni fogod újra és újra.

Jelenleg a Start mezőn állsz. Dobj egy kockával, és mindig annyit lépj előre a nyilak irányába, amennyit dobtál. (Például ha 4-et dobtál, akkor a 73-as mezőre érkezel, és arra a fejezetpontra kell lapoznod.) Kövesd az ottani utasításokat, majd lapozz vissza ide, és dobj újra!

Ha egy kígyófejes kamrába, vagy egy lépcsősorhoz érsz, mindig a könyv utasításainak megfelelően haladj tovább a megadott mezőre, majd dobj újra! Ha az utolsó dobásod túlvinne a 398-as szobán, lapozz a **398**-ra.



161.

Hosszú órákon át haladsz az ösvényen. A hegyek lassanként elmaradnak mögötted, az ösvény lankásabbá válik, és a táj egyre zöldebb lesz. Számos patakon kelsz át, és egyre több és több fa vesz körül, míg végül egy hatalmas erdő peremén találod magad. Odabentről furcsa lények sikolyait és rikoltásaid hallod, mintha egymással beszélgetnének. Eléggé sokat gyalogoltál már. Ha meg akarsz állni egy kicsit pihenni, lapozz a **86**-ra. Ha inkább gyorsan áthaladnál az erdőn, lapozz a **368**-ra.

162.

Odasétálsz az obeliszkhez. A nő fiatal és erős, azt is észreveszed, hogy egy tőr tokja lapul a köpenye alatt. Megkérdezi tőled, be akarsz-e jutni az Erődbe, majd gyorsan hozzáteszi, hogy nem érdekli, mi célból tennél így. Ugyanakkor elmondja neked, hogy megfelelő ellenszolgáltatásokért cserébe be tud mutatni olyanoknak, akik a segítségedre lehetnek ebben. Amikor megkérdezed tőle, mennyire gondolt, azt feleli, hogy 25 Aranytallérra. Ha van nálad ekkora összeg, és megbízol benne, lapozz a **375**-re. Ha inkább egyedül próbálsz bejutni oda, lapozz a **276**-ra.

163.

A sas karmaival megragad egy vasrudat, Geronikusz pedig int, hogy te is cselekedj hasonlóan. A hatalmas madár csapkodni kezd a szárnyaival, és veled együtt felemelkedik. Az utazás élvezetes, de a karod hamar fáradni kezd – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Boldogsággal tölt el az érzés, amikor a sas leszáll veled egy ösvény mellett, majd elrepül. Lapozz a **391**-re.

164.

A Kőfaragók utcájában vagy. Előtted egy csoport kazanid férfi egy kőtömböt cipel egy szekérhez. Az egyikük rád kiált, és megkérdezi, akarsz-e 2 aranyat keresni? Ekkor észreveszel egy Mamlikot az utcasarkon álldogálni az árnyak közt. Ha segítesz a kőfaragóknak, lapozz a **296**-ra. Ha elutasítod a munkaajánlatot, és folytatod utad, lapozz a **350**-re.

165.

Hosszú léptekkel haladsz előre az alagútban. A fáklyák fényében észreveszel egy fali metszetet, amit közelebbről is megvizsgálsz. Valaki egy „A" betűt vésett bele, bár neked jelen pillanatban ez semmit sem mond. Az alagút egy ajtónál ér véget, mely könnyen nyílik, majd hangos csattanással bezáródik mögötted. Egy újabb alagútban állsz. Ha nyugat felé folytatod utad, lapozz a **75**-re. Ha észak felé indulsz, lapozz a **273**-ra.

166.

ÖREGEK BÖLCSESSÉGE

Megittad azt a keveréket, mely felruház eme képességgel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Ha ez volt az első választásod, lapozz vissza a **45**-re, és válassz újra. Ha ez már a második választásod volt, lapozz a **74**-re.

167.

Keresztülvágsz az erdőn, majd néhány óra múlva megállsz, hogy pihenj egy kicsit (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Éppen felkelnél, hogy folytasd az utad, amikor egy kiálló lábat veszel észre az egyik szikla mögül kikandikálni. Kardodat készenlétben tartva odakúszol, és egy véres leszámolás nyomaira bukkansz: két Ork és két Troll, valamint egy magányos kalandor földön fekvő holttestét pillantod meg. Szerencsésnek érzed magad, amiért nem korábban érkeztél ide. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Átkutatod a szerencsétlenül járt kalandor zsebeit, és találsz nála egy gyűrött pergament. Kisimítod azt, és elolvasod mi áll rajta: „Wolfsbane a Negyven Céh utcájánál…" Az üzenet többi része megsemmisült. Tisztelettel adózol a kalandornak, majd folytatod utad.

Hamarosan az ösvény kettéágazik, és amennyire tudod, bármelyik vezethet Sharrabbasba. Melyiket választod? Ha a bal oldalit, lapozz a **23**-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a **4**-re.

168.

Az úton állsz, miközben figyeled, ahogy egy szekér halad tova, melyet négy nagy ló húz. Tisztában vagy vele, hogy minél gyorsabban teljesítened kell a küldetésedet – a méreg a testedben egyre terjed, nincs vesztegetnivaló idődd! Ha megpróbálsz csatlakozni a szekér hajtójához, lapozz a **13**-ra. Ha lesétálsz a kikötőbe, és valami egyéb szállítójármű után nézel, lapozz a **239**-re.

169.

Nehézkesen vonszolod magad előre, tudva, ha megállsz, abban a pillanatban összeesnél a fáradtságtól, és képtelen lennél újra felállni. Erőd egyre fogy (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Szerencsére elég kitartónak bizonyulsz, és a vihar ereje fokozatosan mérséklődni kezd. Az útról letérve botorkálsz tovább. Egyszer csak egy furcsa, hullámzó mozgásra leszel figyelmes a hótakaró alól, mely egyenesen feléd közeledik. Ellenfeled igen gyors, így mire reagálhatnál, már bele is mar a bokádba (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Kardoddal a hóba döfsz, oda, ahol a szörnyeteg helyét sejted a hólepel alatt. Éles visítás jelzi, hogy eltaláltad, de ellenfeled máris újra támad. Küzdj meg a Havasi Féreggel.

Havasi Féreg	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, ellenfeled nyomait követve haladsz tovább. Lapozz a **370**-re.

170.

Olyan gyorsan közelíted meg az ajtót, amennyire csak tudod, de különös, vadállatias hangokra leszel figyelmes éppen mögötted. Ellenfeled megragad, és megpróbálja kipréselni belőled az életet. Szerencsére gyorsan kiszabadulsz a gyilkos szorításból, és előrántod a kardod, hogy szembenézhess a Csontőrlő Bestiával.

Csontőrlő Bestia	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha túléled a küzdelmet, átrohansz a legközelebbi vasajtón. Lapozz a **295**-re.

171.

Egy rejtett helyen várod be ellenfeleidet. Amikor közelebb érnek, látod, hogy az egyikük egy Goblin. Előugrasz, mire a két Ork a Goblin parancsára támadásba lendül. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Szagló Ork	7	6
Második Szagló Ork	7	6

Ha legyőzted ellenfeleidet, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Míg a küzdelem zajlott, a Goblin elmenekült, ezért úgy gondolod, ideje a saját biztonságodról gondoskodnod. Néhány órai kimerítő gyaloglás után éjszakai táborhely keresésébe fogsz. Lapozz a **399**-re.

172.

Amikor bizalmasan közlöd az általad megmentett Boulyanthroppal küldetésed célját, Szürketollú (így nevezi magát), úgy határoz, elvisz téged társaival a lakhelyükre, Sziklafészekbe. Meglebbentik nagy szárnyaikat, és felemelkednek veled. Átrepültök egy nagy kiterjedésű erdő felett, majd nemsokára egy különös szirtfalhoz értek, ahonnét újabb Boulyanthropokat látsz kirepülni, akik az üdvözlésetekre jönnek. Hamarosan a szirtfalba vájt egyik négyszögletű nyílásba visznek, ahol egy nőstény lény fogad, aki Eleonóra néven mutatkozik be. Türelmesen végighallgatja a történetedet, majd így szól hozzád: – Nagy veszélyben vagy! Chingiz gonosz erőkkel szövetkezett, hogy elpusztítsa a Kiválasztottakat. Mi magunk nem rendelkezünk egyetlen Medállal vagy labirintussal sem, de neked adom Sakar Szürke Karmát. – Jegyezd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*! – Ha bármikor szárnyas lény segítségre szorulnál a jövőben, fogd ezt a tárgyat a kezedbe, és hívj segítséget. Ez a tárgy hasznos lehet számodra Uruz labirintusában is. *Két szárny, három karom, hét élet.* Ez az a varázsige, amit el kell mondanod, ha egyszer odakerülsz. – Megköszönöd a segítséget, majd búcsút intesz a madárnépeknek. Szürketollú kirepül veled Sziklafészekből, és megkérdi, hová vigyen el. Ha a Bogumilok földjére szeretnél eljutni, lapozz a **225**-re. Ha Uruz földjére, lapozz a **278**-ra. Miután közlöd vele úti célod, elvisz a megfelelő helyre, elköszön tőled, majd elrepül.

173.

A szoba, melyben jelenleg tartózkodsz, tele van virágokkal, melyeknek érdekes módon nincs illatuk, viszont valamennyit tüskék borítják. Ha úgy döntenél, hogy egyet magadhoz veszel ezek közül, jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Azonban amikor letéped a virágot, a növény tüskéi csúnyán felsértik a kezedet. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

174.

A szobát fáklyák világítják be, az egyik sarokban zöld lángok fölött üst bugyog, mellette egy kis ládika hever nyitott tetővel, melyben gyűrűk százai hevernek őrizetlenül. Nem tudsz ellenállni a kísértésnek, belemarkolsz a kincsesládába. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, egy kígyó, mely a kincshalom alatt rejtőzött, megmar téged, és mérgét a testedbe fecskendezi. A továbbiakban, ha azt az utasítást kapod, hogy növeld meg méregegységeid számát, a szövegben megadott érték dupláját kell bejelölnöd. Ha szerencséd van, a kígyó lecsap a kezedre, de elhibázza azt. Váratlanul titokzatos kántálás hangjaira leszel figyelmes. El kell rejtőznöd! Ha odarohansz a szoba távolabbi sarkába, és egy nagy zöld függöny mögé rejtőzöl, lapozz a **137**-re. Ha balra, egy kipárnázott szék mögé bújsz el, lapozz a **394**-re.

175.

Belépsz az elkerített területre, köpsz egyet a tenyeredbe, és felemelsz egy nagykalapácsot. Többen fogadásokat kötnek a tömegből a végeredményt illetően. Dobj két kockával! Ez az érték jelképezi azt az erőt, mely ahhoz szükséges, hogy megkondítsd a harangot. Ha az összeg nagyobb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, nem jártál sikerrel, át kell adnod a lehetőséget a következő játékos számára, és úgy döntesz elhagyod a várost – lapozz a **280**-ra.

Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, sikerül megkondítanod a harangot. Azonnal tőrök kezdenek záporozni rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, néhány tőr megsebez (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ha szerencséd van karcolás nélkül sikerül kimenekülnöd. Megkapod a jutalmadat (jegyezd fel a 10 Aranytallért a *Kalandlapod* megfelelő rovatába).

A játék után elhagyod a várost, és elindulsz Uruz felé. Lapozz a **280**-ra.

176.

Amikor magadhoz térsz, egy kikészített bőrökből megrakott ágyon fekszel. Mielőtt felkelhetnél, egy nő, aki egy nagy világító kristálygömböt tart a kezében, így szól hozzád: – Örülök a találkozásnak! Uruz mágiája nem túl erős, de képesek vagyunk felismerni Segrek Kiválasztottját. – Rámutat az izzó kristályra. – Sikerült felélesztenünk, de a többi már rajtad áll! Alá akarod vetni magad Uruz Próbájának, hogy elnyerd a jogot, hogy belépj a labirintusba, és felkutasd a Medált? – Ha igen, lapozz a **258**-ra. Ha elutasítod az ajánlatát, elveszted az eszméletedet, és amikor újra magadhoz térsz, egy ösvény szélén fekszel. Megmozgatod kissé végtagjaidat, majd felkelsz. Lapozz a **225**-re.

177.

A havat taposva botladozol a sziklák között. Később egyenletesebbé válik az ösvény, amely lassan keresztülvezet a hegyszoroson. Előtted egy kis hófödte halom emelkedik, amelynek egy oldala felől pára száll felfelé. Miközben megkerülöd a dombot, úgy érzed, valami van a belsejében. Ha nem foglalkozol vele, és továbbmész, lapozz a **329**-re. Ha felderíted a dombot, lapozz az **58**-ra.

178.

Csendesen fekszel, arra gondolsz, hogy ha még mindig tombol a vihar, előbb vagy utóbb úgyis lesz egy kedvezőbb alkalom a szökésre. Váratlanul egy Mamlik orgyilkos sétál oda hozzád. Komoran rád néz, megszaglász, mielőtt halálos tőrét a mellkasodba mélyeszti. Kalandod itt véget ér.

179.

Eltörsz egy Treffilli ágacskát (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, és húzd le a *Kalandlapodról* az ágat), majd elmormolod a varázsigét: *Mintha hamu szállna szemhéjadra, úgy merülj most mély álomba.* Az orgyilkos hirtelen mély álomba merül. Otthagyod a földön fekve, és áthaladsz a legközelebbi vasajtón, mely hangos dörrenéssel bevágódik mögötted. Lapozz a **95**-re.

180.

Odasétálsz, és segítesz nekik megjavítani a szekeret. Ez után a lovagok felajánlják, hogy tarts velük megnézni egy lovagi tornát. Kísérőid Yigenik harcosok, akik elmondják, hogy Sharrabbas városa mellett, egy kis településen tartják ezt a nemes viadalt. Úgy határozol, hogy csatlakozol hozzájuk, így együtt folytatjátok tovább az utat. Amikor egy csapat Ork megkísérel megállítani benneteket egy útzárral, a lovagok felnevetnek, és egyszerűen legázolják őket. Útközben a lovagok egyikének a lova megbotlik, és oldalra dől, egyenesen gazdája lábára. Nyilvánvaló, hogy ő most már nem vehet részt a tornán, de a többieknek szükségük van egy negyedik résztvevőre. Ha úgy döntesz, elfogadod a felkérésüket, és részt veszel a lovagi tornán, lapozz a **42**-re. Ha udvariasan elutasítod az ajánlatukat, elbúcsúzol tőlük, és folytatod megkezdett utad, miközben ők elhagyják a főutat, lapozz a **4**-re.

181.

Büszkén kihúzod magad a lovasok előtt és kijelented, hogy Segrek Kiválasztottjainak egyike vagy. Körbelovagolnak téged, és egyikük a vezérük utasítására leszáll a lováról, majd odalép hozzád. Néhány csontot a földre dob, miközben társai ujjaikkal háromszöget formálnak. Mereven a csontokra néz, majd motyog valamit a vezetőjüknek, aki lovát ösztökélve feléd indul. – Gromarshk vagyok. El fogsz kísérni bennünket, hogy próbának vethessünk alá. Válassz lovat! – Két hátast hoznak eléd. Melyiket választod? Ha a fehér csődört, lapozz a **290**-re. Ha a szürke kancát, lapozz a **41**-re.

182.

Elfogadod az ajánlatát. A fiúcska odaáll melléd, és jelzi, hogy némi előleget szeretne a szolgálataiért cserébe. Előveszed a pénzes erszényedet, amikor váratlanul egy másik fiúcska fut el melletted, és kikapja a kezedből azt. Mindketten eltűnnek a tömegben. A szerencseérméd kivételével húzd le a *Kalandlapodról* az összes Aranytallérod! Lapozz a **318**-ra.

183.

Elmondasz egy kitalált történetet. Mikor befejezed, végignézed, amint egy pónin ülő ráncos öregember feléd üget, és egy, a kezében lévő kristályt bámul. – Ej, te hazudsz! – jelenti ki bosszúsan. Borisz megragad egy bunkósbotot, és lesújt vele a válladra, így a földre esel (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). – Most pedig mond el az igazat! Senki sem hazudhat a bogumiloknak! – Lapozz a **91**-re.

184.

Rossz Medált választottál! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a mágikus tűzben ropogósra sülsz, és holtan rogysz a megégett holtest mellé. Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd az azonnali fájdalmas halált, de így is megsérülsz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ráadásul a labirintusban uralkodó mágikus erők hatására mire magadhoz térsz a fájdalom okozta sokkból, már az útvesztő egy másik részén találod magad. Lapozz a **293**-ra.

185.

A lókereskedők épületében vagy. Mivel nem látsz itt senkit, így jó ötletnek tűnik, hogy körülnézz. Találsz egy iratot, mely egy megállapodást tartalmaz Chingizzel. Ennek keretében a vezír egy hadseregnyi Orknak elegendő lovat vásárolt, hogy leigázzák az őshonos kazanid népet. Éppen befejezed az olvasást, amikor egy kövér patkányt látsz feléd totyogni. Ahogy hátralépsz, az alakja fekete ködbe borul, és egy Nekromanta alakját veszi fel. Mielőtt megmozdulhatnál, a varázsbotjából egy tekercs kígyószerű kötél vágódik ki, köréd tekeredik, és egyre jobban szorítani kezd. Hiába küzdesz, hamarosan minden elsötétül előtted. Lapozz a **321**-re.

186.

Egy olyan szobába lépsz be, mely derékmagasságú kőoszlopokkal van tele, ezeken pedig kígyóminták láthatóak. Közülük három kígyó váratlanul életre kel, és ezzel egy időben a szoba is elkezd megtelni forró vízzel. Gyorsan felugrasz az első oszlopra. Utat kell találnod a szemben lévő ajtóig, melyet csak lépésről-lépésre tehetsz meg. Dobj két kockával, három alkalommal! Ha duplát dobtál, az azt jelenti, hogy egy olyan kőtömbre léptél, melyen életre kel egy kígyó, és a hüllő belemar a bokádba (minden marás után 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz, és jelölj be 1 méregegységet is a *Kalandlapodon*). Ha túléled ezt a próbát, lapozz a **359**-re.

187.

Még látod, ahogy az Ork eltűnik a veled szemben lévő toronyban. Előtted egy keskeny híd húzódik, melyre egy Goblin kapaszkodik fel éppen, készen arra, hogy tőrével beléd döfjön. Lentről Chingiz seregében szolgáló, rabszolgatartó kazanid harcosok lőnek rád nyílvesszőkkel. Át kell rohannod a hídon! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a Goblin a lábadba döfi fegyverét – vonj le 3 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet is a *Kalandlapodon*! Ha szerencséd van, a támadód döfése célt téveszt.

Dobj két kockával! Ez az összeg mutatja, hogy milyen gyorsan szalad ellenfeled. Dobj újra, ez lesz a te sebességed. Ha a sebességed nagyobb vagy ugyanakkora, mint az Orké, lapozz a **94**-re.

Ha nem vagy elég gyors, tehetetlenül szemléled, ahogy egy Vadászkeselyű a Medállal a csőrében elszáll. Túl későn érkeztél. Visszatérsz az utcára, és elhagyod a várost. Ha lefelé indulnál, egy erdős völgybe, lapozz a **257**-re. Ha inkább a hegyek felé vezető ösvényt választod, lapozz a **275**-re.

188.

A sas megragad egy vasrudat a karmai között, és Geronikusz int, hogy te is cselekedj hasonlóan. A hatalmas madár csapkodni kezd a szárnyaival, és veled együtt felemelkedik. Bár gyorsan és magasan repültök, a karod fáradni kezd (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Megkéred a sast, hogy tegyen le az ösvényre, majd miután teljesítette feladatát, elrepül, te pedig folytatod utadat. Lapozz a **278**-ra.

189.

Ha fizettél az utazásért, jó ellátásban részesülsz, és nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha nem fizettél a hajóútért, keményen kell dolgoznod, fel kell sikálnod a teljes fedélzetet. Elhaladsz egy csapat tengerész mellett, akik valamiféle távoli, a partvidék felől közeledő pontot fürkésznek. Amikor közelebb érnek, rádöbbensz, hogy két tüzes leheletű Kazilik Sárkány az, melyek egyenesen a hajó felé tartanak. Két nagy nyílpuska van rögzítve a hajó két végébe, és úgy határozol, valamilyen módon te is részt veszel a harcban. Ha úgy döntesz, hogy az egyik nyílpuskával veszed célba ellenfeleidet, lapozz a **204**-re. Ha inkább felmászol az árbockosárba, és kardoddal a kezedben küzdesz meg velük, lapozz a **313**-ra.

190.

Az alagút nagyon hosszú. A fáklyák fényében az egyik falon három Medál rajzolatára figyelsz fel, és valaki balról a harmadik alá egy keresztet rajzolt. Alaposan megnézed az ábrát, majd folytatod utad. Hosszú és fárasztó gyaloglás után ráakadsz egy bokorra. A növény ágain háromszög alakú levelek vannak, melyek körkörös alakban nőnek, fölötte pedig a falban a „Treffilli" szót látod bevésve. Ha le akarsz tépni néhány ágacskát, lapozz a **248**-ra. Ha inkább békén hagyod a növényt, és áthaladsz a következő ajtón, lapozz a **393**-ra.

191.

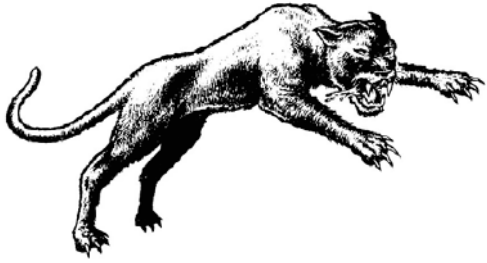
A földre dobod a páncélkesztyűdet, erre mindannyian mereven és hitetlenkedő szemekkel néznek rád. A lovasok egymás között fogadásokat kötnek, hogy mennyi ideig fog tartani a küzdelem. Urgenj tűnik fel, aki jóval magasabb nálad, és egy akkora kardot hordoz magával, amit aligha tudnál felemelni. A harc addig tart, amíg az egyikőtök ÉLETEREJE 4-re, vagy az alá csökken.

Urgenj	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha elveszted a párharcot, az utolsó kardcsapás lever a lábadról, és a földre esel, de ellenfeled szerencsére nem végez ki. Ha győzöl, megkegyelmezel a harcosnak. Lapozz a **31**-re.

192.

Közönyösen folytatod utadat, ahogy az utazó közelebb ér. Végül egy köpönyeget viselő lovas alak halad el melletted, majd megáll. – Ki vagy te, idegen? – kérdezi egy női hang. Magadban morfondírozol, hogy elmondd-e vagy sem az igazat magadról, amikor egy váratlan széllökésnek köszönhetően meglebben a köpenye, és észreveszed a Sötétség Tőreinek egyikét. A nő rádöbben, hogy megláttad a fegyverét, majd komor arcot vágva ellovagol. Ha továbbra is az út mentén haladnál tovább, lapozz az **53**-ra. Ha átvágsz a síkságon, lapozz a **333**-ra.



193.

Egy füstös szobában vagy. A homályban épp csak ki tudod venni egy teljes vértezetet viselő harcos körvonalait. Amint teszel egy lépést előre, az alak életre kel.

Útvesztő Harcosa	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

194.

A vágtató ló nem torpan meg, hanem továbbra is feléd rohan. Pánik lesz úrrá rajtad! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Aztán az állat egyszerűen keresztülhalad rajtad! Rádöbbensz, hogy ez egy illúzió volt. Északnak haladsz tovább, egy ajtón át. Lapozz a **349**-re.

195.

Halottnak tetteted magad, miközben a Kalamita erős keze bezáródik körülötted, és felemel. Óriási kísértést érzel, hogy megmozdulj, de a női harcos szemei arra figyelmeztetnek, hogy maradj még mozdulatlan. Aztán váratlanul felugrik, rácsap a teremtmény kezére, és egy vágással lemetszi azt. A magasból sikolyt hallasz, és sűrű folyadék kezd el csepegni a sérült végtagból. Szabad vagy. A céltudatosan haladó harcos után rohansz, aki kacskaringózva halad a magas nádasban. Végül megáll. Teljesen kimerültél – jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon* –, a harcosnő azonban még csak meg sem izzadt. Közli veled, tudja, hogy egyike vagy Segrek Kiválasztottjainak, és el kell mondania neked valamit, de rajtad áll, hogy megbízol-e benne. Ha maradsz, és meghallgatod a harcosnő információit, lapozz a **49**-re. Ha inkább gyorsan búcsút intenél neki, és egyedül keresel egy alkalmas táborhelyet, lapozz a **399**-re.

196.

A folyosón haladva néhány írásjelet veszel észre a kőfalba vésve. Amikor közelebbről is megvizsgálod, az „Aranytallér" szót olvasod össze. A felirat alatt egy kis erszényt is találsz, mely 5 Aranytallért tartalmaz (írd fel ezeket a *Kalandlapodra*). Áthaladsz a következő ajtón. Lapozz a **72**-re.

197.

A horda üvöltése közepette, kardfogú tigriseken lovagolva, Beshbalikkal az oldaladon haladtok előre. Útközben összeakadtok egy Ork útlezárással: Közülük egy nagyobb csapat épp a Kristály Próbájának vet alá néhány egyszerű parasztot. Ellenfeleitek hiába kiáltanak rátok, hogy álljatok meg, Beshbalik és martalócai legázolják az Orkokat. Megfosztják őket páncéljaiktól és fegyvereiktől. Amikor a távolban meglátod Sharrabbas városát, a horda végül megáll. Adana-Broussah melléd lép, és így szól hozzád: – Beshbalik nem fog közelebb menni a városhoz! Tudja, hogy Chingiz hatalma ott túl erős. Áttörtük az ellenség blokádját, most már a saját utadat kell járnod. Astragal azt kéri tőled, hogy keresd fel a Wolfsbane-t. Én sajnos nem tudom, pontosan mit ért ez alatt. – Amikor a horda ismét felkerekedik, egy másik úton indulnak visszafelé, távolodva a várostól. Leugrasz a kardfogú tigrisekről, és amikor már minden csendes körülötted, elgondolkodsz azon, mit is tegyél. Ha az úton haladva közeledsz város felé, lapozz a **85**-re. Ha inkább egy göröngyösebb, fákkal borított ösvényen haladnál célod felé, lapozz a **167**-re.

198.

Elhagyod az ivót a hátsó ajtón át, és azonnal összefutsz egy másik Goblinnal, aki két Orkot vezet a kis hátsó sikátorban. Megáll, rád mutat, majd fajtájára jellemző módon, torokhangon felsikít, majd a kísérői rád vetik magukat. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	7	6
Második Ork	7	6

Ha túléled a csatát, a Goblinnak csak a hűlt helyét találod. Elhagyod a szűk kis utcácskát, és visszatérsz a főutcára. Határozottan érzed, ahogy a méreg szétáramlik a testedben (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Lapozz a **168**-ra.

199.

Elhelyezed a 10 Aranytallért tartalmazó erszényt az obeliszken (jelöld a változást a *Kalandlapodon*), és ezzel egy időben kezedbe veszed a Medált, melyen egy ló ábrája díszeleg. Visszafojtod a lélegzeted, de semmilyen kellemetlen vagy különös dolog nem történik. Jól választottad meg a súlyt. (Nyersz 1 SZERENCSE pontot!) Megvizsgálod a friss szerzeményed, és meglepődve veszed észre, hogy valaki az 1000-es számot karcolta a hátlapjára. (Jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*, valamint hogy megszerezted a Bogumilok Medálját!) Botladozva kitámolyogsz a labirintusból a napfényre. Lapozz a **295**-re.

200.

Adana-Broussah elvezet az úton Beshbaliki Fosztogatóinak táborába. – Az út Sharrabbasig tele van veszélyekkel – mondja útitársnőd. – Az egyik legbiztonságosabb út, ha a horda egy tagjaként mész. Mindig vesznek fel magányos kalandorokat, akik be tudják bizonyítani, mire képesek. – Hamarosan eléritek a tábort, ahol rátalálsz a martalócokra, akik a tábortűz körül zsúfolódtak össze. Először gyanakvó szemekkel méregetnek, de Adana-Broussah megnyugtatja őket, és javasolja, hogy tegyenek próbára. Rövid idő alatt megvitatják az ötletet, végül beleegyeznek. Odahajítanak neked egy nagy bunkósbotot, majd figyelmeztetés nélkül, közülük ketten, megtámadnak. Egyenként küzdj meg velük; a harc addig tart, míg a küzdő felek egyikének (neked vagy a két ellenfelednek) ÉLETEREJE 4-re nem csökken.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Martalóc	7	8
Második Martalóc	8	8

Ha győzöl, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, majd lapozz a **138**-ra. Ha vesztesz, kénytelen vagy elhagyni a tábort, és egyedül folytatod tovább megkezdett utad egy elhagyatott országúton – lapozz a **116**-ra.

201.

Megállsz, előhúzod a kardod, és felkészülten várod ellenfeleidet. Eleinte az Orkok óvatosan lendülnek támadásba, majd a hátramaradt lovas alak ellentmondást nem tűrő kiáltásának hatásától ösztönözve neked rontanak. Egyenként küzdj meg velük.

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

Ha túlélted a harcot, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Léghuzatot és napfény csillanását veszel észre a barlang mélyéről előtörni. Ha úgy döntesz, hogy megpróbálsz egy hátsó kijáratot keresni, lapozz a **44**-re. Ha arra távozol, ahonnan jöttél, lapozz a **34**-re.

202.

Gyorsan elnyúlsz a fűben, és magadra teríted a köpenyedet. Hallod, ahogyan az utazó közelít feléd, aztán megáll. Rövid idő elteltével már csak a távolodó lova ügetését hallod. Nemsokára felkelsz a fűből, de fogalmad sincs, vajon meglátott-e az ismeretlen lovas. Ha továbbra is az út mentén haladnál, lapozz az **53**-ra. Ha letérsz róla, és a síkságon vágnál át, lapozz a **333**-ra.

203.

Úgy gondolod, a küldetésed fontosabb számodra, és energiáidat inkább annak megvalósítására fordítod. Sötét alakként lopakodsz el az ellenkező irányba.

Hosszú órákon át sétálsz, míg végül a talaj lejteni kezd, és egyre több fát és bokrot pillantasz meg. Aztán a napfényben már megleled az ösvényt, mely órák múlva villa alakban elágazik. Mindkét út járhatónak tűnik, és az ösvények mellett egy-egy obeliszket látsz. Az egyikre egy ló, a másikra egy kardfogú tigris alakját vésték. Melyik utat követed? Ha a ló ösvényét, lapozz a **391**-re. Ha a tigris ösvényét, lapozz a **209**-re.

204.

Mindkét Kazilik Sárkány apró termetű, de tüzes leheletű, és a hajó irányába tartanak. Hadállásba helyezkedsz, elfordítod az íjpuskát, és célba veszed az elöl haladó bestiát.

Dobj egy kockával! Ez a szám mutatja a Sárkány pozícióját. Ezután ismételd meg a dobást! Ez az érték jelképezi a lövésedet. Ha a két érték megegyezik, eltaláltad a Sárkányt – lapozz a **16**-ra. Ha célt tévesztettél, nincs idődd második lövésre, mert fehér, forró tűz burkol be, ami a tengerbe taszít (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Közel állsz a végkimerüléshez, mikor a part irányába kezdesz úszni (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Lapozz a **348**-ra.

205.

Lassan sétálsz előre, mikor hirtelen egy veled szemben lévő ajtó kivágódik, és egy hosszú szarvú bika ront ki rajta. Hatalmas fejét feléd fordítva meglódul. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az egyik szarv átszúrja a páncélod, és több bordádat eltöri (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ha szerencséd van, sikerül a bika szarvai között felkapaszkodnod az állat nyakába. Előhúzod a kardodat, miközben a felbőszült vadállat átszáguld veled a következő falon, így a labirintus egy másik részén bukkantok fel. Végül sikerül a kardod beledöfnöd a két lapockája közé. A bika összecsuklik, majd dögletes bűzt ontva magából a padlóba süllyed. Körülnézve észreveszel egy ajtót. Úgy döntesz, hogy arra folytatod utad. Lapozz a **95**-re.

206.

A vadásznők felsorakoznak vezetőjük, Omorphina mellé egy sorban, miközben ő elmagyarázza a feladatodat. Szét kell hasítanod három farönköt és egy alattuk kifeszített bőrdarabot, mielőtt a gyertya átégeti a zsineget, és mérgező dobódárdák sora szabadulna el. Úgy tűnik, élvezettel ecseteli előre látható halálod.

Dobj két kockával! Ez az összeg mutatja, mennyi idő telik el, amíg a gyertya átégeti a zsineget. Ezután dobj újra két kockával! Ez az érték jelképezi azt az időtartamot, amíg szétdarabolod a három farönköt. Ha ez utóbbi érték kisebb vagy ugyanannyi, mint a madzag elszakadásának időtartama, úgy sikerrel jártál. Újra megkötöznek, és egy kunyhóba visznek, melyben már egy másik fogoly is tartózkodik. Egy öreg hölgy az, aki rongyos öltözéket visel. Lapozz a **303**-ra. Ha kudarcot vallasz, ellenfeleid vidám arccal nézik végig, amint a dobódárdák átfúrják a tested, és te gyötrelmes halált halsz.

207.

Egy járatot pillantasz meg, mely délre vezet, és egy másikat, mely kelet felé visz. Délről hangos robajt hallasz, míg keleten villogó színeket látsz. Melyik irányba haladsz tovább? Ha délre, lapozz a **66**-ra. Ha keletre, lapozz a **283**-ra.

208.

Egy sötét mellékutcán haladsz, amikor rálépsz valami csillogó dologra. Lehajolsz, hogy megvizsgáld. A tárgy egyike a Sötétség Tőreinek. Váratlanul a tőr meghajlik, majd a csuklód köré tekeredik, miközben az előtted lévő porból egy Nekromanta emelkedik ki. – Látom, te vagy a jóságos Kiválasztottak egyike! Az én uram, Chingiz vezír látni akar, mielőtt meghalsz. Így is messzebbre jutottál, mint vártuk. – Kinyújtja hosszú, csontos ujját, és megérinti a homlokodat. Elveszted az eszméletedet, miközben érzed, hogy a méreg szétáramlik a testedben (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Lapozz a **321**-re.

209.

Az ösvény lefelé vezet egy erdővel borított völgybe. A fák eltakarják előled a napfényt, és csak csetlesz-botlasz a sötét homályban. Fáradtnak érzed magad, ezért megállsz pihenni, és alszol egy keveset (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot).

Amikor felébredsz, látod, hogy falevelek borítanak. Felnézel, és egy kis szárnyas Ördögöt pillantasz meg, aki épp a bakancsoddal szalad el. Azonnal felpattansz, és üldözőbe veszed a csínytevő lényt. Az erdő talaját fenyőtűk borítják, melyek összeszurkálják a lábad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Végül a kis tolvaj megunja a hajszát, eldobja a lábbelidet, és eltűnik az egyik tölgy lombkoronájában. Ha azonnal felveszed a bakancsod, lapozz a **114**-re. Ha úgy döntesz, kezedben tartva azt, visszafelé szaladsz a szúrós talajon, lapozz a **33**-ra.

210.

Lazítasz egy kicsit, míg Alkis elmond egy történetet a mély, sötét szakadékokról. Azután váratlanul feláll, kihúzza a kardját, amikor egy csapat harcos ront be az ivóba. Nehéz, súlyos hálókat dobnak rád, melyekbe egyre jobban belegabalyodsz. Ütés éri a fejedet, mire elveszted az eszméletedet (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Egy kiskocsin térsz magadhoz, néhány sorstársaddal összekötözve. Megkönnyebbülten veszed tudomásul, hogy minden felszerelésed veled van. A vak harcost sehol sem látod. A kocsit lovasok kísérik, és hallod, amikor az egyikük megszólal: – Igen, ők jók lesznek Korkut szolgaseregébe. Egyiküknek még kardja is van.

Az utazás meglehetősen hosszú, de végül eléritek Korkut városát, ahol lekényszerítenek benneteket a kiskocsiról. Amikor lekászálódtok, az egyik lovas így kiált felétek: – Mostantól mindannyian harcos-szolgák vagytok, de ha akartok, megküzdhettek a szabadságotokért. Döntsetek most, és megküzdhettek Urgenj-nyel. – Ha úgy döntesz, harcolsz a szabadon bocsátásodért, lapozz a **191**-re. Ha felfeded foglyul ejtőidnek a kilétedet, lapozz a **385**-re.

211.

Előhúzod a kardod. A lovasoknak láthatóan tetszik a küszöbön álló küzdelem. Kört formálnak körülöttetek, ezzel készülnek elő erre a számukra is remek sportnak tartott látványosságra. A yigenik szitkozódva megforgatja handzsárját, ujjaival egy háromszög alakot formál meg, utána neked ront.

Yigenik Lovas ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Bár megölted egyiküket, a lovasok utat nyitnak, és engedik, hogy szabadon távozz. Hangos ordítások és sikoltások közepette ellovagolnak, így fejezve ki, mennyire jól szórakoztak a mostani küzdelmeden. Lapozz a **18**-ra.

212.

Kitárod a bal kéz felőli ajtót, mely mögött egy Sötét Elf rejtőzködik, tőrrel a kezében. Lesújt rád fegyverével – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Te is támadásba lendülsz.

Sötét Elf ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Gyorsan a jobb oldali ajtó felé indulsz. Lapozz a **187**-re.

213.

A piaci standok között találsz egy helyet, mely a „Bátorság és Erő próbája” névvel büszkélkedik. A játék lényege, hogy egy karra kell rácsapnod, mely egy póznára erősített fadarabot repít a levegőbe. Ha sikerül a fadarabot a pózna tetejéig repítened, az egy kis csengőt szólaltat meg, mely egyúttal egy tőrzáport is a nyakadba zúdít. A feladat tehát az, hogy megszólaltatod a csengőt, és elugrasz a tőrzápor elől. A jutalom 10 Aranytallér. Ha megkockáztatod, hogy részt vegyél a próbán, lapozz a **175**-re. Ha inkább tovább barangolsz a piacon, lapozz a **344**-re.

214.

Tisztában vagy vele, hogy a menekülés a legésszerűbb lehetőség; a küldetésed az elsődleges számodra. Gyorsan futsz, viszont a véredben lévő méreg hatása miatt a lábaid már fájnak (jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Egész éjszaka folytatod a botorkálást, egészen napkeltéig, amikor is rálelsz egy ösvényre. Lapozz a **275**-re.

215.

Északi irányba indulsz, a gyanús nőszemély felé. Körülötte kőtörmelék hever a földön, olyan, mintha a mennyezetről zuhant volna le. Hirtelen megmoccan. Óvatosan megközelíted, miközben segítséget kér tőled. Észreveszed, hogy a fél arca levált, felfedve egy Mamlik orgyilkos démoni ábrázatát. Ellenfeled rájön, hogy lelepleződött, letépi maszkját, és támadásba lendül.

Mamlik Orgyilkos	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

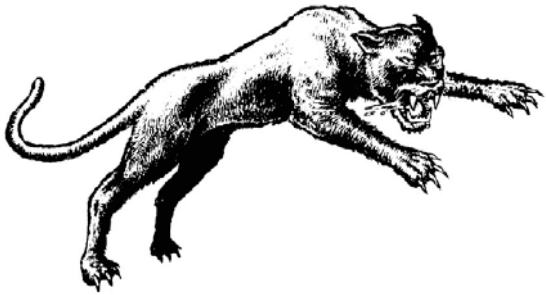
Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Elhaladsz egy gondosan kidolgozott fali metszet mellett, melynek közepére valaki a „TÍZ” szócskát véste. Ezután egy vasajtón haladsz keresztül, mely egy dörrenéssel bezáródik mögötted. Lapozz a **64**-re.

216.

Tovább várakozol, majd az ajtó egyszer csak kivágódik, és két veszedelmes Ogre ront ki rajta kétélű fejszéiket lóbálva. Egyesével küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ogre	8	10
Második Ogre	8	10

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Kirohansz, de már nyoma veszett Vetchnek. Nem vagy benne biztos, pontosan hol is vagy. Ha megkockáztatod, hogy elindulj egyenesen egy sötét zsákutcán, lapozz a **271**-re. Ha inkább a balra lévő nagyobb és forgalmasabb utcán haladnál tovább, lapozz a **328**-ra.



217.

Átfurakszol a nagy lyukon keresztül. Amikor kijutsz a járatból, látod, hogy messze kerültél a várostól. Egy alacsonyabb dombocskán túl füstöt látsz felszállni, és faltörő kosok hangját hallod, amint szétzúzzák a labirintust. Sikolyok és torokhangú Ork parancsszavak repkednek a levegőben, uruz népe feltehetőleg szívósan védekezik. Elosonsz, és egy kis mélyedésben egy fásult arcú Ork őrre leszel figyelmes, aki a portyázó csapat lovait őrzi. Ha megtámadod az Orkot azzal a céllal, hogy zsákmányolj egy lovat, lapozz a **331**-re. Ha inkább elosonsz mellette, lapozz a **21**-re.

218.

Vársz, hogy a futó léptek elhalkuljanak, de amint készen állsz rá, hogy kövesd, figyelmeztetés nélkül egy árnyalak tűnik fel előtted. Megdöbbensz, ahogy a sötét alak lassan testet ölt. A csuklyás figura egy botot tart a kezében, és rekedt, suttogó hangján így szól hozzád: – Elkéstél! A Medált már megszerezték az én uram, Chingiz nagyúr szolgái! – Lesújtasz a fegyvereddel az előtted álló sötét alakra, de a kardod akadálytalanul halad keresztül rajta. A Nekromanta nevetve így szól: – Úgy, szóval játszani akarsz… – Lapozz az **56**-ra.

219.

Egy bútorozatlan szobában találod magad. Egy gonosz lélek áll előtted, aki azonnal feléd iramodik. Ha van néhány szál virág a hátizsákodban, odaadhatod neki, ezzel kiengesztelve őt (húzz le a *Kalandlapodról* egy szál virágot). Ha nincs nálad, harcolnod kell.

Útvesztő Sátánja	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, vagy ha megajándékoztad a Sátánt egy virággal, lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra.

220.

A lókereskedő meghív a kunyhójába. Megkérdezed tőle, mibe kerül kibérelni egy erős csatalovat. Elsőre úgy tűnik, nem akar konkrét választ adni, mert csak a munkájával törődik. Végül azt mondja, hogy várnod kell, amíg megkérdezi erről a társát. Ha leülsz a padra, és türelmesen várakozol, lapozz a **14**-re. Ha túl gyanúsnak találod a helyet, és inkább továbbállsz, lapozz a **388**-ra.

221.

Egy elágazásnál állsz. Az alagút egyik ága észak felé, a másik nyugati irányba halad. Az északi úton a napfényben egy testet látsz feküdni a folyosó közepén. Nyugati irányban pedig egy teljesen mozdulatlan alakot pillantasz meg. Melyik irányba haladsz tovább? Ha az északi utat választod, lapozz a **351**-re. Ha a nyugatit, lapozz a **268**-ra.

222.

Magára hagyod a szegény tébolyult, nyomorult alakot, és egyedül folytatod tovább az utad. Hirtelen a padló beszakad alattad, és egy hegyes szögekkel teletűzdelt verembe esel, ahol a halálod leled. Kalandod itt véget ér.

223.

Belépsz egy másik kamrába, ami tele van faragott madarakkal. Megdöbbensz, amikor két Kazani Szürke Sas életre kel, és rád támad. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Szürke Sas	6	11
Második Szürke Sas	6	11

Ha győztél, eldöntheted, az előtted lévő két ajtó melyikén haladsz tovább. Ha a bal oldalit választod, lapozz a **186**-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a **254**-re.

224.

Joggal vagy óvatos azokkal az idegenekkel szemben, akikkel ezen a vidéken találkozol, mégis hamarosan nyilvánvalóvá válik számodra, hogy a vak harcos tudja, hogy hazudtál neki. Udvariasan megköszöni a segítséged, majd áthalad a hídon. Amint biztonságban átér a túloldalra, az építmény összedől. Goblin varázslatra gyanakszol. Nincs más választásod, egy másik ösvényt kell keresned, mely levezet az Ilkhans hegyekből. Lapozz a **278**-ra.

225.

Az út hosszú, és meglehetősen fárasztó. Megállsz egy pillanatra, hogy eltávolíts egy, a csizmádba szorult követ. Amikor sikerül kiráznod, akkor fedezed fel, hogy valójában egy sárga drágakövet találtál (nyersz 1 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel az ékkövet a *Kalandlapodra*). Az ösvény egy kőkunyhó mellett vezet el, melyre valaki egy piszkos cégtáblát szegezett ki, rajta az alábbi felirattal: „Gimcrak tisztességes árudája". Ha betérsz ide, hogy üzletelj egy kicsit, lapozz a **12**-re. Ha inkább folytatod utad, lapozz a **391**-re.

226.

Óvatosan lépsz rá a veszélyes jéghídra. Dobj két kockával! Ez az érték jelképezi a híd teherbíró-képességét. Ezután dobj újra két kockával, a kapott összeg a testsúlyod szimbolizálja. (Ha több mint 10 Aranytallér van nálad, az értékhez adj hozzá 2-t!) Ha ez utóbbi összeg nagyobb, akkor a híd leszakad, épp amikor a közepén jársz, te pedig szörnyethalsz. Ha a súlyod könnyebb vagy ugyanannyi, mint a híd teherbíró-képessége, biztonságban átkelsz rajta – lapozz a **310**-re.

227.

A válladat kínzó fájdalom egyre gyötrelmesebb lesz. Hirtelen egy nyílvessző suhan el a madár mellett, amit egy másik követ. Drukkah tüzet nyitott a madárra. A harmadik nyílvessző a Vadászkeselyű szárnyába csapódik, röpte egyre bizonytalanabb lesz, és egyenesen zuhanni kezd. Neked sikerül kiszabadulni a karmai közül. Szerencsére állóvízbe pottyansz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Felállsz, és rendbe szeded magad, de nem látsz mást magad körül, csak a tavat körbeölelő nádast. Lapozz a **322**-re.

228.

Leakasztod Uruz valódi Medálját a falról, és figyelmesen megvizsgálod. Egy számot látsz belevésve a hátlapjára: 1000. Váratlanul Agellatha szellemalakja tűnik fel, és így szól hozzád: – Fáradozásod elnyerte jutalmát. Most indulj, és keresd meg az igaz utat, mely kivezet a labirintusból. – A látomás ezzel szertefoszlik. Ezzel egy időben valami egyenesen a hátadra esik. Egy Mamlik bérgyilkos az, tőrrel a kezében. Szerencsére a páncélod felfogja a döfést, a fegyver pengéje lecsúszik a vértedről, és kettétörik. Villámgyorsan átgördülsz a válladon, hogy szembenézhess gonosz ellenfeleddel. Ha van nálad Treffilli ág, érzed, hogy vibrálni kezd. Ha tudod, hogyan kell használni, lapozz a **179**-re. Egyébként szembe kell nézned gyilkos ellenfeleddel.

Mamlik Bérgyilkos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Áthaladsz a legközelebbi vasajtón, mely hangos dördüléssel vágódik be mögötted. Lapozz a **95**-re.

229.

Úgy tűnik, a köd mindent elborít. Elölről három alak sziluettjét véled felfedezni. Ahogy közelebb érnek, rádöbbensz, hogy az egyikük egy Nekromanta, és két Mamlik kíséri. Ha beleveted magad a vízbe, lapozz a **32**-re. Ha visszarohansz a csónakhoz, lapozz az **51**-re.

230.

Elvegyülsz a sokadalomban, de közben le nem veszed a szemed a Nekromantáról. Egy Mamlik tűnik fel, leveti koldus álöltözékét, és megrázza a fejét. A Halottidéző éktelen haragra gerjed. – Tudom, hogy az egyik kiválasztott itt van, érzem a tisztaságát! Valamennyivel végezni fogok! – A földre csap a varázsbotjával. Érzed, amint a föld megremeg, és száguldó víz hangját hallod. Egy hatalmas szökőár borítja el a tömeget, és terít be mindenkit. Nem lesz könnyű dolog úszni, és kiverekedni magad a folyóvölgyből. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, úgy sikerül biztonságosan kijutnod az áradatból, és megszárítani a ruháidat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az erőfeszítéseid miatt. Hamarosan ismét úton vagy. Lapozz a **23**-ra.

Ha a dobott szám nagyobb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, nem sikerül partot érned, a teljesen átázott öltözéked súlya lehúz a mélybe, és megfulladsz. Kalandod itt véget ér!

231.

Egy olyan szobában állsz, ahol a falból víz csörgedezik. Veled szemben egy hatalmas lépcsősor van, és olyan érzésed van, hogy el kell indulnod rajta. Lapozz a **382**-re, és jegyezd fel az új helyzetedet a táblán.

232.

Végigsétálsz a folyosón, mely a lépteidtől visszhangzik. Elöl számos fémtüskét látsz az alagút mennyezetén, és azt is észreveszed, hogy ez az alagút is hamarosan északnak kanyarodik. Ha vissza akarsz fordulni az alagútban, és a másik ágán szeretnél továbbmenni észak felé, lapozz a **305**-re. Ha úgy döntesz, hogy folytatod utad, a tüskék leválnak a mennyezetről, és beleállnak a földbe. Kétszer *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, biztonságban eléred a legközelebbi ajtót. Ha nincs szerencséd, az egyik vastüske eltalál (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot, továbbá jelölj be 1 méregegységet is a *Kalandlapodon*). Amikor áthaladsz az újabb vasajtón, az hangos dörrenéssel vágódik be mögötted. Lapozz a **100**-ra.

233.

Lehajolsz, hogy felvedd az egyik tekercset, de az szétporlad a kezedben. Ezzel egy időben egy mély sóhajt hallasz, mely az obeliszken fekvő testből tör elő, aztán az is elkezd szétoszlani. Minden tárgy, ami a férfi körül hevert, egy csípős, sárga füstfelhőben eltűnik. Ismét erősen havazni kezd, és tudod, hogy nem időzhetsz itt sokáig. Két eltérő ösvény vezet tovább a Sárkány Kapujától. Ha a bal oldalin haladnál tovább, lapozz a **177**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **314**-re.

234.

Sem megállítani, sem irányítani nem tudod a deszkádat, ahogy egyre gyorsabban száguldasz. Végül azonban a csúszda alján nekicsapódsz egy füves hóbuckának. Egy kazanid tornyosul előtted, lándzsával a kezében. Felveszi a deszkát, majd feldobja a szekérre, a többi holmi közé, és így sóhajtozik: – Valaki csak úgy lelökte a csúszdán az egyik tobogánt. Nem állítom, hogy te voltál, de nem túl biztonságos egész álló nap itt ácsorogni, és gyűjtögetni a szánokat… Hé, ki vagy te? – Előhúzod a kardod, és teszel egy lépést a kazanid felé. Fenyegető mozdulatod láttán elájul, így folytatod a menekülést a füves tájon. Ezen a tájon a terep sokkal egyenletesebb, és több a sík vidék is. Az ösvény, amin haladsz, végül kettéágazik. Melyik utat választod? Ha a bal oldalit, lapozz a **379**-re. Ha a jobb oldalit, lapozz a **122**-re.

235.

Óvatosan odasétálsz az obeliszkhez, melyre vágtató lovak díszes ábráját vésték. Az építmény csúcsán meglátod a Medált, melyet meg kell szerezned bármi áron. Figyelmesen megvizsgálod a területet, tartva attól, hogy még egy utolsó próba hátra van. Lyukakat látsz a talajon és a falakon is. Amikor az egyik nyílásba belenézel, egy nyílhegyet pillantasz meg benne. Gyanítod, hogy a Medál súlya az, ami megakadályozza, hogy a csapdaszerkezet elsüljön. Csak akkor tudod biztonságosan megszerezni azt, amiért idejöttél, ha megfelelő súlyt helyezel az obeliszkre. Ha van nálad 5 Aranytallér, és ennyit helyeznél el rajta, lapozz a **307**-re. Ha 10 Aranytallért (és rendelkezel is ekkora összeggel), lapozz a **199**-re. Ha nincs elég Aranytallérod, vagy egyszerűen csak felkapod a Medált, lapozz a **291**-re.

236.

Gyalogolsz előre az alagút mentén, és közben észreveszel néhány különös lyukat a falakban. Az egyikből váratlanul egy kis szőrös teremtmény gördül ki. Óvatosan figyeled, ahogy nyújtózik egyet, és dorombolni kezd. Igen aranyosnak látszik. Ha megcirógatod, lapozz a **113**-ra. Ha inkább távol tartod magad tőle, lapozz a **362**-re.

237.

Szorosan a kezedbe fogod a Szürke Karmot, mire a falon lévő héja szellemalakja odarepül a válladra. Minden más nyugodt körülötted, mintha megállt volna az idő. A madár csicsergő hangján ezt mondja a füledbe: – Nézd meg a mintázatot, ahol én állok. Az a titkos, igaz ösvény, mely átvezet a labirintuson. Felül van a bejárat, északon, és lent van a kijárat, délen. Kövesd az igaz ösvényt, és megszerzed a Medált! – A héja lelke visszatér a testébe, te pedig elindulsz a bejárathoz. Lapozz a **366**-ra.

238.

Nagyot kortyolsz a hűvös, édes vízből. Felfrissülve érzed magad, és mintha a szíved is könnyebben verne. (Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot, és legközelebb, ha azt a felszólítást kapod, hogy növeld méregegységeid számát, hagyd figyelmen kívül a felszólítást!) Benyitsz a fémajtón, majd miután beléptél, az tompa puffanással bevágódik mögötted. Lapozz a **292**-re.

239.

Leballagsz a kikötőhöz. Egy hajót veszel észre, mely úgy tűnik, kész vitorlát bontani. Kazanid tengerészek, tolvajok, koldusok, Törpék és mindenféle egyéb alakok nyüzsögnek rajta. Megkérdezel egy járókelőt, hová tart ez a hajó, mire azt feleli, hogy Kazilikba, a Sárkány tengerpart mentén. Tisztában vagy vele, hogy abban a városban van egy labirintus, melynek mélyén ott lapul a keresett Medálok egyike. Ha érdeklődni kezdesz, hogyan juthatnál fel a hajóra, lapozz a **128**-ra. Ha folytatod utad a kikötőben, lapozz a **339**-re.

240.

Eltökélten sétálsz végig a folyosón, miközben észreveszel két kisebb faragott kődarabot, melyek a menynyezetről csüngenek le. Egészen olyanok, akár két dobókocka. Ahogy elhaladsz alattuk, azok a földre zuhannak. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kisebb vagy egyenlő, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikeresen elkerülöd a sérülést. Ha nagyobb, a kőtömbök alatt leled halálod. Mielőtt belépnél a veled szemben lévő ajtón, az alábbi szóra leszel figyelmes a kőfalba vésve: „SÚLYA" (jegyezd ezt fel a *Kalandlapodra*!). Átlépsz a vasajtón, mely nagy dörrenéssel vágódik be mögötted. Lapozz a **349**-re.

241.

Türelmesen figyeled, amint az öregasszony kapzsi tekintettel nézi a kincsesládáját. Végül halk hangon elmormol egy varázsigét, és egy aranykígyó emelkedik ki a ládából. Dudorászik neki, megcirógatja a fejét, majd a zsebébe csúsztatja. Ezután 15 Aranytallért, és egy zöld drágakövet ad át neked (jegyezd fel ezeket a *Kalandlapodra*), majd így szól hozzád: – Bátor kalandor,

segítettél nekem, most rajtam a sor, hogy viszonozzam ezt. Számos titkot ismerek. Mi az, amit tudni szeretnél? – Felfeded küldetésed néhány részletét. – Óh, Segrek Kiválasztottja, nagy veszélyben vagy! Chingiz szembefordult az ősi hagyományokkal. Hogy sikerrel járj, Medálok után kell kutatnod. Kövesd az ösvényt Uruzig! Amikor a nagy labirintus előtt állsz, balra a legfelső mintázatnál rálelsz a labirintus titkára. Emlékezz rá, amikor belépsz oda, először délnek kell haladnod! Jól ismerem az útvesztőt, amikor még fiatal voltam, és hatalmam is ereje teljében volt, segédkeztem az építésénél. – Ezután szó nélkül felkapja a ládáját, és eltűnik az ösvényen.

Te az ellenkező irányba indulsz. Az ösvény, melyet követsz, göröngyös, és nehezen járható. Balra egy lankásabb út vezet, mely felett néhány madarat látsz körözni az égen. Ha ezen a bal oldali ösvényen indulnál el, lapozz a **115**-re. Ha a vénasszony tanácsát megfogadva a mostani ösvényen haladnál tovább, lapozz a **161**-re.

242.

Úgy gondolod nem túl bölcs dolog belépni valahová anélkül, hogy rendesen körbe nem néznél, így továbbmész a fal pereme mentén. Hirtelen hidegség költözik a csontjaidba, és egy Szellemidéző alakja bontakozik ki a ködből. Ha nincs jártasságod az ellenük vívott harcban, úgy ellenfeled varázslata teljesen megbénít. Nem látsz, nem hallasz, nem érzel semmit, minden elsötétül előtted. Kalandod itt véget ér.

Ha szerepel a képességeid között a Nekromantákkal szembeni harci jártasság, akkor küzdj meg ellenfeleddel. (Ebben a csatában az ÜGYESSÉG pontjaid helyett a képesség megszerzésekor elért szintet használd!)

Nekromanta ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha győztél, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Még mielőtt újabb ellenfélbe botlanál, úgy döntesz, visszafordulsz, és bemászol az ablakon. Lapozz a **174**-re.

243.

Adana-Broussah rémült pillantást vet rád, amikor a Nekromanta kijelenti, hogy van valaki a hordában, akit magának akar, és akiért hajlandó nagyobb összeget fizetni. A gonosz teremtmény által felemelt zsáknyi arany láthatólag eléggé elgondolkoztatja Beshbalikot. A harcosnő odasúgja neked, hogy gyorsan menekülj el innét. Ha megfogadod a tanácsát, lapozz a **60**-ra. Ha van nálad két Treffilli, és tudod is, hogyan kell a segítségükkel láthatatlanná tenned magad, lapozz a **10**-re.

244.

Akár az ólom, úgy zuhansz lefelé a toronyból. Hirtelen különös erő áramlik ki a kövekből, mely egy hatalmas kezet formál, ami elkap, és biztonságba helyez az egyik kiálló kőtömbön. Fogalmad sincs, hogy hogyan és miért történt ez. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Lapozz a **381**-re.

245.

Jó ideje követed a meredek ösvényt felfelé. A terep egyre nehezebbé válik, sőt, helyenként már szinte járhatatlan is a földcsuszamlások és kisebb lavinák miatt. Végül egy jeges szakadékhoz érkezel. A túloldalon egy felvonóhíd áll, melyet egy jéggé fagyott harcos őriz. Amikor alaposan megfigyeled a túloldalt, egy obeliszket veszel észre, melynek lyuk van a tetején. Minden bizonnyal valamit a lyukba kell dobnod, hogy a híd leereszkedjen. Ha van nálad egy fémgömb, lapozz a **315**-re. Ha nincs, nem tudsz átkelni a szakadékon. Vissza kell fordulnod a hegytetőről az erdőbe, amivel rengeteg időt elvesztegetsz (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Lapozz a **88**-ra.

246.

Belépsz a kovácshoz. Az első dolog, amit meglátsz, egy Törpe, aki a sarokban reszketve guggol. Ezután veszel észre egy Mamlikot és két Orkot, akik a ház egyik belső falánál hallgatóznak. Még nem vettek észre, és a Törpe heves taglejtésekkel arra buzdít, hogy gyorsan hagyd el a házat! Visszatérsz az utcára. Lapozz a **98**-ra.

247.

Egy szobában állsz. A kőfalakon számos apró mélyedést látsz, a padlón pedig három emberi csontváz fekszik, körülöttük apró dobódárdák hevernek. Rádöbbensz, hogy a szoba csapdát rejt. Azonnal hasra veted magad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, csak egyetlen találat ér (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha nincs szerencséd, dobj két kockával, és a dobott értéket vond le ÉLETERŐ pontjaid számából, majd pedig jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Ha még életben vagy, lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

248.

Óvatosan letörsz három ágacskát, mire a növény elkezd hervadni, majd elpusztul (jegyezd fel az ágakat a *Kalandlapodra*). Belépsz a következő ajtón, mely hangos dörrenéssel bevágódik. Lapozz a **393**-ra.

249.

Flaxwort jobbra fordul, majd egy kis idő elteltével elbúcsúzik tőled, és sok sikert kíván a küldetésedhez. Egy kis térre érkeztél, amely tele van nyüzsgő emberekkel. Ekkor veszel észre két leláncolt Törpét, akik a tér közepe felé menetelnek négy Ork kíséretében. Miközben hallgatózol, sikerül kiderítened, hogy a felségárulás miatt rendszeresen tartott kivégzések egyikének vagy szemtanúja. Kürtszó hangzik fel, és három Vízköpő csap le rájuk fentről, a toronyból. Az első Törpét szinte azonnal széttépik, de ezzel együtt a második fogolynak sikerül megszabadulnia láncaitól. Akár a nyúl, úgy szalad, és beleveti magát a tömegbe. Éppen melletted rohan el, az őt üldöző Orkkal a nyomában. Ha segítesz a Törpének, lapozz a **6**-ra. Ha inkább meghúzod magad, és elsétálsz, lapozz a **208**-ra.

250.

A lovasok felsorakoznak előtted. – Ki vagy te, idegen? Miért nem hajtasz fejet a Yigenikek mestere előtt? Az életeddel fizetsz, ha nem felelsz! – Az egyikük leszáll a lóról, előrántja handzsárját, és többször a levegőbe hasít vele. – Térdre, szolga! Az életed az enyém! – Mit teszel?

Szót emelsz a magad védelmében,
és elmondod, hogy te egyike vagy
Segrek Kiválasztottjainak? Lapozz a **181**-re.
Térdre ereszkedsz, és némán
viseled a következményeket? Lapozz a **304**-re.
Megküzdesz a harcossal? Lapozz a **211**-re.

251.

A martalócok csoportjának közepén maradsz, tudva, hogy ebben a zűrzavarban nem szagolhat ki téged ellenfeled. A Mamlik elhalad melletted, majd visszatér Beshbalikhoz. A fosztogatók ismét vitázni kezdenek, végül a Mamlik dühödten ellovagol csataménjén. Lapozz a **319**-re.

252.

Két Ork közelében haladsz el, akik egy sziklán üldögélnek. A szakadó hóesés két fehér süveget varázsolt a fejükre. Mindketten valamiféle furcsa, sárga gyümölcsöt esznek, és szétköpködik a magokat. Fogadást kötöttek arra, hogy melyikük tudja távolabbra köpdösni azokat. Nem vesznek rólad tudomást, így úgy határozol, gyorsan elsétálsz mellettük. Az egyikük kiszúr téged, és felkiált: – Hé te, gyere csak ide! – Odasétálsz hozzájuk, erre ők elmagyarázzák, hogy azt akarják, állj tízlépésnyi távolságra tőlük, így versenyezhetnek abban, melyikük gyümölcsmagja találja el először a fejfedődet. Ha ráállsz a dologra, lapozz a **24**-re. Ha megtámadod őket, lapozz a **320**-ra.

253.

Vidáman dörzsöli össze a tenyerét, miközben leszámolod neki az 5 Aranytallért (húzd le az összeget a *Kalandlapodról*). Ezután elvezet téged egy kőkunyhóba, mely jó védelmet nyújt az időjárás viszontagságaival szemben. A ház ablakai erős zsalukkal vannak ellátva, így odabent meleg és kényelem fogad. A koldus végül így szól hozzád: – Tudom, hogy egyike vagy Segrek kiválasztottjainak. Chingiz meg akar öletni, de én tudok egy nagy titkot a Bogumilok labirintusáról. Igen, meg kell szerezned a Medált! – Egy pillanatra elhallgat, és mereven bámulni kezd, mintha most látna először. – Amikor belépsz a labirintusba, fordulj nyugatnak, majd ezt követően északnak haladj, majd újra nyugatnak, és a következő elágazásnál északnak, és egészen addig haladj így, míg el nem éred a kijáratot. Ilyen egyszerű! – Vendéglátód roppant elégedettnek látszik, amiért hasznos információkkal szolgált számodra. Végül megkérdezi tőled, szeretnél-e kicsit a kunyhójában megpihenni. Ha igennel felelsz, lapozz a **84**-re. Ha inkább azonnal útnak indulnál, lapozz a **150**-re.

254.

Egy szobába nyitsz be, mely tele van lovas szobrokkal. Hirtelen hárman közülük életre kelnek. Patáikkal a kőpadlót kaparják, miközben dühödten fújtatnak. Dobj két kockával hatszor egymás után! Ha dupla számot dobtál, akkor a megelevenedett szobrok legázolnak (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha túlélted a kalandot, eléred a másik ajtót. Lapozz a **359**-re.

255.

A tömeg valósággal hömpölyög Torres kis városának piacterén. Vannak itt szerencsejátékosok, bűvészek, akrobaták, valamint árusító bódék. Ha volt nálad néhány Aranytallér, riadtan veszed észre, hogy mindet ellopták az erszényeddel együtt, miközben nézelődtél a vásárban, csupán egy érméd maradt, melyet okosan a bakancsodban rejtettél el (jelöld a változást a *Kalandlapodon*).

Előveszed az Aranytallérod, tudván, hogy szükséged lesz még rá, ha sikerrel akarod teljesíteni a küldetésed. Zavarodottan kóborolsz a piaci bódék között. Ha balra indulnál el nézelődni, lapozz a **107**-re. Ha jobbra, lapozz a **213**-ra.

256.

Geronikusz átadja neked az üvegcsét, melynek tartalmát felhajtod, miközben különféle mellékutcákon elvezetnek az Erődhöz. Szúró fájdalmat érzel a válladban, ahogy kísérőid akaratod ellenére egy sima sziklafal felé vezetnek. Áthaladsz a köveken, de amikor kilépsz a túloldalt, fájdalmadban térdre rogysz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Rájössz, hogy valami borzalmas dolog történik veled. Hirtelen egy Halottidézővel találod magad szemben, aki varázsbotját tartva a kezében érdes, goromba hangján így szól hozzád: – Igen, megtaláltuk ezt a bejáratot, és Fekete Méreggel itattuk át. Most meg fogsz halni, te önhitt kalandor! – Ha rendelkezel a Nekromantákkal szembeni harci jártassággal, lapozz a **365**-re. Ha nem, ellenfeled nem kegyelmez neked, halálod lassú és fájdalmas lesz. Kalandod itt véget ér!

257.

Eléggé fárasztó a haladás. Utat kell vágnod az erdő sűrű aljnövényzetén át, így szinte teljesen kimerülsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a **86**-ra.

258.

A nő kivezet a kunyhóból. Kürtszót hallasz, melynek hangjára valóságos tömeg gyűlik össze, akik kört alkotnak körülöttetek. Agellatha (ezen a néven mutatkozik be a varázslónő) középre áll, és felemeli a kezeit, hogy csendre intse a tömeget. Két vad, fekete bikát vezetnek elő, amik úgy mozognak, mintha önkívületi állapotban lennének. Kötelet kötnek minkét állat nyakába, és a másik két végét ráhurkolják az alkarodra, hogy még nagyjából 30 centiméter maradjon

belőlük szabadon. – Minden erődet latba vetve féken kell tartanod a két bikát, és a kötél két végét össze kell kötnöd. – Agellatha kifejti, ha kudarcot vallasz, darabokra szakadsz. Dobj három kockával! Ez az érték jelképezi majd a bikák erejét. Ezután dobj két kockával, és az eredményhez add hozzá jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számát! Ez az összeg mutatja az izomerődet. Ha az erőd nagyobb, mint a bikák húzóereje, sikerrel jártál – lapozz a **28**-ra. Minden egyéb esetben kalandod itt véget ér!

259.

Végigososnsz a falak mentén a folyosón. Előtted egy másik ajtót látsz résnyire nyitva. Bekukucskálsz, és Vechtet pillantod meg egy Ork társaságában, akik éppen egy ocsmány kinézetű Vízköpőt engednek szabadon. A kőlény érzékeli a jelenléted, felrikolt, és feléd repül. Menekülni próbálsz, de egy balszerencsés döntésed miatt zsákutcába kerülsz a folyosón, ezért előhúzod a kardod, hogy megküzdj vele.

Vízköpő	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! A többiek mostanra már elmenekültek, így óvatosan te is elhagyod az épületet. El kell döntened, merre indulsz tovább. Ha egy sötét kis sikátoron indulsz el, mely egyenesen halad tovább, lapozz a **271**-re. Ha egy jól megvilágított utca felé mennél, mely balra húzódik, lapozz a **328**-ra.

260.

Egy kis, nyitva lévő ablak mellett felrohansz a lépcsősoron. Hirtelen közeledő léptek zaját hallod: valaki a lépcsősoron jön lefelé, így más választásod nem lévén kimászol az ablakpárkányra. Odakint egy szűk párkányra lelsz, melyen oldalazni kezdesz. Pechedre azonban feltűnik három Vízköpő, és rikoltozni kezdenek. Megpróbálod karddal a kezedben elhessegetni a bestiákat, de túlságosan nagy zajt csapnak. Röpködnek és vijjognak, így nem csoda, hogy észrevesz Chingiz kazanid őreinek egyike, és követ téged a perem mentén. A strázsa elmondja, hogy az Erődnek ezen a részén tartózkodni egyet jelent egy halálos ítélettel, és előrántja handzsárját.

Kazanid Őr ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha túlélted a küzdelmet, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! A vízköpők a lenti szirtekre zuhant holtest után repülnek, míg te visszamászol az ablakon át. A közelből ismét futó léptek zaját hallod. Visszarohansz a másik szobába, és felkapaszkodsz a kandalló széles kéményén keresztül. Lapozz a **82**-re.

261.

Keresel egy jó rejtekhelyet egy köteg fűszalma alatt, és ott is maradsz mindaddig, míg úgy nem gondolod, hogy elmúlt a veszély. A pihenés után jobban érzed magad (visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Amikor felkelsz, egy csoport csendben álló lovassal találod magad körbevéve. Egy nyomorúságos kinézetű Orkot odaláncoltak az egyik lóhoz, felettük vadászkeselyűk köröznek. A lovasok egyike előrelép, és Rönkemelő Boriszként mutatkozik be. Tudni kívánja, mit keresel a bogumilok földjén. Ha felfeded, hogy egyike vagy a Kiválasztottaknak, lapozz a **91**-re. Ha azt válaszolod, hogy utazó kereskedő vagy, lapozz a **183**-ra.

262.

Egy szobában állsz, melyben egy halott Mamlikot látsz, akinek a nyaka körül egy jókora kígyó tekereg. Az orgyilkos még holtában is erősen szorítja halálos tőrét. Valószínűleg az életedre akart törni, de rajtavesztett! Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

263.

Kellő körültekintéssel közeledsz a Trollhoz, aki meghajol, és Skrutch néven mutatkozik be neked, a Troll harcosok seregének vezéreként. Vigyázzba áll, tiszteleg, és utána szomorúan bevallja neked, hogy eltévedt. – Bogumil útjánál kellene őrséget állnom, és már késésben vagyok. – Beleegyezel, hogy elkíséred őt. Meglepődve veszed tudomásul, hogy újdonsült társadnál van egy térkép, ám az is gyorsan kiderül, hogy egyáltalán nem tud olvasni. Mivel fejjel lefelé tartotta, nem csoda, hogy nem tudott rajta eligazodni. A térkép eléggé precíz, így hamar kitaláltok az erdőből, és eléritek a Bogumilok útját. Váratlanul szembetalálkoztok két Troll-lal, akik előhúzzák rövid kardjaikat, amint meglátnak téged. Ezzel egy időben átkozni kezdik Skrutchot, és odakiáltják neki, hogy öljön meg téged! Ha jobbra akarsz egérutat nyerni támadóid elől, lapozz a **8**-ra. Ha inkább balra menekülsz, lapozz a **111**-re.

264.

Füst és por kavarog körülötted, és mikor kicsit kitisztul a levegő, látod, hogy egy nagy kőtömb vált le a labirintus mennyezetéről. Közeledő léptek zaját hallod, így elrejtőzöl a lehullott kőtömb mögött.

– Koponyaroppantó kapitány, megszerezték már a Medált? – csattan fel egy Ork hangja. – Nem, uram! – érkezik a válasz. – Két Kiválasztottat viszont holtan találtunk, és még egy harmadiknak valahol a közelben kell lennie. Érzem a szagát! – mondja, majd hangosan szippant egyet a levegőből. – Chingiz nagyúr valamennyit holtan akarja látni! – szólal meg ismét az első alak. – Egyikük sem juthat be az Erődbe Medállal. A trón varázsereje még mindig túl erős.

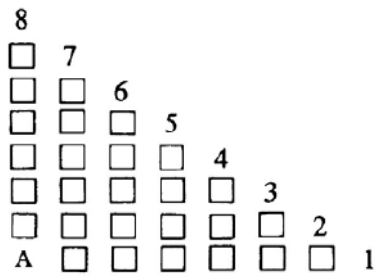
Két lehetséges módja van, hogy elhagyd a beomlott labirintust. Ha kimozdítasz egy laza kőtömböt balról, és a keletkezett nyíláson át távozol, lapozz a **78**-ra. Ha négykézláb átküzdöd magad egy nagy lyukon, mely egyenesen előtted tátong, lapozz a **217**-re.

265.

A sötétségben botladozva átvizsgálod a kamrát, ahol most vagy. Találsz egy ajtót, mely könnyedén nyílik, de azután be is csapódik mögötted. Elképesztő hőséget érzel, és fehéren izzó ragyogást látsz magad előtt. Rábukkantál a Katlanra, az erőre, mely a Trón Szívét működteti. Keresztül kell haladnod rajta. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból – mivel nem tudsz kitérni a pokoli hőség elől –, (jelölj be 2 méregegységet is a *Kalandlapodon*). Nemsokára egy újabb alagútba érkezel. Lapozz a **360**-ra.

266.

Úgy tűnik, az öreg férfi könnyűszerrel halad el a sűrű bokrok között, melyek szinte utat nyitnak neki, míg neked meg kell küzdened az előrejutásért. Hirtelen megáll, majd megfordul, mintha valami eszébe jutott volna. – Chingiz démoni erejű Nekromantákat idézett meg, óvakodj tőlük! Geronikusz, igen, ez vagyok én, segítek neked, hogy képessé válj rá, hogy eredményesen harcolj velük szemben. Ha sikerül elérned a hatodik, hetedik vagy nyolcadik szintet, képes leszel arra, hogy emberi alakjukban harcolhass ellenük. – Geronikusz megidéz egy mágikus ábrát:



Most az A jelzésnél állsz! Dobj egy kockával mindaddig, míg el nem érsz egy számot, melyek ÜGYESSÉGI szinteket jelölnek. Az alábbi szabályok figyelembevételével haladhatsz a mágikus ábrán. Ha 5–6 a dobás értéke, lépj felfelé egy mezőt. Ha 2–4 között dobtál, lépj jobbra 1 mezőt, ha a dobókocka az 1-es számon áll meg, úgy le kell vonnod magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, és nem léphetsz! *Kétszer* próbálkozhatsz összesen, és ha úgy döntesz, hogy másodszor is nekifutsz, le kell vonnod magadtól 1 SZERENCSE pontot is! Ha sikeres voltál (azaz elérted a hatodik, hetedik vagy a nyolcadik szintet), úgy jegyezd fel a Képességek rovatba a „Nekromantákkal szembeni harci jártasság”-ot, továbbá annak szintjét is.

Geronikusz megidéz három sast. Elmondja, hogy ezek a madarak segítenek neked fellelni az igaz utat, hogy megtaláld Kazan trónjának hat Medálját. Melyik madarat választod? Ha a fekete sast, lapozz a **163**-ra. Ha a fehér sast, lapozz a **188**-ra. Ha az arany sast, lapozz a **2**-re.

267.

Odarohansz, hogy segíts az alaknak, aki egy nő. Amikor látja, hogy felé közelítesz, megpróbálja előhúzni a kardját, de alig van már ereje. Hanyatt dől, és te felajánlasz neki egy korty vizet. Amint iszik egy keveset, észreveszed, hogy egy nyílhegy áll ki a nyakából. A bőrvértje kopott és szakadt. Felemeli a fejét, és suttogó hangon így szól hozzád: – Barabba vagyok a Nyugati Mocsarakból. Muszáj eljutnom Sharrabbasba, egyike vagyok Segrek Kiválasztottjainak. – A halál sápadt fényét látod az arcán. Próbálod megnyugtatni, de önkívületben van, és félrebeszél. – A Medál… nem… nem lehet a tiéd. – Utána némiképp magához tér, te pedig elmondod neki, ki is vagy, és beszélsz a küldetésedről is. Elmosolyodik. – Végem van, tudom! Fogd Hulugu Medálját, rád hagyományozom. – Kiveszi a zsebéből a Medált, amely egy sast ábrázol, és a kezedbe adja. – Sharrabbasban keresd fel Wolfsbane-t a keresztbe tett kulcsoknál! Ő fog… – Megremeg, eláll a lélegzete, és a karjaid között hal meg. Alaposan megnézed a sas metszetet a Medálon, és amikor megfordítod azt, észreveszed, hogy egy 1000-es szám van rávésve. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, és ne feledd feljegyezni Hulugu Medálját és a számot a *Kalandlapodra*! Tisztelettel adózol a bátor kalandortársadnak, majd folytatod utad. Lapozz a **81**-re.

268.

Nyugati irányban haladsz előre. Egyre közelebb és közelebb kerülsz az alakhoz, de az még mindig nem mozdul meg, még akkor sem, amikor megbökdösöd a kardoddal. Úgy tűnik, mintha egy kőszobor lenne. Vállat vonsz, és elhaladsz mellette. Ekkor különös, jajgató hangokra leszel figyelmes, mely egyre hangosabbá válik, ráadásul egyre őrjítőbb számodra. Kardod lapjával rávágsz a szoborra, és úgy tűnik, a nagy zaj mérséklődik kissé. Küzdj meg a Rikoltóval!

Rikoltó	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, az ártó zajok megszűnnek, és úgy határozol, áthaladsz a legközelebbi ajtón, mely hangos dörrenéssel bevágódik mögötted. Lapozz a **64**-re.

269.

A folyosó elkanyarodik, és amikor a saroknál kikukucskálsz, egy termet látsz, mely zsúfolásig van Börtönlakó Bestiákkal. A fenevadak elzárják előled a továbbvezető utat, ráadásul olyan sokan vannak, hogy aligha tudnál mindegyikükkel elbánni. A szoba egyik oldalán van egy nagy, nyitott ablak. Ha birtoklod a Viharokozás Képességét, lapozz a **47**-re. Ha nem, úgy vissza kell fordulnod az ellenkező irányba – lapozz a **369**-re.

270.

Megragadod a horgászbotot. Hirtelen bőrszíjak tekeregnek elő belőle, és ráhurkolódnak a csuklóidra. Nem vagy képes ellenállni annak az erőnek, mely befelé húz a medencébe. Visszatartod a lélegzeted, ahogy egyre mélyebben merülsz a vízbe. Különös teremtmény, egy félig ember, félig hal ugrik utánad a vízbe. Egy Elkiem az, aki közeli rokonságban áll az Allansiában honos Halemberekkel. Gyorsan kioldozod magad a szíjak fogságából, de mielőtt még elérnéd a felszínt, a szörnyeteg megragad téged. Csökkentsd 1-gyel ÜGYESSÉG pontjaid számát ennek a harcnak az időtartamra. Ha dupla egyest dobsz magadnak Támadóerőd meghatározásakor, megfulladsz.

Elkiem	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Némi erőfeszítéssel, de sikerül kijutnod a medencéből és mély lélegzetet veszel. Vacogva és reszketve folytatod utad. Lapozz a **167**-re.

271.

Az Erőd felé sétálsz. Úgy tűnik, az egyetlen út egy hosszú kőlépcsősoron át vezet, melyet egy tucatnyi bamba képű Ork és egy Mamlik kapitány őriz. Tudod, hogy ez nem járható út számodra. Körülnézve egy nőt veszel észre, aki egy magas obeliszknél áll, ahová egy nagy csokor virágot vitt. Karjával feléd integet. Ha odamész hozzá, lapozz a **162**-re. Ha megpróbálsz keresni egy másik utat, hogy bejuthass az Erődbe, lapozz a **276**-ra.

272.

Hamarosan újra a Yigenikek között találod magad. Valamennyi ellenségüket lekaszabolták már, és most épp gondosan kifosztják őket, elveszik minden fegyverüket és értékeiket. Végül a teljes társaság lóra ül, és hosszú időn át nyeregben haladtok tovább mindaddig, míg meg nem pillantasz egy nagy falut lenn a völgyben. Egy öreg nő járul eléd, aki megkérdezi, készen állsz-e alávetni magad a Yigenikek Próbájának. Ha azt mondod, hogy készen állsz, lapozz a **346**-ra. Ha úgy döntesz, inkább távozol, hogy tovább fejleszd erőidet és képességeidet, lapozz a **209**-re.

273.

Északi irányban haladsz tovább. A fáklyafényben néhány írásjelre figyelsz fel a kőfalba vésve, melyet közelebbről is megvizsgálsz. A „MEDÁL" szót olvasod össze (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Amikor elhaladsz egy fémrács mellett, és belélegzel némi friss levegőt, különös energia önti el a testedet. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! Áthaladsz a legközelebbi vasajtón, mely hangos dörrenéssel vágódik be mögötted. Lapozz a **153**-ra.

274.

Mivel nem sikerült önkéntes felajánlást kicsikarniuk belőled, a Trollok úgy döntenek, őrizetbe vesznek. Egy gyors mozdulattal előrántod a kardodat. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troll	8	9
Második Troll	9	10

Ha legyőzted őket, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A szekér vezetője a holttestek irányába köp, és visszaveszi az Aranytallérokat, amit kénytelen volt átadni nekik. Felajánlja viszonzásul, hogy ülj fel a szekérre. – Söpredék! Chingiz hitvány vámszedői! Imádkozom az istenekhez, hogy küldjenek nekünk egy igaz uralkodót hamarosan. – Rád pillant, és mintha valami megcsillanna a szemében. Lapozz a **155**-re.

275.

Hegyvidékes tájon haladsz. Az időjárás egyre zordabbá válik, havazni kezd, mely jelentősen megnehezíti az előrehaladásodat. A viharos szél rikoltozás hangjait sodorja feléd. Nagyon fáradtnak érzed magad – csökkentsd ÉLETERŐ pontjaid számát 2-vel! Magad előtt mintha egy alakot látnál, aki azt suttogja, hogy ülj le, és pihenj egy kicsit. Ha leülsz és megpihensz, hogy aztán újult erővel folytathasd utad, lapozz a **15**-re. Ha rendületlenül folytatod fáradtságos utad a viharban, lapozz a **169**-re.

276.

Elindulsz egy erre tévedt szekér mögött, miközben próbálsz úgy kinézni, mintha a helyi lakosok egyike lennél. Számos Ork őrjárat mellett haladsz el, esetenként egy-egy Mamlik mellett is. Váratlanul egy kis madár landol a válladon, majd a talajon kezd ugrándozni. Bekanyarodik egy csendes kis köz felé, mintha hívogatna, hogy kövesd őt. Nagyon meglepődsz, amikor egy „A" rúnát fedezel fel a porban, mely Astragal, a varázsló jele. Csak bámulsz, amikor a madár egy teljes üzenetet kezd el írni, melyet a varázsló küldött számodra.

„Remélem, szárnyas hírnököm időben elért téged. Ha még nem tetted meg, lépj kapcsolatba Mandrake Wolfsbane-nel, és senki mással. Ő rendszerint a Sárkány Szárnyai Kocsmába jár, és egy nagy, büdös pipát szív. A szórakozott varázslófivérem, Geronikusz szüntelenül jelezni fog a kéményből felszálló füsttel."

A madár az üzenet fölé ugrik, szárnyával eltörli azt, majd elrepül. Az árnyékban pihensz néhány órát, mielőtt útnak indulsz, hogy megtaláld a kocsmát. Lapozz a **298**-ra.

277.

Időben áttörsz a pókháló maradványain, mely már el is kezdett összeforrni, mielőtt gazdája – egy Óriáspók, mely a mennyezet réseiből ereszkedik le – megtámadhatna. Gyorsan elillantok a rút teremtmény elől. Lapozz a **76**-ra.

278.

Követed az ösvényt, mely egy tágas síkságra visz. Nagy ritkán elhaladsz egy fa vagy bokorcsoport mellett, míg aztán sebes folyású víz hangját hallod a távolból. Az ösvényen haladva hamarosan emberekre bukkansz, akik gyalogszerrel, lóháton vagy épp szekérrel utaznak. Beszélgetésükből megtudod, hogy mindannyian egy helyi városba, Torresbe tartanak, ahol ma piaci nap van. Csatlakozol hozzájuk, így kissé nagyobb biztonságban érzed magad, egészen addig, míg meg nem pillantasz egy úttorlaszt egyenesen előtted. Egy nagy csapat Ork vizsgál át minden áthaladót. Ha letérsz az útról, lapozz a **159**-re. Ha maradsz az úton, és inkább elvegyülsz a tömegben, lapozz a **308**-ra.

279.

Átnyújtod a 10 Aranytallért. (Jelöld a változást a *Kalandlapodon*!) A banditák vezetője elvigyorodik, és zsebre vágja a pénzedet. – Tarts a Bogumilok földjére. Ezen az úton juthatsz el oda a leggyorsabban, és az itteni őrök nem tartoznak az elit csapatok közé. Ha sikeresen teljesíted a Bogumilok Próbáját, a labirintusuk már nem bonyolult. A bejáratnál fordulj nyugatra, utána északra, aztán ismét nyugatra, és így tovább, váltva az irányokat, mindaddig, amíg el nem éred a Medált. – Ez így egyszerűnek hangzik, de figyelmeztet, hogy már mások is elindultak a megszerzésére, így előfordulhat, hogy a Medált már elvitték. Kapsz 1 SZERENCSE pontot a hasznos információkért! Lapozz a **383**-ra.

280.

Uruz felé haladsz az országúton kazanidi emberek sokaságában, akik szintén távozóban vannak a vásárból. Szekerek gurulnak el a gyalogosan haladók mellett, melyek csekély ellenszolgáltatásért hajlandóak magukkal vinni egy darabon. Amikor az egyiknél az ár felől érdeklődsz, azt a választ kapod, hogy 2 Aranytallér lesz. Ha ki akarod, és legfőképp ki is tudod fizetni az árat, lapozz a **364**-re. Ha nincs ennyi pénzed, vagy gyalogosan akarsz inkább továbbra is haladni, lapozz a **101**-re.

281.

Óvatosan haladsz végig a poros folyosón. Épp mikor befordulsz a sarkon, ahol az út északnak fordul, átesel egy csontvázon, mely eddig az árnyékban hevert. Ahogy jobban megnézed, látod, hogy ősi bőrpáncéldarabok lógnak le róla, és miközben figyeled, egy nagy féreg mászik ki az üres szemgödréből. Rekedt kiáltást hallasz fentről, és egy magas, vékony teremtmény zuhan a hátadra, és a földre esel. Odébb gördülsz, és gyakorlott mozdulattal kardot rántasz. Ellenfelednek kardszerű karjai és hosszú, hegyes agyarai vannak.

Életrabló	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha sikerül legyőznöd ellenfeledet, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Az északi út hamarosan nyugatnak fordul, és nemsokára egy nyitott vasajtóhoz érsz. Amikor áthaladsz rajta, hangos dörrenéssel bevágódik mögötted. Lapozz a **342**-re.

282.

Egy szobában vagy, ahol veled szemben egy Medált látsz felakasztva a falra. Amikor közelebbről megvizsgálod, észreveszed, hogy egy kígyó alakját vésték bele. Már épp leakasztanád, amikor hirtelen megnyílik alattad a talaj, és egy hatalmas kígyó szájába zuhansz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **97**-re, és jelöld a pozíciódat a táblázatban.

283.

Óvatosan haladsz tovább a járatban. A falborításokból előtörő fények nem igazán segítenek a biztonságos előrehaladásban. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Az út hamarosan délnek fordul. Egyre gyengébbnek érzed magad (vesztesz még 2 ÉLETERŐ pontot), és rájössz, hogy ezek a varázslatos fények elszívják az erődet. Összeszorítod a fogadat, és egy távoli ajtó felé rohansz, amilyen gyorsan csak tudsz. Dobj két kockával! Ez az összeg jelképezi a gyorsaságodat. Majd dobj újra két kockával! Ez az érték a fény intenzitása, ami azt jelképezi, milyen gyorsan hat rád a mágikus fény. Ha a gyorsaságod nagyobb vagy ugyanannyi, mint a fény intenzitása, sikerül elérned a távoli ajtót, és áthaladsz rajta – lapozz a **393**-ra. Ha a fényintenzitás a magasabb, úgy túl lassúnak bizonyulsz, a varázslatos fények elszívják az összes energiádat, és holtan rogysz a labirintus padlójára. Kalandod itt véget ér!

284.

Ó, jaj! Halálos keveréket ittál! A hasad felpüffed, majd belső szerveid egyszerűen szétdurrannak. Gyötrelmes halált halsz. Kalandod itt véget ér.

285.

Kinyitod a következő ajtót, és egy nőt pillantasz meg, aki Sharrabbas trónján ül, négy leláncolt Ogréval körülvéve. Elmosolyodik, majd így szól: – Üdvözöllek, bátor kalandor. Az apám és Mamlikjai méltó ellenfélre találtak benned, de nem tarthatsz igényt a trónra, mert az az *enyém*! Chingiz nem engedte volna, hogy én uralkodjam, így meg kellett ölnöm őt. Most pedig TÉGED öllek meg! – Magasba emelt tőrével feléd rohan. Megragadod a kezét, és megszorítod a csuklóját. A fegyver a földre zuhan, és azonnal lángra kap. Ellenfeled rongycsomóként zuhan a padlóra, és így kiált feléd: – Gyerünk, foglald csak el a trónt, és az Ogréim majd darabokra szaggatnak! – A nő gonosz szolgái hirtelen elszakítják láncaikat, és fenyegetően feléd közelednek. Ha megküzdesz velük, lapozz a **335**-re. Ha elrakod a fegyveredet, és odasétálsz a Trónhoz, lapozz a **154**-re.

286.

A szekér nyikorogva halad előre. Hajtója, Drukkah nem kérdez tőled semmit. Az utazás hosszú, így társad elmeséli neked, hogy egy nagy kereskedőállomás felé tart, mely Kazan földjének közepén található. Történeteket mesél azokról az időkről, amikor még Segrek erős volt, és az országban rend uralkodott. Egyszer csak megállítja a szekeret, feláll, oldalra fordítja a fejét, és a náddal benőtt tájat fürkészi. Követed a példáját. Készenlétbe helyezed a kardodat. Váratlanul két Vadászkeselyű tör elő rejtekéből, majd támadásba lendülnek. Drukkah egy erős ütéssel lekaszabolja az elsőt, te azonban elhibázod a másodikat, és a hatalmas madár a válladba mélyeszti karmait. Felemelkedik veled, magasan a nádas fölé. Ha megkockáztatsz egy döfést, lapozz a **309**-re. Ha inkább kivárod, amíg landoltok, lapozz a **227**-re.

287.

Miközben lovagoltok, Zaranj elmagyarázza, hogy Korkutban erősen hisznek a szerencsében, a véletlenben, a jó és a rossz sorsban. – A labirintus próbája nem más, mint az erő és a bátor kalandor jó szerencséjének találkozása – magyarázza neked. Végül hosszú lovaglás után eléritek Korkut városának magaslatait. Innen láthatod a település kikötőjét, valamint számos hajót, mely ott horgonyoz. Társad a kanyargós utcákon át elvezet az erődig, itt tudtára adja az öregeknek és a mágusoknak, hogy a trón várományosa vagy. Nagy zsivaj támad, és hatalmas készülődés veszi kezdetét. Kipihened magad egy kissé, és jókat falatozol. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Végül az Esélyek Kamrájába hívnak. Lapozz a 77-re.

288.

A Goblin előhúzza nagy handzsárját, és harcállást vesz fel. Gúnyosan ennyit mond: – Érzem a belőled áradó jóság illatát, Kiválasztott, ezt bárhol felismerném! Meg fogsz halni!

Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5

A csata után elkezdesz aggódni a madár miatt, melyet elengedett. Rádöbbensz, hogy ez egyfajta jelzés lesz, mely az üldözőidnek szól. Úgy döntesz, futásnak eredsz. Lapozz a **96**-ra.

289.

Amikor magadhoz térsz, első gondolataid a felszerelésed körül forognak. Habár meg vagy kötözve és nem tudsz szabadon mozogni, mégis úgy hiszed, nem vettek el tőled semmit. Nemsokára egy fiatal kazanid lány lép be, és tápláló húslevessel etet meg (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Vonakodva válaszol néhány kérdésedre. – Igen, az Alföldi emberek keresnek téged. Mindenkit, aki magányos utazó, és Sharrabbas felé igyekszik. Megkértek minket, hogy semmi esetre se engedjünk el, és ne nyúljunk a dolgaidhoz. Ők jönnek el majd érted, amint a vihar lecsillapodik. A hírvivő héja már úton van. – Ezután magadra hagy. Van egy kis időd, míg a többi őr visszatér. Ha odahengeredsz a tűzhöz, és elégedeted a kötelékeidet, lapozz a **371**-re. Ha nem vállalod a kockázatot, és a későbbiekben kísérelnéd meg a szökést, lapozz a **178**-ra.

290.

A csődör tüzes vérmérsékletű, és nehéz a nyergében maradnod. Eléggé megvisel a gyors tempójú lovaglás, mire eléritek a tábort (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **372**-re.

291.

Megragadod a Medált, és nyomban nyílvesszők kereszttüzében találod magad. Dobj egy kockával! Enynyi nyílvessző talál el, miközben menekülsz kifelé a labirintusból. Minden egyes találatért 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Jelölj be 2 méregegységet is a *Kalandlapodon*. Ha még életben vagy, kitántorogsz a labirintusból, és megvizsgálod a szerzeményedet, melynek hátlapjára az 1000-es számot karcolták (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*, valamint hogy megszerezted a Bogumilok Medálját). Lapozz a **295**-re.

292.

Az alagút elágazik, így két választásod van. Ha kelet felé indulsz, lapozz a **25**-re. Ha a déli utat választod, lapozz a **205**-re.

293.

Egy füsttel telített alagútban állsz. A levegő lassan kitisztul, és egy fekete köpenyes alakot pillantasz meg, aki egy pálcát tart a kezében. Amint meglát téged, gonoszul elmosolyodik, és mágikus fegyverével a földre sújt. Hatalmas fogú férgek emelkednek ki a földből, elzárva az előtted lévő utat. Azonnal futásnak eredsz visszafelé az alagútban, amikor hallod a falakat megremegni. Végül teljesen összeomlik mögötted az útvesztő eme része. Biztos vagy benne, hogy miközben eltávolodsz a közelből, kántálást hallasz a romok alól. Lapozz a **264**-re.

294.

Nagy nehezen partot érsz, és körülnézel. Nagyon nagy a köd, és fogalmad sincs igazából, merre is tartasz. Óvatosan lépkedsz mindaddig, míg el nem érkezel egy magas kőfalhoz. Elindulsz a fal mentén, ahol aztán találsz egy nyitott ablakot. Odabenn egy halomnyi üveg és tégely van, valamint mágikus festmények lógnak a falon. A szoba közepén egy nagy, nyitott láda áll, tele ékszerekkel, gyűrűkkel és érmékkel. Ha átmászol a nyitott ablakon, lapozz a **174**-re. Ha folytatod megkezdett utad a fal mentén, lapozz a **242**-re.

295.

Egy kövekkel borított árokban találod magad. Előtted egy kis füstfelhőt látsz gomolyogni, mely emberi arccá áll össze. – Üdvözöllek téged, bátor kalandor! Áthaladtál a Bogumilok labirintusán, ez nagyszerű teljesítmény. Ha nem szerezted meg a Medált, sok szerencsét a többi megszerzéséhez. Ha nálad van a Medál, sok szerencsét a trón megszerzéséhez. Isten veled! – hallod utolsó szavait, majd eltűnik. Kimászol az árokból, és egy sík vidéken találod magad. Órákon keresztül gyalogolsz, míg találsz egy alkalmas helyet, ahol lepihenhetsz. Lapozz a **399**-re.

296.

Csatlakozol a többi munkáshoz. Ez nagyon nehéz munka, és társaidnak sok feladatot ad a város külső védőfalának újjáépítése. Nyilvánvaló, hogy Chingiz tart a klánok támadásaitól, amennyiben ő lesz Kazan uralkodója. Mire végzel a munkával, teljesen kimerülsz. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, viszont növeld meg Aranytallérjaid számát 2-vel!) A munkások szétszélednek, te pedig folytatod utad. Lapozz a **350**-re.

297.

Az ösvény magas hegyek irányába vezet. Egyik pontján egy másik csapást is megpillantasz, mely egy sűrű erdővel borított völgybe kanyarog lefelé. Ha ezt az utat követnéd, lapozz a **88**-ra. Ha inkább felfelé, a hegyekbe tartanál, lapozz a **37**-re.

298.

A Sárkány Szárnyai Kocsma zsúfolásig megtelt. A füst olyan sűrű, hogy szinte vágni lehet. A terem egyik sarkában egy öregemberre leszel figyelmes, aki egy kis dobozkával az ölében üldögél. Mellette egy másik férfi foglalt helyet, aki egy büdös pipát szív. Feléjük indulsz. Ha még nem találkoztál velük, a pipázó férfi figyelmesen végigmér, utána feléd tart egy kis kristályt, mely vörösen izzani kezd. Mandrake Wolfsbane néven mutatkozik be, a társa Geronikusz. (Ha találkoztál már korábban a szórakozott mágussal, ő most akkor sem ismer rád.)

Helyet foglalsz, azután Mandrake röviden beszámol neked. – Chingiz megpróbálta mágiával feltörni az Erődbe vezető ősi titkos járatokat. Most már csupán Geronikusz birtokol olyan fiolakészletet, mellyel a Kiválasztott megtalálhatja és kinyithatja a rejtett kapukat. Mindenki mását elrabolták az ördögi Halottidézők, akik megkísérlik felfedezni a Trón titkát. Te vagy a kazanidok utolsó reménye, muszáj bejutnod az Erődbe, Medállal vagy anélkül, és elfoglalnod a trónt, mielőtt ez a hitvány Chingiz, vagy a gonosz lánya Meghan-na-durr megkaparintaná azt. Nos, tekints magadba, és válassz a fiolák közül.

Melyiket választod?

A tőr címkését	Lapozz a **361**-re.
A félholdas címkéjűt	Lapozz a **338**-ra.
A kereszt címkését	Lapozz a **256**-ra.
A szent háromszöges címkéjűt	Lapozz a **124**-re.

299.

Véres Vigyor kapitány megmutatja a kabinodat, ahol már kifeszített függőágy vár. Ezután kapsz négy nagy, szörnyű illatú és szinte eltörhetetlen száraz kétszersültet. Befekszel a függőágyba, a hajó pedig ringani kezd alattad. Amennyire csak tudod, kényelembe helyezed magad (nyersz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **189**-re.

300.

Rohansz, miközben menedéket keresel, de egy Vadászkeselyű meglát téged, és fentről lecsap rád. Szembefordulsz vele, előrántod a kardod, és lesújtasz rá.

Vadászkeselyű	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, észreveszed, hogy a madárral vívott csatádra három Ork őr figyelt fel. Egyenként küzdj meg velük.

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

Ha győzöl, jelölj be 3 méregegységet a *Kalandlapodon*! Úgy döntesz, elhagyod az utat, és mielőbb próbálsz eltűnni innét. Lapozz a **261**-re.

301.

Nincs rá idő, hogy félregördülj, inkább úgy határozol, megragadod az orgyilkos karját. Egy gyűrű esik le az ujjáról. Ellenfeled feladja a küzdelmet, és a nyitott ajtón át kiugrik. Kikémlelsz az ablakon keresztül, és látod, amikor az orgyilkos útjára ereszt egy kis Vadászsólymot, majd ellovagol. Elteszed a Mamlik gyűrűjét a hátizsákodba (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Mivel a koldust sehol sem találod, elhagyod a kunyhót. Lapozz a **150**-re.

302.

Belépsz a szobába, amelynek közepén egy hatalmas mérlegkar van felfüggesztve, és ezen egy 10 Aranytallért tartalmazó üveggömböt látsz. Óvatosan átsétálsz alatta. Ellenőrizd jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számát! Ha páratlan, a mérlegkar kibillen, és a gömb hangos csörömpöléssel összetörik, te pedig begyűjtöd az érméket (írd fel a *Kalandlapodra*). Ha a szám páros, semmi nem történik. Lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

303.

A rongyos nő megmozdul. Őt nem kötözték meg, de úgy tűnik, eléggé gyenge. Rád néz, és elmondja, hogy szerencsésebb lett volna, ha a Vadásznők azonnal megöltek volna. Ők abban hisznek, hogy erőt nyerhetnek abból, ha áldozataiknak fájdalmat okozhatnak, és kínozhatják őket. Váratlanul az öreg nő mereven a válladat kezdi el bámulni, ahol néhány növény rátapadt a páncélodra. – Treffilli! Hoztál nekem Treffillit! – Ujjongva kiált fel, majd hirtelen gyanakvóvá válik a hangja. – Ki vagy te, hogy Treffillit hoztál nekem? – Röviden bemutatkozol neki, és beszélsz a küldetésedről is pár szót. Elmosolyodik, és közli, hogy a segítségedre lesz. Felszed néhány gallyat, majd eltördeli, miközben motyog néhány szót valamiféle ismeretlen nyelven. Aztán egyszer csak mindketten láthatatlanná váltok. Társad megszabadít a kötelékeidtől, és együtt elsétáltok az őrök mellett. Visszaszerzed a kardod, mely egy másik kunyhóban hevert – és ami a kezedben szintén eltűnik a szem elől –, majd az öreg hölgy kuncogásai közepette elhagyjátok ezt a helyet. Csak akkor váltok ismét újra láthatóvá, amikor már az erdőben meneteltek. A nő meghív, hogy tarts vele. Ha elfogadod a meghívását, lapozz a **130**-ra. Ha inkább egyedül mennél tovább, lapozz a **368**-ra.

304.

Belátod, hogy nem tudod legyőzni mindegyiküket, és csökkentené annak esélyét, hogy sikerrel járj, ha felfednéd magad. Térdre ereszkedsz előttük. Mindannyian felnevetnek. – Szerencséd van fickó, ma jó vadászatunk volt, így felkelhetsz. – A lovasok ezt csuda jó tréfának gondolják, de a mosoly gyorsan eltűnik az arcukról, amikor egy nagy madarat vesznek észre körözni a távolban. Azonnal az üldözésére indulnak. Lapozz a **18**-ra.

305.

Észak felé indulsz, néhány méter megtétele után egy csapórács zuhan le mögötted, utána egy másik, már hozzád közelebb. Rájössz, hogy ezek rácsok egyre közelebb és egyre gyorsabban csapódnak le. Futásnak eredsz a legközelebbi ajtó felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a csapórácsok fogságába kerülsz, és nem tudsz kiszabadulni. A méreg a testedben lassanként továbbterjed. Kalandod itt véget ér! Ha szerencséd van, még időben eléred az utolsó ajtót – lapozz a **72**-re.

306.

Megkockáztatod a kirándulást a tolvajok negyedébe. A Törpe ad néhány tanácsot az útiránnyal kapcsolatban, és úgy döntesz, hogy egy forgalmas utcán könnyebb haladni. Leszíjazod a hátizsákod, egyik kezedet pedig végig a kardod markolatán tartod. Amikor egy kislány mellett sétálsz el, az égből váratlanul egy Vadászsólyom csap le rá, és megtámadja őt. Felsikolt, amikor vér kezd csöpögni a nyakából. Ha megállsz, hogy segíts neki, lapozz az **55**-re. Ha közönyösen továbbmész, lapozz a **373**-ra.

307.

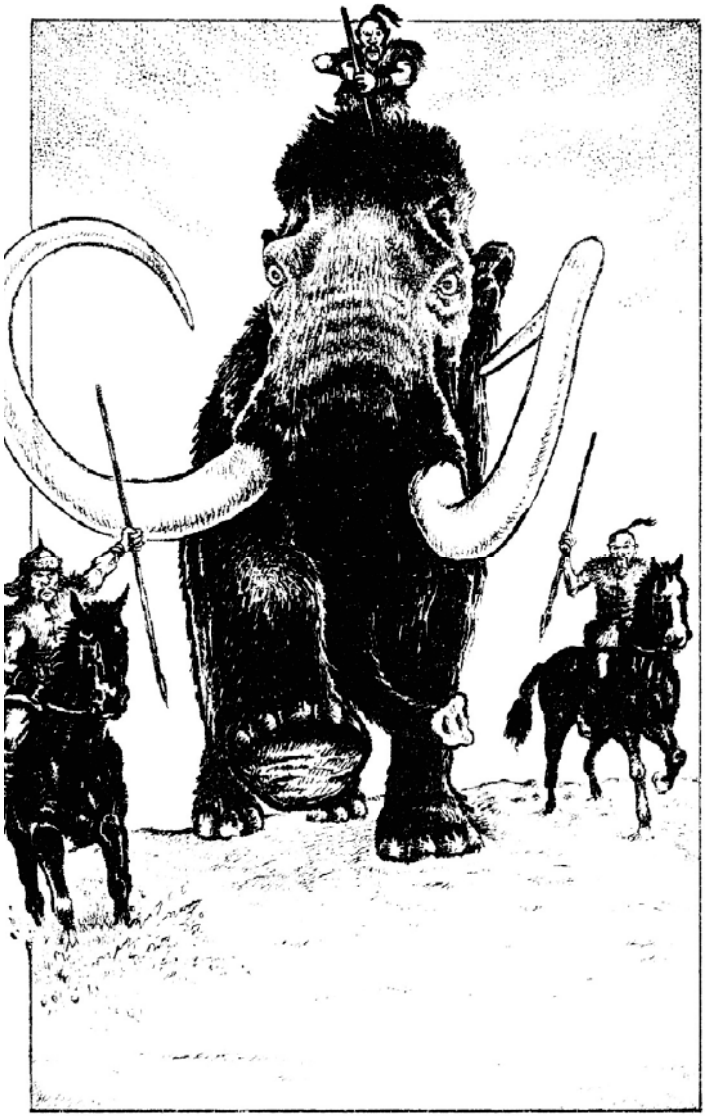
Elhelyezed az 5 Aranytallért tartalmazó erszényt az obeliszkre (jelöld a változást a *Kalandlapodon*), és ezzel egy időben kezedbe veszed a Medált. Az érmék lesüllyednek, és mire rádöbbensz, hogy hibáztál, már nyílvesszők repkednek körülötted. Dobj egy kockával! Ennyi nyílvessző talál el, miközben menekülsz kifelé a labirintusból. Minden egyes találatért 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól! Ha még életben vagy, kitántorogsz a labirintusból, és megvizsgálod a szerzeményedet, melynek hátlapjára az 1000-es számot karcolták bele (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*, valamint hogy megszerezted a Bogumilok Medálját). Lapozz a **295**-re.

308.

Az Orkok az út közepén állnak, és folyamatosan ellenőrzik az emberáradatot. Egy kereskedő érkezik melléd, nagy zsákokat cipelve, és így siránkozik neked: – Ellenőrzés, ellenőrzés, mindig ellenőrzés! Ez vár ránk, ha Chingiz lesz a király. Szarvasgombákat hozok Gorakból. Azt gondolnád, 10 Aranytallér jutányos ár egy kazani font súlyú szarvasgombáért, én hatot fizettem érte. Viszont úgy tűnik, ezen a vidéken senki sem akar venni ilyesmit. A nevem Chogum, mellesleg 110 kazani font súlyt cipelek magammal. – Segítesz a kereskedőnek, felkapsz néhány zsákot, arra gondolván, hogy a szarvasgomba illata elnyomja az Orkok szaglását, és így nehezebben szúrnak ki téged. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, háborítatlanul elhaladsz az őrök mellett – lapozz a **255**-re. Ha nincs szerencséd az Orkok gyanút fognak, és megállítanak – lapozz a **92**-re.

309.

Lesújtasz a Vadászkeselyűre. Támadód felrikolt, majd ledob téged a mélybe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, csúnyán megsérülsz (vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ha szerencséd van, a nádas tompítja a zuhanásod, és nem sérülsz meg komolyabban. Lapozz a **322**-re.



310.

Alig teszel meg pár lépést a túloldalon, amikor észreveszed, hogy a talaj remegni kezd alattad. Mindkét jéghíd összeomlik mögötted. Tántorogva igyekszel előre, és megdöbbenve pillantasz meg két kazanid lovast, valamint társukat, egy harmadik harcost, aki egy legendás nagy Agyaras Mamuton közeleg. A fenevad erőteljesen tör előre, ahogy a jeget tapossa. A lovasok megfeszítik nyilaikat, és a szívedre céloznak. Te még mindig mozdulatlanul állsz. Az Agyaras Mamut bömbölni kezd, és ormányával körbetekeri a törzsedet. Minden elsötétül előtted. Lapozz a **289**-re.

311.

Keresztülverekeded magad az erdőn, mígnem egy tisztásra érsz. Az egyik tölgyfa alatt egy öregembert pillantasz meg, aki varázsló-öltözéket visel. A makkokat figyeli, amint a földre hullnak, beássák magukat a talajba, majd pedig fiatal facsemeteként bújnak elő ismét. Úgy tűnik, ez jól elszórakoztatja, mert elégedetten kuncog és kacarászik tevékenysége közben. Azután végre felfigyel rád is, ahogy ott állsz a tisztás szélén. – Ó, már vártam rád! – motyogja. – Na… mit is akartam mondani? Astragal azt mondta, ne felejtsem el! – Bosszúsan túr bele a hosszú szakállába, motyog valamit magában, aztán elindul a sűrű bokrok közé. Ha követed őt, lapozz a **266**-ra. Ha inkább egyedül folytatod megkezdett utad, lapozz a **257**-re.

312.

Rossz Medált választottál! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a mágikus tűzben ropogósra sülsz, és holtan rogysz a megégett holtest mellé. Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd az azonnali fájdalmas halált, de így is megsérülsz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG

és 4 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*). Ráadásul a labirintusban uralkodó mágikus erők hatására mire magadhoz térsz a fájdalom okozta sokkból, már az útvesztő egy másik részén találod magad. Lapozz a **293**-ra.

313.

Felkapaszkodsz az árbocon, és előhúzod a kardodat. Az első Sárkány őrjöngve tüzet okád, azonban mire észrevesz téged, már csak horkantani tud. Azonnal támadást intéz ellened. Küzdj meg vele.

Kazilik Sárkány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Amíg első ellenfeleddel harcoltál, a másik Sárkány felgyújtotta a hajót, karmaival elkapott néhány tengerészt, és elragadta őket. Az égő hajó gyorsan süllyedni kezd. Beleveted magad az olajos vízbe, megragadsz néhány törött deszkadarabot, és a part felé evickélsz. Lapozz a **348**-ra.

314.

Követed az ösvényt, míg egyik szemeddel a fejed fölött köröző néhány madarat figyeled. A havazás lassanként eláll, és az út lejteni kezd. Nemsokára egy gyors folyású patakhoz érsz. Ahogy fölé hajolsz, hogy igyál egy kis vizet, egy arckép tűnik fel előtted. Rongyokba öltözött, ráncos arcú vén banyát pillantasz meg tükröződni a víz felszínén, aki valaha igen szép lehetett. Gehlehna néven mutatkozik be, és megkérdezi, hogy lenne-e kedved némi pénzt keresni. Egy kis munkával szeretne megbízni. Ha elvállalod a feladatot, lapozz a **22**-re. Ha úgy határozol, hogy megtagadod a kérését, és egyedül folytatod megkezdett utad, lapozz a **115**-re.

315.

Kiveszed a fémgolyót a hátizsákodból, és megpörgeted a fejed felett, megcélozva az obeliszk tetejét. Dobj két kockával! Ha dupla számot dobsz, sikerrel jártál. Ha nem, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, és próbáld újra! Ha feladod a próbálkozást, nincs más választásod, vissza kell fordulnod, és kerülőúton kell továbbhaladnod (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*) – lapozz a **88**-ra. Ha sikerrel jársz, a felvonóhíd leereszkedik, és a Fagyott Harcos megszólal: – Átmehetsz, idegen! – Átkelsz a szakadék felett, és követed az ösvényt, amely lefelé halad, majd villa alakban kettéágazik. Merre haladsz tovább? Ha balra, lapozz a **145**-re. Ha jobbra, lapozz a **81**-re.

316.

Egy jéghideg szobába érkezel. A hőmérséklet minden egyes szívdobbanással egyre csak csökken, és muszáj dörzsölgetned a végtagjaidat, hogy meg ne fagyj. Dobj két kockával! Ez az érték jelzi a szoba hőmérsékletének csökkenését. Ezután dobj újra két kockával, ez az érték mutatja, mekkora hideget tudsz elviselni. Ha az első dobás értéke nagyobb, mint a másodiké, akkor megfagysz, kalandod itt véget ér. Egyébként vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

317.

Előhúzod a kardod, és első csapásod egy fém tárgynak csapódik. Gonosz kacagást hallasz, miközben egy kard hegyét érzed a hátadnak feszülni. – Szóval úgy gondolod, küzdjünk meg itt az éjszakában? Rendben, sok szerencsét!

Sötét Harcos ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, botorkálva elindulsz kifelé a sötétségből. Lapozz a **214**-re.

318.

Nagyon sok ember zsúfolódott össze előtted, akik valamiféle felvonulást néznek, de ahol most állsz, onnan nem látsz semmit. Ha megpróbálsz átfurakodni a tömegen, lapozz a **396**-ra. Ha nem törődsz az egésszel, és az Erőd felé indulsz, lapozz a **271**-re.

319.

Adana-Broussah csatlakozik hozzád. Mialatt letörli a vért a kardjáról, élénken így szól hozzád: – Volt már néhány vita Chingiz tervezett hadműveleteinek költségéről. Beshbalik féktelen dühében kihirdette, hogy független emberként folytatja tovább. Attól tartok, nem lesz könnyű dolog megközelíteni Sharrabbas városát. – Ha most úgy döntesz, hogy egyedül folytatod az utad, lapozz a **88**-ra. Ha a martalócokkal maradsz, lapozz a **386**-ra.

320.

Tudod, hogy nem valami bölcs dolog tétlenül várni, hogy az Orkok kiszórakozzák magukat az ostoba játékukkal, hiszen a parancsnokuk bármelyik pillanatban felbukkanhat. Előhúzod a kardodat, mire ellenfeleid szintén ezt teszik. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	7	6
Második Ork	7	6

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Elrohansz innen, épp amikor közeledő léptek zaját véled felfedezni a távolból. Folytatod utad a hegyről lefelé. Lapozz a **122**-re.

321.

Amikor magadhoz térsz, egy Nekromanta ocsmány arcával találod magad szemben, amint meredt szemekkel bámul téged. Megnyalja az ajkait, és megpillantod hosszú, hegyes agyarait. Bűbáj alatt állsz, és nem tudsz megmozdulni. Körbenézel, és más alakokat is látsz a közelben. Rádöbbensz, hogy az Erőd tornyai egyikének tetején vagy. Ekkor megszólalnak a trombiták, és testőreivel körbevéve Chingiz egy nő oldalán menetel be. – Úgy, itt az utolsó Kiválasztott! – közli gúnyosan mosolyogva. – Nos, mit ajánlotok, hogyan végezzünk vele? – A Halottidéző egy fortyogó olajjal teli üstre mutat, és néhány nehéz sziklatömbre. – Párolva és összepréselve! – feleli kuncogva. – Túl körülményes! Dobjátok le az utolsó Kiválasztottat a torony peremről. – Ahogy elhangzik az ítélet, Chingiz távozik. Odavonszolnak a mellvédhez, és lehajítanak a mélybe. A gonosz varázslat épp ekkor szűnik meg. Ha a birtokodban van Sakar Szürke Karma, lapozz a **43**-ra. Ha szereztél már legalább egy Medált, lapozz a **244**-re. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **83**-ra.

322.

Hosszú ideig tart, míg keresztülgázolsz a nádason. Váratlanul furcsa, recsegő zajra felfigyelsz fel. Egy különös fa teremtmény emelkedik ki hirtelen a nádasból, végtagjai különös módon megnyúltak, toronymagasan terpeszkedik a föld felett. Úgy tűnik számodra, keres valamit. Amilyen gyorsan tudsz, lebuksz a nádasba, ahol szembetalálod magad egy kazanid nővel. Int, hogy feküdj mozdulatlanul, és maradj csendben. A teremtmény egy Kalamita, recsegve halad feléd, míg meg nem talál. Óriási karjával körbefogja testedet, majd felemeli azt. Ha most előrántod a kardodat, lapozz a **104**-re. Ha halottnak tetteted magad, lapozz a **195**-re.

323.

Az Elf felé fordulsz, aki kissé rossz szemmel nézi elnyűtt viseletedet. Újdonsült barátod elvezet egy padhoz, és mindketten leültök. – Nézd, tudom, hogy üldöznek. Segíthetek neked. Nemes Elf vagyok, szolgáltam Segrek király udvarában! – Elfogadod a segítségét, mire ő átad neked egy kis fekete üveget. – Ez az egyetlen módszer annak elkerülésére, hogy az őrült Nekromanta észrevegyen. A főzet elzárja az elmét a Fürkészés elől, közben pedig úgy teszünk, mintha részegek lennénk. – Megiszod a főzetet, mely borzalmas ízű. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Könnyedén elhaladtok az útakadály mellett, és az Elf, aki Fényesujjként mutatkozik be, elmondja, hogy fontos információk birtokába juttathat csekélyke 10 Aranytallérért cserébe. Ha van nálad ennyi pénz, és akarsz is fizetni, lapozz a **71**-re. Ha nincs nálad ennyi pénz, vagy nem akarsz ennyit kiadni az információért, elköszönsz az Elftől, majd egyedül folytatod utad, lapozz a **23**-ra.

324.

Amikor benyitsz az ajtón, egy Minotaurusszal találod szemben magad, aki hatalmas bunkósbotjával a kezében, szétterpesztett lábakkal áll egy Mamlik holttestе felett. Amint észrevesz téged, azonnal rád támad. Küzdj meg vele.

Uruz Minotaurusza ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Végső csapásod után ellenfeled teste belesüllyed a földbe. A teremből két alagút is vezet tovább. Az egyik dél felé tart – ha erre indulnál el, lapozz a **156**-ra. Ha inkább a kelet felé vezető alagúton haladnál tovább, lapozz a **190**-re.

325.

Átsétálsz a legközebbi ajtón, és egy szörnyű mészárlás képe tárul a szemed elé. Mamlikok, lovagok, Trollok és Goblinok fekszenek holtan egy Nekromanta előtt, aki a pusztítást szemlélve hangosan kacag. Megpördül, megpillant, és tucatnyi hajítókést dob feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, dobj két kockával! Ennyi kés talál el, és minden találat 1 ponttal csökkenti ÉLETERŐ pontjaid számát. Ha szerencséd van, az összes hajítókés célt téveszt.

Ellenfeled Zizzadek, az élőholt kreatúrák őrült vezére, akit megidézett Chingiz. A Halottidéző egy sárkány alakját veszi fel, hogy súlyos léptekkel feléd haladva támadásba lendüljön.

Zizzadek	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 14

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A test egy földöntúli sikoly kíséretében rothadásnak indul. Átlépsz a holtestek felett, és két ajtót is látsz, melyen át távozhatsz a szobából. Döntsd el, melyiket választod! Ha a bal oldalit, lapozz a **158**-ra. Ha a jobb oldalon lévőt, lapozz az **54**-re.

326.

Ellenfeleid túl sokan vannak, hogy esélyed legyen eredményesen harcolnod ellenük, így elszaladsz, felfelé a hegyoldalon. A nagy rohanásban megbotlasz; egy szíjjal összefűzött nehezék tekeredett a bokádra, melyet egyik üldöződ dobott utánad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Gonosz, vigyorgó arcok vesznek körül. Gúnyolódnak rajtad, miközben megszabadítanak a béklyódtól. Lapozz a **127**-re.

327.

Egy szobában állsz, mely tele van tükrökkel. Hirtelen egy kígyófej tör elő a padlón lévő tükörből, és te lezuhansz a kígyó száján át a sötétségbe (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **157**-re, és jelöld a pozíciódat a táblázatban.

328.

A Kardkovácsok utcájában vagy. Az egyik ajtó hirtelen kivágódik, és egy csapat Elf masírozik ki az utcára egy szakasznyi fegyveres Ork kíséretében. Egyikük kalapácsával egy üzenetet szegez ki a faajtóra. Odasétálsz, és elolvasod, mi áll rajta: „Bárkit, akit tetten érnek, hogy idegeneket rejteget, vagy segíti őket, halállal lakol. Harminc Aranytallér jutalom jár minden idegenért, akit a hatóság kezére juttatnak." Megfordulsz, és szembetalálod magad két Orkkal, akik elgondolkodva figyelnek téged. Odafutsz az ajtóhoz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, az ajtó zárva van, és az őrjárat körbevesz téged. Az egyikük lesújt a tarkódra. Lapozz a **321**-re.

Ha szerencséd van, az ajtó nincs bezárva, így azonnal berohansz rajta. Amint bejutottál a házba, gyorsan el is reteszeled magad mögött a bejáratot. Átrohansz a kovácsműhelyen, eközben magadhoz veszel egy csodálatos kidolgozású kazani kardot (nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot), majd kimenekülsz a hátsó ajtón át. Lapozz a **65**-re.

329.

Sietve távozol a közelből, de amikor hátranézel, a természetesnek tűnő halom feltárul. Egy hóval borított, vastag bőrdarab alól egy Goblin kászálódik elő, aki egy Vadászsólymot indít útjára. A madár felrepül, és eltűnik a hegyek felett. Ha megtámadod a Goblint, lapozz a **288**-ra. Ha nem törődsz vele, és sietve folytatod az utad, lapozz a **96**-ra.

330.

FÉMTÁRGYAK MEGVÁLTOZTATÁSÁNAK KÉPESSÉGE

Megittad azt a keveréket, mely felruház eme képességgel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Ha ez volt az első választásod, lapozz vissza a **45**-re, és válassz újra. Ha ez már a második választásod volt, lapozz a **74**-re.

331.

Letámadod az Orkot, de az meglepő gyorsasággal mozog.

Ork Őr ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Felnyergelsz egy lovat, a többit szétkergeted, utána ellovagolsz. Lapozz a **148**-ra.

332.

Egy fáklyafénnyel megvilágított fallal szemben állsz, amin hat kört látsz, melyekben egy-egy állat rajzolatát látod: Uruz bikáját, Hulugu sasát, Yigenik kardfogú tigrisét, Korkut kígyóját, Bogumil lovát és Kazilik sárkányát. Ha nem rendelkezel egy Medállal sem, lapozz a **61**-re. Ha egy vagy több Medálod van, válaszd ki az egyiket, és illeszd a megfelelő mélyedésbe. Vonj ki a Medálon lévő számból 641-et, és lapozz arra a fejezetpontra.

333.

Úgy gondolod, hogy a síkságon biztonságosabban haladhatsz tovább. Sajnos az út egyre mocsarasabbá, kanyargósabbá válik, és hamarosan már a helyes irányt sem egyszerű tartanod. Egy nagy madár száll el a fejed felett, szemügyre vesz, majd elrepül. Időközben ásás hangjaira leszel figyelmes. Ahogy felbaktatsz egy kisebb domb tetejére, egy apró termetű, mellkasodig alig érő Mocsári Goblinnal találod magad szemben, aki épp itt rejt el valamit. A közelben egy holttest fekszik. A teremtmény meglát téged, visítva közli, hogy nem kapod meg az aranyát, és neked támad.

Mocsári Goblin ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Átkutatod a félig eltemetett ládát, és 25 Aranytallért találsz benne (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Váratlanul a mocsár irányából lovasok hangjára leszel figyelmes. Ha gyorsan elrejtőzöl, míg a lovasok elhaladnak, lapozz a **261**-re. Ha visszafutsz az útra, lapozz az **53**-ra.

334.

Tehetetlen vagy. A két Ork a parancsnak megfelelően megragad téged… és már nem emlékszel semmire arról, hogy hogyan jutottál el a sírkertbe. A Nekromanta így szól: – Az enyém vagy, és azt teszed, amit akarok, és én azt akarom, hogy szenvedj… lassan! – A nő a földre csap a botjával, és a sírok felnyílnak, melyekből tőröket markoló rothadt testek és csontvázak bukkannak elő. Néhányan közülük máris feléd közelednek, hogy lesújtsanak rád. Most valóban nagy bajban vagy, és küldetésed könnyedén véget érhet. Ha nálad van Sakar Szürke Karma, lapozz a **102**-re. Ha van nálad két Treffilli ágacska, és ismered a varázsigét, lapozz a **146**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, az élőholtak támadása nyomán szó szerint ezernyi apró sebből vérzel el. Kudarcot vallottál.

335.

Előrántod a kardodat, a markolata azonban kicsúszik a kezedből, így fegyvertelenné válsz. Az Ogrék támadásba lendülnek. Hangokat hallasz a Trón felől. Nem tudhattad, de Kazan Trónjának közelében nem ajánlatos fegyvert használni, mert fájdalmas halállal lakolsz érte. Megfordulsz, és látod, hogy Meghan-Na-Durr még mindig a tőrét markolja, de az arca beesett, akár egy csontvázé. A nő hátrahanyatlik, és meghal. Minő borzalom, te is hasonló sorsra jutsz! Legközelebb több bölcsességre lesz szükséged. Kalandod itt, a nagy Trónnál véget ér.

336.

Ráülsz a széles deszkára, és ellököd magad. Óriási sebességgel, jobbra-balra csúszkálva suhansz le a jeges csúszdán. Lapozz a **234**-re.

337.

Teljes sebességgel rohansz, majd amikor a bikák már már majdnem utolérnek, megállsz, és odalapulsz a falhoz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, megúszod kisebb zúzódásokkal a kalandot (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha nincs szerencséd, dobj két kockával! Ennyi bika öklel fel, és tapos meg téged. (Vond le a dobott összeg kétszeresét jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számából!) A bikák tovább rohannak, majd az egyik falban eltűnnek a szemed elől. Az út délnek fordul, és egy ajtóban végződik, melyen benyitsz. Lapozz a **207**-re.

338.

Mindhárman távoztok a Sárkány Szárnyai Kocsma hátsó ajtaján. Kis mellékutcákon keresztül közelítitek meg az Erődöt. Geronikusz átadja neked a kiválasztott fiolát, te pedig felhajtod a tartalmát, remélve, hogy jól választottál. Megállsz egy sziklaarccal szemben; úgy érzed, mintha egy láthatatlan erő húzna befelé a sziklába. Egy ősi folyosón haladsz lefelé mindaddig, míg valami végül is megállásra bír. Lapozz a **332**-re.

339.

Végigsétálsz a rakpart mentén, de nem találsz egyetlen más hajót sem, ami mostanában tervezné elhagyni a kikötőt. Csupán egy lókereskedőre találsz rá, aki a korlátnak dőlve üldögél, ahová kipányvázta az eladó állatait. Ha megpróbálsz tőle lovat vásárolni, lapozz a **220**-ra. Ha inkább gyalog hagyod el Korkut városát, lapozz a **388**-ra.

340.

Egy szobába érkezel, melybe egy hatalmas Vadászkeselyűt zártak. A madár kétségbeesetten vergődik a szűkös helyiségben, valahányszor megpróbál felröppenni, mindig nekicsapódik a falaknak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd a jószágot, és nem sérülsz meg. Ha nincs szerencséd, dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz attól, hogy a zavarodott állat neked ront! Lapozz vissza a **160**-ra, és dobj újra a mágikus kockával!

341.

Belépsz az üzlethelyiségbe. Bent egy felirat hirdeti: „Mandrake Wolfsbane – lakatos (és nyeregkészítő)". Áthaladsz egy másik átjárón, ahol is egy magas emberrel találkozol, aki miközben pipázik, dudorászva reszel egy kulcsot. Megkérdezi, hogy mit akarsz. Azt válaszolod suttogva, hogy te vagy Segrek egyik Kiválasztottja, és Astragal barátja. Rád néz, és bevallja, hogy nem tudja, ki vagy, és miről beszélsz. Egy füstkarikát fúj rád, mely körbevesz, végül egy vörös „A" rúna lakját veszi fel. – De ha szállást keres, miért nem keresi fel a Sárkány Szárnyai Kocsmát? – Egy krétát vesz a kezébe, és írni kezd. „Üdvözöllek, de légy óvatos! Kémlelő szemek és fülek vannak mindenütt! Az árnyak rejtsenek el! Viszontlátjuk egymást a fogadóban néhány óra elteltével."

Elhagyod a műhelyt a hátsó ajtón át, és egy keskeny utcában találod magad, mely elágazik. Ha balra mennél, lapozz a **65**-re. Ha inkább jobbra indulnál el, lapozz a **276**-ra.

342.

Két folyosót látsz magad előtt, az egyik északnak, a másik nyugat felé visz. Egy-egy ajtót is látsz a másik két irányban, de egyik sem nyílik. Lábnyomokat veszel észre, melyek észak felé haladnak, míg nyugat felől éles visítást hallasz. Melyik irányba indulsz tovább? Ha északnak, lapozz a **87**-re. Ha nyugatnak, lapozz a **36**-ra.

343.

Flaxwort megáll egy zsúfolt mellékutcánál, egy kis kereskedelmi állomás közelében. Sok sikert kíván neked, majd elhajt a szekerével. Körbenézel, pontosan tudva, hogy Chingiznek számos fizetett besúgója ólálkodhat a környéken. Elindulsz, és próbálsz céltudatosnak látszani, de az utca, melyet eddig követtél, hamarosan elágazik. Ha a kereskedelmi állomáshoz indulsz, lapozz az **52**-re. Ha egyenesen előre folytatod az utad, követve az utcát, lapozz a **208**-ra. Ha balra fordulsz be, egy másik, kisebb utcába, lapozz a **318**-ra.

344.

Elhaladsz egy csoportnyi gazdag kereskedő mellett, amikor véletlenül fültanúja leszel egy bizalmas beszélgetésnek. Az egyik férfi így szól a társához goraki akcentussal: – Az ördögbe is! Úgy ennék egy kis szarvasgombát! Úgy tűnik, errefelé senki sem szereti, és emiatt senki nem is árul effélét. – Ismersz valakit, aki ezzel a termékkel kereskedik? Ha igen, tudod, hány kazani font súlyú áru volt nála; lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nem ismered az illetőt, elhagyod Torres városát, és folytatod megkezdett utad Uruz felé. Lapozz a **280**-ra.

345.

A Boulyanthrop leereszkedik a földre, és megáll előtted. Nem tud túl messzire elrepülni veled, mert megsérült; egy nyílvessző áll ki az oldalából. Először visszautasítod a felajánlott segítséget, de ő ragaszkodik hozzá, hogy elvigyen innen a cserjével borított dombról. Szerencsésen felszáll veled, és néhány mérföldnyi repülés után letesz egy másik domboldalon. Megköszönöd a segítségét, majd miután a madárember elrepült, úgy döntesz, elindulsz egy alkalmas táborhelyet keresni. Lapozz a **399**-re.

346.

Az előkészületek gyorsan lezajlanak. Egy izzó szénnel teli árok egyik végénél állsz, melynek mindkét oldalánál harcosok sorakoztak fel. Az öreg nő kihirdeti, hogy a Próba kezdetét veszi. – Sebesen végig kell futnod az izzó szénkupacokkal teli árkon, amilyen gyorsan csak tudsz, és ezzel egy időben hárítanod kell a felsorakozott harcosok csapásait. Ez lesz a belépőd a labirintusba! – Dobj két kockával! Ha dupla számot dobtál, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mert nem sikerült elhárítanod az egyik harcos ütését! Ismételd meg a dobást még tíz alkalommal! Ha sikerült túlélned a próba bevezető szakaszát, lapozz a **134**-re.

347.

Selymes, lágy hangon beszélsz a Gremlinhez, hogy elnyerd a barátságát. Lassan felragyog az arca, és rádöbben, hogy ő tulajdonképpen ki *akarta* neked nyitni az ajtót. Hátat fordít neked, majd néhány öklendezés után újra előkerül a kulcs, és széles mosollyal kinyitja neked az ajtót. Lapozz a **363**-ra.

348.

Sikerül magadat kivonszolni a vízből, és tántorogva a szárazföld belseje felé indulsz. Arra számítasz, hogy még több Sárkány bukkan majd fel, ezért szorosan megmarkolod a kardodat. De nem tűnik fel egy sem. Órákon át sétálsz, míg végül találsz egy könnyen védhető helyet, ahol megpihenhetsz. Lapozz a **399**-re.

349.

Egy elágazáshoz érkeztél. Délen és keleten egy-egy lezárt vasajtót látsz, viszont egy folyosó halad nyugati, és egy másik, északi irányba. Különös, szipogó hangokat hallasz az útvesztő csendjében. Amikor észak felé tekintesz, egy nőt látsz a padlón feküdni. Ha erre indulnál el, lapozz a **215**-re. Ha inkább a nyugati irányt választod, lapozz a **147**-re.

350.

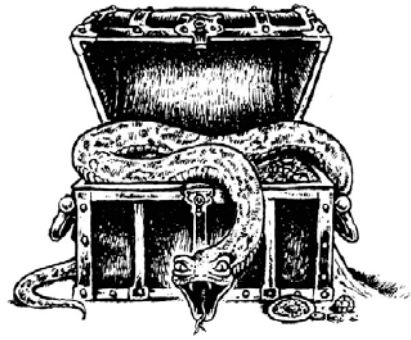
Egy szűk kis mellékutcán sétálsz, amikor megállít egy kis ketrecet magával cipelő, bibircsókos képű Troll, aki az irataidat akarja látni. Úgy teszel, mintha a hátizsákodban keresnéd azt, aztán előrántod a kardodat. A teremtmény kinyitja a ketrecet, mire egy kismadár szabadul ki belőle, és elrepül. Küzdj meg ellenfeleddel.

Troll	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Nem látod sehol a hírvivő madarat, de tudod, hogy kis idő elteltével már itt lesz az erősítés. Veled szemben két mellékutca is található. Melyiket választod? Ha azt, amelyik balra vezet, lapozz a **65**-re. Ha inkább a jobb oldali mellett döntesz, lapozz a **276**-ra.

351.

Megközelíted a testet, melyet ruházata alapján egy női kalandornak gondolsz, talán egyike Segrek Kiválasztottjainak. Nem látsz rajta sebhelyet, de úgy tűnik, testében nincs egyetlen ép csont sem. Viszont valami megcsillan a testen a napfényben. Mit teszel? Ha átkutatod a lányt, lapozz a **139**-re. Ha odafutsz a legközelebbi vasajtóhoz, lapozz a **170**-re. Ha visszafordulsz az alagútban, és nyugat felé mész, lapozz a **268**-ra.



352.

Elfogadod az idegen ajánlatát, és kifizeted a pénzt (húzz le a *Kalandlapodról* 2 Aranytallért). Felkapaszkodsz a tartalék lóra. A lovas halad elöl, te pedig követed. Váratlanul hat Ork és egy Mamlik támad rád, akik a közeli bokrokból rontanak elő. A lovad nem mozdul. Gonosz ármány áldozata lettél, úgy tűnik, mintha beleragadtál volna a kengyelbe és a nyeregbe. A Mamlik gonoszul elmosolyodik, körbesétál, és hátulról ledöf téged. Kalandod itt véget ér.

353.

Szorosan egy jókora sziklához simulsz, miközben feltűnnek a lovasok. A közeledben haladnak el anélkül, hogy észrevennének. Megkönnyebbülten sóhajtasz fel, majd észreveszed, hogy az ismeretlen alakok visszatérnek, és a hóban hagyott lábnyomaidat figyelik. Már tudják, hol rejtőzöl! Egy nagy vadászsólymot engednek el, mely heves szárnycsapásokkal emelkedik a levegőbe. Amint észrevesz téged, támadásba lendül. Karmai a hátadat és a nyakadat sértik fel. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Egyenesen a feszülten várakozó lovasok felé rohansz. Lapozz a **250**-re.

354.

A Kígyó Szeme egy kockajáték. Felteszed az Aranytallérjaidat az asztalra, és két kockával dobsz háromszor! Ha sikerül duplát dobnod, kétszeresét nyered a feltett pénzednek, és a játék véget ér. Ha sikerül dupla egyest dobnod (ez a Kígyó Szeme), a feltett Aranytallérjaid háromszorosát kapod vissza. A maximális tét 5 Aranytallér, és legfeljebb csak háromszor játszhatsz. (Ha vége a játéknak, jelöld a változást a *Kalandlapodon*!)

Éppen a nyereményedet gyűjtöd be (már ha nyertél), amikor felfigyelsz egy Goblinra, aki túlzott alapossággal vizsgálgat téged. Ha a bejárati ajtón távozol, lapozz a **168**-ra. Ha inkább egy kisebb hátsó ajtón át, lapozz a **198**-ra.

355.

Ahogyan haladsz előre, morajlás, rázkódás és ordítozás hangját hallod a közelből. Megállsz, hogy elolvass egy feliratot az alagút falán, mely egy figyelmeztetés: *Ez az út az igaz ösvény, mely kivezet a labirintusból. Itt biztonságban vagy, bátor kalandor!* Nincs idődet eltöprengeni ezen, mert váratlanul két Ork tűnik fel előtted, akik hangos ordítások közepette lengetik rövid kardjaikat, hogy azután rád támadjanak. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	7	6
Második Ork	7	6

Ha legyőzted ellenfeleidet, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Más választásod nem lévén, kinyitod az út végén lévő ajtót, mely hangos dördüléssel vágódik be mögötted. Lapozz a **264**-re.

356.
A MEGGYŐZÉS KÉPESSÉGE

Megittad azt a keveréket, mely felruház eme képességgel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Ha ez volt az első választásod, lapozz vissza a **45**-re, és válassz újra. Ha ez már a második választásod volt, lapozz a **74**-re.

357.

Az általad választott ital könnyedén csúszik le a torkodon. Az ital átmelegít, de hirtelen fekete karikákat látsz magad előtt, és heves hányinger fog el. Alkis visszatér, beleszagol az italba, és kiüti a bögrét a kezedből. Borzasztóan rosszul érzed magad. (Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot!) Lapozz a **210**-re.

358.

Egy tömlöcben állsz, veled szemben egy obeliszken egy Medál fekszik. Szíved hevesebben kezd verni, amikor rádöbbensz, hogy ez az általad keresett Medálok egyike. Sajnálatos módon azonban akad itt még egy démoni külsejű teremtmény is, aki téged figyel. Ha van nálad legalább egy virág, akkor tedd a kezébe, ezzel kiengeszteled őt. (Nem kell megküzdened vele!)

Útvesztő Sátánja ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! Magadhoz veszed Korkut Medálját, melybe egy kígyót vésztek. Amikor megfordítod, észreveszed, hogy valaki egy 1000-es számot karcolt bele (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*, valamint hogy megszerezted Korkut Medálját). Hirtelen minden elsötétül előtted. Lapozz a **69**-re.

359.

A veled szemben lévő ajtó kitárul, és besétálsz egy ősrégi kamrába, mely tele van csontvázakat ábrázoló sírhelyekkel. A Trón Szívének hangja az alábbiakat közli veled: – Átjutottál a Kazan trónjához vezető út első szakaszán. Ha van nálad egy újabb Medál, itt az alkalom, hogy felhasználd. – Egy oszlop emelkedik ki a kőpadlóból. Amennyiben rendelkezel még egy Medállal, akkor tudni fogod, melyik szám szerepel a hátoldalán. Vonj ki ebből az értékből 874-et, majd lapozz a kapott fejezetpontra. Ha nincs több Medál nálad, egy ajtó nyílik ki veled szemben, amin át belépsz egy furcsa szobába, melyben üvegek és tégelyek találhatóak. Lapozz a **45**-re.

360.

Keresztülsétálsz egy visszhangos folyosón, végül belépsz egy hatalmas kapun. Megérkeztél Segrek sírkamrájához. Odabenn két Goblin Sámánt látsz, akik mágiával igyekeznek feltörni a szarkofágot. Ha megtámadod őket, lapozz a **121**-re. Ha ellopakodsz mellettük, lapozz a **38**-ra.

361.

Mindhárman távoztok a Sárkány Szárnyai Kocsma hátsó ajtaján. Kis mellékutcákon keresztül közelítitek meg az Erődöt. Geronikusz átadja neked a kiválasztott fiolát, te pedig felhajtod a tartalmát, remélve, hogy jól választottál. Megállsz egy sziklaarccal szemben; úgy érzed, mintha egy láthatatlan erő húzna befelé a sziklába. Egy ősi folyosón haladsz lefelé mindaddig, míg valami végül is megállásra bír. Lapozz a **332**-re.

362.

Óvatosan megpróbálsz elhaladni a kis teremtmény mellett. Feldühödik, amikor próbálsz nem tudomást venni róla. Éles hangjára számos társa gördül ki a falakon lévő lyukakból. Az egyikük túl közel kerül a bokádhoz, és belemar. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Dobj két kockával! Ennyi kis furcsa teremtmény támad meg téged. Ezután dobj újra két kockával! Ez a szám jelképezi, mennyi támadódat sikerül kardodat lengetve megfékezni. Amennyiben a támadók többen lennének, mint amennyit sikerült visszaverned, úgy azok mindegyike megmar. Minden harapás után vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot! Odarohansz egy vasajtóhoz, és benyitsz rajta. Amikor áthaladsz, az nagy robajjal bevágódik mögötted. Lapozz a **342**-re.

363.

Egy elegáns hálókamrába nyitsz be. A szoba közepén egy nagy baldachinos ágyban gubbaszt Chingiz. Nincs senki más a szobában. Meglehetősen furcsa arccal néz rád, gyenge hangján ezt mormogja: – Úgy, szóval ideértél, Segrek Kiválasztottja… Feltételezem, tudni akarod, hol van a Trón, igaz? – Ellenfeled kezd elsápadni, kinyújtja a kezét, hogy megtámaszkodjon. Egy gyors mozdulattal előhúzod a lábbelidből a Sötétség Tőrét – mellyel megsebeztek téged, és ami egész utazásod alatt ott rejtőzött biztonságban –, és a kezébe adod a fegyvert. Chingiz rád néz, és elmosolyodik. – Ügyes vagy… Ha meg tudod állítani a veszedelmes lányomat, akkor… – Ekkor váratlanul előrehanyatlik. Egy nagy tőrt pillantasz meg, mely a hátából áll ki. Ellenfeled immáron halott. A mérgezés hatása megszűnőben van (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Mostantól kezdve nem kell bejelölnöd méregegységeket! Lapozz a **285**-re.

364.

Átadod a 2 Aranytallért. Az öreg férfi figyelmesen végignéz rajtad, majd kuncogni kezd. Felkapaszkodsz a szekérre, majd a kocsis a lovak közé csap. Megkönnyebbülsz, hogy nem kell hosszú időt elvesztegetned gyaloglással. Az öreg megkérdezi tőled, szeretnél-e egy kis gyümölcsöt. Amikor elfordulsz, hogy kivegyél a szekér hátuljából egy almát, egy tőr árnyékát pillantod meg a felemelt kezében. Hirtelen megfordulsz, és kiütöd a fegyvert a kezéből. Egymásba kapaszkodva viaskodtok, miközben a lovak elszabadulnak, a szekér pedig irányítás nélkül robog lefelé az úton.

Mamlik Orgyilkos ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 8

A küzdelem vesztese leesik a szekérről, és a kerekek alatt leli halálát. Ha te vagy a viadal túlélője, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Valahogyan le kell jutnod a száguldó szekérről. Ha balra ugrasz, lapozz a **19**-re. Ha jobbra, lapozz a **90**-re.

365.

Előhúzod a kardod, és csapást mérsz a Nekromantára, akinek a köpenyét sikerül széthasítanod. Ellenfeled meglepődik az ellenállásod láttán, és visszarohan a sötétségbe. Két handzsárt lóbáló Mamlik tűnik fel előtted, akik támadásba lendülnek az újból előkerülő alak parancsára, mialatt ő egy alakváltoztató varázslattal párduccá változik. Egyenként küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mamlik	8	10
Második Mamlik	9	10
Párduc	8	9

Ha legyőzted mindhárom ellenfeledet, jelölj be 2 méregegységet a *Kalandlapodon*! A Halottidéző botja rátekeredik a bokádra, akár egy kígyó, és megmar téged. Elveszted az eszméletedet. Lapozz a **321**-re.

366.

Belépsz a nagy Labirintusba, és déli irányba kezdesz sétálni a sötétben, amint az ajtó bevágódik mögötted. Alig hallhatóan Agellatha hangjára leszel figyelmes: – Most útnak eresztjük a labirintus két Minotaurusz őrét, akik üldözni fognak téged mindenütt, míg a Medál után kutatsz. – Követed az alagutat dél felé, és hamarosan két ajtóhoz érkezel. Ha azon az ajtón nyitsz be, amely a keleti falból nyílik, lapozz a **103**-ra. Ha inkább a déli falból nyíló ajtót választod, lapozz a **136**-ra.

367.

Egy szobában vagy, melynek falait drágakövek díszítik. Mielőtt közelebbről megvizsgálhatnád azokat, egy óriási kígyófej tűnik elő a padlóból, és elnyel a szájával (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **17**-re, és jelöld a pozíciódat a táblázatban.

368.

Gyorsan haladsz a fák között, de az ösvényt nem könnyű követni, mely hamarosan meg is szűnik. Megpróbálsz találni egy kifelé vezető utat, de csak tántorogva haladsz a sötét erdőben. Váratlanul egy tisztásra érsz. Veled szemben egy nagy, felfegyverzett Troll áll, aki egy fát bámul. Ha körbemész, és elkerülöd a teremtményt, lapozz a **79**-re. Ha inkább megközelíted, lapozz a **263**-ra.

369.

Mész előre, mígnem négy Ork őr megállít egy ajtó előtt. Ha rendelkezel a Fémtárgyak Megváltoztatásának Képességével, dárdáikat az aranyhoz hasonlóvá változtatod; ellenfeleid teljesen elfeledkeznek rólad, és egymás között kezdenek el harcolni a hamis javakért. Ha rendelkezel a Meggyőzés Képességével, suttogó lágy hangon közlöd velük, hogy ittlétük célja az, hogy átengedjenek téged, amit ők készséggel meg is tesznek. Ha egyik Képességet sem birtoklod, úgy egyenként meg kell küzdened velük.

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

Bármely Képességgel vagy harci tudásoddal jutottál túl az őrökön, be kell jelölnöd 3 méregegységet a *Kalandlapodon*! Végül egy másik szobába érkezel. Lapozz a **325**-re.

370.

Órákon át küzdöd magad előre a hóviharban. Váratlanul egy harcosra leszel figyelmes, akit hat ocsmány Goblin támadott meg, és aki emiatt nem tud átkelni a tátongó szakadék felett átívelő hídon. Habár a harcos igen gyakorlottnak tűnik a harcban, egyik ellenfelének sikerül a háta mögé kerülnie, nyilvánvalóan azzal a szándékkal, hogy ledöfje őt. Tüstént a harcos segítségére sietsz.

Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5

Ha győztél, 1 SZERENCSE pont a jutalmad, mert a Goblinok támadását sikeresen visszavertétek. A harcos feléd fordul, és ekkor döbbensz rá, hogy az illető vak. Alkis, a Rettentőként mutatkozik be, aki a legendás világtalan Érzékharcosok egyik tagja, és a Gorak alatt húzódó Szakadékokban él. Elmondja, hogy egy szökött bűnöst üldöz, aki azért jött Kazanba, hogy szövetségre lépjen Chingizzel. Ezután felőled kezd érdeklődni. Ha elmondod neki a teljes igazságot, lapozz a **62**-re. Ha nem bízol meg benne, és inkább hazudsz neki, lapozz a **224**-re.

371.

Előregördülsz a tűzhöz a sötétben, és megkötözött csuklóidat a lángok közelébe helyezed (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be 1 méregegységet is a *Kalandlapodon*). Amint átégetted béklyóidat, épp csak arra van idő d, hogy kardot ránts, és megküzdj a visszatérő őrrel.

Kazanid Őr ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, sietve távozol innét, egyenesen ki a hóviharba. Körberohansz, és a kunyhó hátuljánál találsz néhány nyíl alakú deszkát, valamint egy jéggel borított ösvényt, mely lefelé vezet a hegyről. Belerúgsz az egyik deszkába, mely lesiklik az ösvényen. Úgy tűnik számodra, ez a leggyorsabb menekülési lehetőség. Ha megpróbálkozol vele, lapozz a **336**-ra. Ha túl rizikósnak találod, lapozz az **59**-re.

372.

A Yigenikek tábort vernek, megitatják lovaikat, majd nekiállnak enni. A lovak békésen legelnek, közel a harcosokhoz. Úgy döntesz, alszol egy kicsit. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot! Nyerítésre és hangos lódobogásra ébredsz. Úgy tűnik, az állatok nagyon idegesek. A következő pillanatban a Yigenikek lóra ülnek, amint egy seregnyi Ork lép ki a fák közül. Ha maradsz, és harcolsz, lapozz a **118**-ra. Ha elmenekülsz a sötétségbe, lapozz a **203**-ra.

373.

Figyelmen kívül hagyod az esetet, és igyekszel biztonságos távolságban maradni a lánytól. A Vadászsólyom abbahagyja színlelt támadását, és leszáll a lány vállára. A kis tolvaj nyelvet ölt, majd letörli a vörös festéket a nyakáról. Óvatosan haladsz tovább, hogy elkerülld a hasonló trükköket. Végül megérkezel a Negyven Céh utcához. Lapozz a **98**-ra.

374.

Óvatosan lépkedve közelíted meg a férget, de az nem vesz észre, mert a körülötte röpködő szárnyas lények lekötik a figyelmét. Előhúzod a kardodat, és lesújtasz vele. A féreg ekkor szembefordul veled, miközben elereszti a zsákmányát.

Kazani Óriásféreg ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha túléled a küzdelmet, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*, és növeld meg 2-vel SZERENCSE pontjaid számát! A madáremberek elvisznek a hegy tetejére, ahol hosszasan megköszönik, amit a fiatal társukért tettél. Ők Boulyanthropok, félig ember, félig sas lények, és sokkal barátságosabbak, mint rokonaik szerte a Titánon. Megkérdezik, miben lehetnének a segítségedre. Ha elmondod nekik, hogy Segrek egyik Kiválasztottja vagy, lapozz a **172**-re. Ha inkább megkéred őket, hogy vigyenek vissza téged az útra, lapozz a **161**-re.

375.

A nő felszólít, hogy kövesd őt. Számos céhet bejártok együtt, mindegyik tulajdonosnak odaad egy kis virágcsokrot, majd visszatér egy nagy erszénnyel. Amikor az egyik céhmester visszautasítja a felkínált virágokat, két nagy kazanid harcos tűnik fel, és hozzáfognak szétzúzni az üzletet. Végül levezetnek egy pincébe, mely tele van koldusokkal, tolvajokkal és egyéb bűnös alakokkal. Körbekémlelsz, és egy Mamlikot látsz a tömegben, aki téged bámul. Ha visszamenekülsz a lépcsősoron, lapozz a **65**-re. Ha szembenézel vele, lapozz a **80**-ra.

376.

A VIHAROKOZÁS KÉPESSÉGE

Megittad azt a keveréket, mely felruház eme képességgel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Ha ez volt az első választásod, lapozz vissza a **45**-re, és válassz újra. Ha ez már a második választásod volt, lapozz a **74**-re.

377.

Az alagutat követve haladsz előre, amikor a sötétben átesel egy megégett holttesten. Ezt követően felnézel a falra, és annak egyik oldalán két bronzból készült bikafejet pillantasz meg, melyeknek szemei zöldes izzással fénylenek. Óvatosan közelebb lépsz. A bikafejek orrlyukaiból lángnyelvek csapnak ki, melynek fényében három Medált pillantasz meg. Ezek a két fej között függenek a falon. Az egyik biztosan Uruz Medálja. Melyiket választod?

Az elsőt?	Lapozz a **184**-re.
A másodikat?	Lapozz a **312**-re.
A harmadikat?	Lapozz a **228**-ra.

378.

Az egyik óriási, farkatlan patkány előtted szökell. A közelből morajló hangra leszel figyelmes: – Jól van, kövesd a patkányt, ő majd elvezet a bejárathoz! – Hosszú ideig bolyongtok együtt az ősi, poros alagútban, mígnem az állatka megáll, és kaparászni kezdi a padlót. Alaposabban megnézve a helyet, egy kürt alakjának vésetét pillantod meg. Ha nálad van Segrek Kürtje, elérkezett az idő, hogy belefújj. A talaj vibrálni kezd, megnyílik a talpad alatt, te pedig zuhanni kezdesz. Lapozz a **332**-re.

Ha nincs nálad a Kürt, a kardoddal vagy kénytelen lyukat ásni, mely meglehetősen fárasztó tevékenység (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, valamint jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*). Végül sikerül áttörnöd az alagút talaját, és egy merész ugrást követően már zuhansz is lefelé. Lapozz a **332**-re.

379.

Az ösvény, melyet követsz, lefelé vezet egy kiszáradt folyómederben, és aztán egy tágas síkságon találod magad. Több szekér is megelőz, melyeket csaholó kutyák és emberek sokasága kísér, a távolban pedig nyüzsgő alakok tömege tűnik fel. Úgy látod, mindannyian a piacra tartanak. Éppen előtted egy úttorlasz húzódik, ahol hat Ork vizsgál át mindent és mindenkit, aki át akar haladni. Az egyik oldalon egy gonosz kinézetű, fekete köpenyes alak áll: egy Nekromanta. Megállsz azon tűnődni, mit is tehetnél ebben a helyzetben. Egy bámészkodó Elfet veszel észre, aki téged figyel. Megpróbálsz elmenni a közeléből, de ő kitartóan követ, és utánad kiált! Mit teszel? Ha megállsz, és beszélsz vele, lapozz a **323**-ra. Ha inkább megpróbálsz elvegyülni a tömegben, lapozz a **230**-ra.

380.

Ahogy haladsz előre az alagútban, a talaj rázkódni kezd alattad, és nagy kődarabok vállnak le a mennyezetről, ami így néhány helyen beszakad, napfénnyel árasztva el az alagutat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a lehulló kövek nem találnak el. Ha nincs szerencséd, egy kőtömb a lábadra zuhan. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot!

Nagy lárma és zsivaj támad körülötted. Egy páncélos Ork rohan el melletted, szerencsére nem vesz észre. Áthaladsz egy ajtónyíláson; az ajtót, ami ott volt, leütötték a sarokvasairól. Balszerencsédre egy másik Orkba botlasz bele, akivel most meg kell küzdened.

Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! Az egyetlen kijárat észak felé vezet. Lapozz a **264**-re.

381.

Felnézel, és néhány Orkot meg egy lovagot látsz, akik fentről bámulnak téged. Ketten közülük egy nagy üstöt egyensúlyoznak a várfalon, mely színültig van forró olajjal, mialatt egy harmadik egy nagy sziklát hajít le feléd. Dobj egy kockával! Ez az érték jelzi a te pozíciódat, utána ismét dobj egy kockával! Ez az érték mutatja a szikla becsapódási helyét. Ha a két szám megegyezik, a kőtömb eltalál, és te lezuhansz. Kalandod itt véget ér!

Ha a szikla célt téveszt, a forró olajzápor következik. Dobj egy kockával, és ezt az értéket vond le az ÉLETERŐDBŐL! Ennyit sebez rajtad a rád fröccsenő olaj.

Szorosan a falhoz simulsz, mikor egy újabb kődarab csapódik a torony oldalának, mely ezúttal néhány kőtömböt is elmozdít. Teljes erődből nekifeszülsz, ekkor a fal egy része beomlik. Gyorsan átpréseled magad a lyukon, mielőtt egy újabb adag olaj zúdulna rád. Belül egy bűzös szemétkupacon landolsz, mely felfogja a zuhanásodat. A félhomályban két kamrát látsz, melyeken át elhagyhatod a helyiséget, ahol most vagy. Ha a bal oldaliba térnél be, lapozz a **265**-re. Ha a jobb oldaliba, lapozz a **40**-re.

382.

Egy szobában vagy, mely tele van zsúfolva agyagedénybe ültetett különféle gyógynövényekkel. Mindegyiket nincs idődd megvizsgálni, de találsz egy felcímkézettet köztük, melyen a „Treffilli" szócska szerepel. Ha szeretnéd, magadhoz veheted a két ágacskát (ez esetben írd fel a *Kalandlapodra*), majd folytatod utad. Lapozz a **398**-ra.

383.

– Szerencsésnek érezheted magad, amiért nagy tisztelettel adózok a Kiválasztottaknak. Viszlát, bátor kalandor, és sok szerencsét!

A banditák lassanként eltűnnek a hegyoldalban, és te folytatod utad lefelé a latyakos ösvényen, ami itt már kevésbé sivár. Hamarosan egy elágazáshoz érsz. Mindkét irányban egy-egy obeliszket látsz, melyre állatok rajzolatát vésték fel. Ha a vadlóval jelölt úton mennél tovább, lapozz a **391**-re. Ha inkább a kardfogú tigrissel jelölt ösvényt választod, lapozz a **209**-re.

384.

A SZERENCSE KÉPESSÉGE

Megittad azt a keveréket, mely felruház eme képességgel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Amikor próbára kell majd tenned a SZERENCSÉDET, nem kell dobnod, vedd úgy, hogy szerencséd volt. Ha ez volt az első választásod, lapozz vissza a **45**-re, és válassz újra. Ha ez már a második választásod volt, lapozz a **74**-re.

385.

A melletted álló őrnek vázolod a helyzetedet. Szemeivel alaposan végigmér, bizalmasan elmosolyodik, és annyit mond, hogy ezt senki másnak ne említsd. Elvágja a kötelékeidet, és utasít, hogy indulj a szekér mögé. Azt teszed, amit parancsolt. Váratlanul hátulról rád támad, miközben azt sikoltozza, hogy szökni próbáltál. Megpördülsz, hogy viszonozd támadását.

Kazanid Őr ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 8

Ha győztél, jelölj be 1 méregegységet a *Kalandlapodon*! A többi kazanid őr eközben körülvett téged, egyikük ráadásul a szívednek szegezi felajzott íját. Lapozz a **31**-re.

386.

A martalócok ellovagolnak, és te is velük tartasz azon a lovon, melyet fizetségként kaptál a Trollokkal vívott csatában való részvételért. A horda gyorsan vágtázik. Egy kereszteződésnél a csapatot megállítja egy fekete köpenyes férfi, aki a kezében egy pálcát tart. A csapat két harcosa megpróbálja darabokra aprítani, de kardjuk csak a levegőt szeli át. Rádöbbensz, hogy az alak biztosan egy Halottidéző. Ha rendelkezel a Nekromantákkal szembeni harci jártassággal, és lovadat ösztökélve neki akarsz rontani, lapozz a **151**-re. Ha nincs ilyen képességed, vagy azt választod, hogy maradsz, ahol vagy, lapozz a **243**-ra.

387.

Megközelíted az alakot, aki feléd nyújtja vékonyka kezét, és arra kér, szánd meg némi pénzzel. Odavetsz neki egy pár csekély értékű vasérmét. Mereven az érmékre néz, majd rád, és újra le. Végül közli veled, hogy öt Aranytallérért cserébe segíteni fog neked. Ha van nálad ennyi pénz, és odaadod a koldusnak, lapozz a **253**-ra. Ha nincs nálad ennyi pénz, vagy elutasítod a segítségét, lapozz a **150**-re.

388.

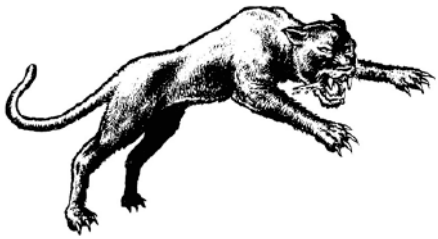
Átküzdöd magad a sikátorok útvesztőjén, míg végül elhagyod Korkutot. Egyetlen út vezet ki a városból, és a hosszú, fárasztó gyaloglás, valamint a nagy meleg eléggé megvisel (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Egyszer csak felfigyelsz valakire, aki téged követ. Egyik szemén kötést visel, nehézkesen lépked a falábával, hátán pedig egy jókora zenélő dobozt cipel magával. Utolér téged, és megkérdezi, szeretnéd-e, hogy játsszon neked egy vidám dallamot némi kenyérhéjért vagy vaspénzért cserébe. Közben kétségbeesetten néz rád. Ha szeretnéd, hogy muzsikáljon neked a koldus, lapozz a **9**-re. Ha elutasítod, lapozz a **108**-ra.

389.

Odarohansz az obeliszkhez, melynek tetején egy Medál fekszik. Amikor viszont a kezedbe veszed, az egyszerűen porrá omlik. Tompa nevetés hangjait hallod, amikor egy karmos végtag nyúl ki az obeliszkből, és megragadja a csuklódat. A kéz egy Barlangvájó nevű teremtményhez tartozik, mely előtör a kőoszlopból, és rád támad.

Barlangvájó	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted ellenfeledet, úgy döntesz, hogy a legközelebbi vasajtón át távozol a helyszínről. Lapozz a **100**-ra.



390.

Az alagút egy apró, vasrácsos ablaknál ér véget. Kinézel, és egy ronda Vízköpő sziluettjét pillantod meg. Ebben a pillanatban egy eddig számodra észrevétlen ajtó nyílik ki a folyosóra. Az ajtó mögül egy Goblin bukkan fel, kezében vödröt cipel, és tovasántikál a folyosón. Óvatosan belesel az ajtón, és különféle embereket látsz láncra verve vagy kínzóeszközökhöz szíjazva. Erőtlen hang üti meg a füledet, mely az egyik sarokban álló kínpad felől jön: – Gyere, és szabadíts ki! – A hang irányába mész, és csakhamar rájössz, hogy egy szánalomra méltó, vézna alakot hallottál, aki most épp rád mosolyog. Ekkor azonban egy Törpe kezd el fejvesztve üvöltözni neked, hogy ne tedd. Ha ennek ellenére kiszabadítod a foglyot, lapozz a **109**-re. Ha inkább elhagyod a szobát, és déli irányba indulsz el, lapozz a **360**-ra.

391.

A csapás, melyet követsz, hamarosan szilárd úttá válik. A táj itt már füves síkság jellegét ölti magára. Órákon át sétálsz, és ez idő alatt senkivel sem találkozol. Végül egy lovas hangjára leszel figyelmes, amint a hátad mögül az úton közelít feléd. Egy kis bozótos húzódik előtted. Ha megpróbálsz itt elrejtőzni a fűben, remélve, hogy nem fog senki észrevenni, lapozz a **202**-re. Ha folytatod utad, mint egy közönséges utazó, lapozz a **192**-re.

392.

Egy szobába lépsz be, mely tele van szobrokkal és faragott sárkányokkal. Elborzadsz, amikor három ezek közül életre kel, és csapkodni kezd a szárnyaival. Ezek kis Kazilik Sárkányok, melyek köztudottan kedvelik a drágaköveket. Ha van nálad három darab belőle, harc nélkül haladhatsz tovább (jelöld a változást a *Kalandlapodon*). Ha csak kettő van nálad, akkor az első ellenféllel küzdj meg, ha csupán egy darab áll rendelkezésedre, az első két ellenféllel kell szembenézned.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kazilik Sárkány	10	12
Második Kazilik Sárkány	10	14
Harmadik Kazilik Sárkány	11	16

Ha sikeresen átjutottál közöttük, vagy legyőzted őket, lapozz a **359**-re.

393.

Az alagút elágazik. Ha kelet felé fordulsz, lapozz a **205**-re. Ha inkább dél felé mennél, lapozz a **377**-re.

394.

Csoszogó lépteket hallasz. Kikukucskálsz, és négy Nekromantát látsz a nyíláson át belépni a szobába. Egyikük egy dobozt visz a kezében, melyben négy fiola van, mindegyiken egy-egy jellel. Az egyikük így szól a társaihoz: – Chingiz azzal bízott meg minket, hogy találjunk rá a titkos bejáratokra, melyeken át a Kiválasztottak megközelítenék a Trón Szívét, ha elérnék az Erődöt. Egy hónap alatt csak a keresztjelzésű bejáratot törtük fel. Keményebben kell dolgoznunk! – Egy démoni varázslatot kezdenek el kántálni, melyet üvegcsörömpölés és mennydörgés hangja kísér. Kihasználva a kavarodást, kilopakodsz az ablakon keresztül.

Odakinn a gyenge ködben két ösvényt fedezel fel, mely elvezet innét. Ha a bal oldali ösvényt választanád, lapozz a **23**-ra. Ha a jobb oldalin indulnál el, lapozz a **70**-re.

395.

Minél inkább szabadulni akarsz a bőrszíjaktól, azok annál szorosabban tartanak fogva. Nem vettek el tőled semmit, csupán keresztülvezetnek a sötét erdőn, majd egy kis településnél álltok meg, ami egy tisztáson áll. Csendes kísérőid, csuklyáikat hátrahajtva, felfedik magukat előtted. Egyetlen férfi sincs közöttük. Az egyikük így szól hozzád: – Betolakodó, engedély nélkül léptél a Huhogók területére, a büntetésed halál lesz, kivéve, ha elég erősnek és kitartónak bizonyulsz, hogy életben maradj. A döntés a tiéd! A Nyílfutást vagy a Három Vágás Próbáját választod? – Nem tehetsz mást, vonakodva bár, de döntened kell. Ha a Nyílfutás mellett döntesz, lapozz a **48**-ra. Ha a Három Vágás Próbáját választod, lapozz a **206**-ra.

396.

Utat törsz magadnak a sokaságon keresztül, hogy jobban láthasd a felvonulást. Egy kazanid a vak társának kommentálja az eseményeket. – Itt van az a mocsok Chingiz, nem vagyok meglepve, hogy nem bízik senkiben. Ha én lennék Vetch, azonnal megölném őt! Vetch a túloldalon áll, tőled kicsit jobbra. Mellette, azzal a pokoli füstölgő pipával Mandrake Wolfsbane. – Jobban szemügyre veszed a két alakot. Vetch egy harci páncélöltözéket visel, míg Wolfsbane öltözéke olyan, akár egy patkolókovácsé. A felvonulás véget ér, és a két ember különválik. Követni akarod az egyiküket? Ha Vetchet követnéd, lapozz a **68**-ra. Ha Wolfsbane után indulnál, lapozz az **5**-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább folytatod utad az Erőd felé, lapozz a **271**-re.

397.

Tántorogva indulsz felfelé a meredek lejtőn. Hirtelen egy kis Vadászhéja jelenik meg előtted, majd leszáll veled szemben. Felrikolt, majd egy öreg varázsló alakját veszi fel. – Ikarikusz vagyok. Örülök, hogy találkoztunk. Hosszú órák óta kereslek már. Üzenetet hoztam Astragaltól, a varázslótól. – Hirtelen elhallgat, és a szájához emeli az ujját; mintha nem emlékezne rá pontosan. Belerúg egy sziklába, amelyik szétrobban. – Óh, igen! „Óvakodj a Nekromantáktól! Chingiz megidézte őket, és most a sötét tanokat tanulmányozza. Igyekszem segíteni a harcban. Hogy ügyedet segítsem, képessé teszlek arra, hogy…" Ejnye, a többire nem emlékszem. Nos, semmi gond! Merre tartasz? A Bogumilok földjét javasolnám. Gyere. – A varázsló egy nagy sassá változik, megragad a karmaival, és nagy távolságot tesz meg veled. Azután egyszer csak letesz egy ösvényre, majd elrepül. Lapozz a **391**-re.

398.

Zaranj eléd áll, és így szól hozzád: – Bátor vagy, és sikeresen áthaladtál a labirintuson, de a szerencse nem kedvezett neked, így nem szerezhetted meg a Medált! Próbálkozz máshol! – Hirtelen minden elsötétül előtted. Lapozz a **69**-re.

399.

Mivel eléggé fáradtnak érzed magad a hosszú út után, melyet megtettél, tábort versz, tüzet raksz, elfogyasztasz egy adag élelmet, és aludni térsz. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Arra ébredsz, hogy egy vörös és zöld színekben pompázó madár röpköd körülötted, és leszáll veled szemben. Némi faszenet ragad ki a lábával a kialudt tábortüzedből, és egy „A" rúnát rajzol a sziklára. Ebből rájössz, hogy a madár Astragal, a varázsló küldötte. Magas, sípoló hangján így szól hozzád: – Üdvözöllek barátom! Nincs idő késlekedni! Minden Medált elvittek, indulj Sharrabbas városába, amilyen gyorsan csak tudsz. Csellel vagy tisztességgel, de feltétlenül be kell jutnod az Erődbe! Ha van nálad legalább egy Medál, a feladatod könnyebb lesz. Ha segítségre van szükséged, semmiképp ne menj… mmm.. Vetchhez! – A madár abbahagyja a beszédet, lábai közül kiejti a faszenet, és elrepül.

Gyorsan felkerekedsz, majd néhány óra vándorlás után egy elágazáshoz érkezel. Mindkét ösvény megfelelő választásnak ígérkezik, de neked kell döntened, hogy melyiken haladsz tovább. Ha a bal oldalin indulnál el, lapozz a **297**-re. Ha inkább a jobb oldali ösvényt választod, lapozz a **116**-ra.

400.

Legyőzted a gonosz Chingiz vezírt és galád lányát, Meghan-na-Durrt, megakadályoztad, hogy elfoglalják Kazan trónját. Bátorságod, bölcsességed és ügyességed segítségével sikerült Sharrabbas legendás trónjára kerülnöd. A hat klán most már téged támogat, mind a tradíciók okán, mind pedig mert bebizonyosodott, hogy te vagy a legnagyszerűbb harcos a birodalomban. A Nekromanták, Mamlikok és minden egyéb vad teremtmény, akik Chingiz szolgálatában álltak, eloldalognak, és visszakúsznak sötét odvaikba. Erős rendfenntartó erőt építesz ki a királyságodban, és megvéded a gyengébbeket. A kereskedelem Kazan és Khul többi része között felvirágzik, a tájra békés és boldog korszak köszönt. Méltó utódja leszel a nagy Segreknek.

Uralkodásod kezdete után egy év és egy nap elteltével megnevezed saját Kiválasztottjaidat. Egy napon, amikor örök nyugalomra térsz, ők fognak Kazan trónjáért küzdeni, ily módon folytatva a hagyományokat.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

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

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Fantázia Harcos kötetek:

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

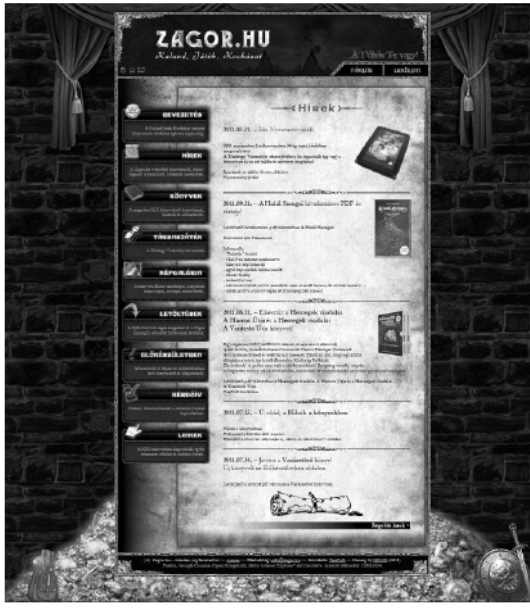
Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

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

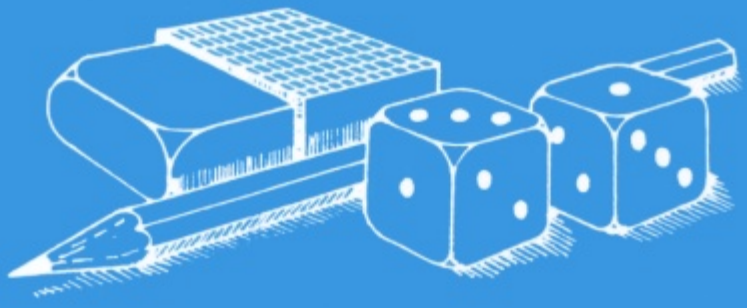
Kazan Nagytrónját ismét a Gonosz fenyegeti!

Sötét erők gyülekeznek Kazan vad és ősi földjén. Hacsak nem sikerül időben elérned a Nagytrónt, a gyilkos vezír, Chingiz fogja magához ragadni a hatalmat, és nem lehet tudni, miféle gonoszság kel majd életre, ha a férfi gonosz tervei beérnek.

Fogytán az idő d, szembe kell szállnod Chingizzel, mielőtt még túl késő lenne. Kazan sorsa a TE kezedben van.

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

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



A megoldás a TE kezedben van!