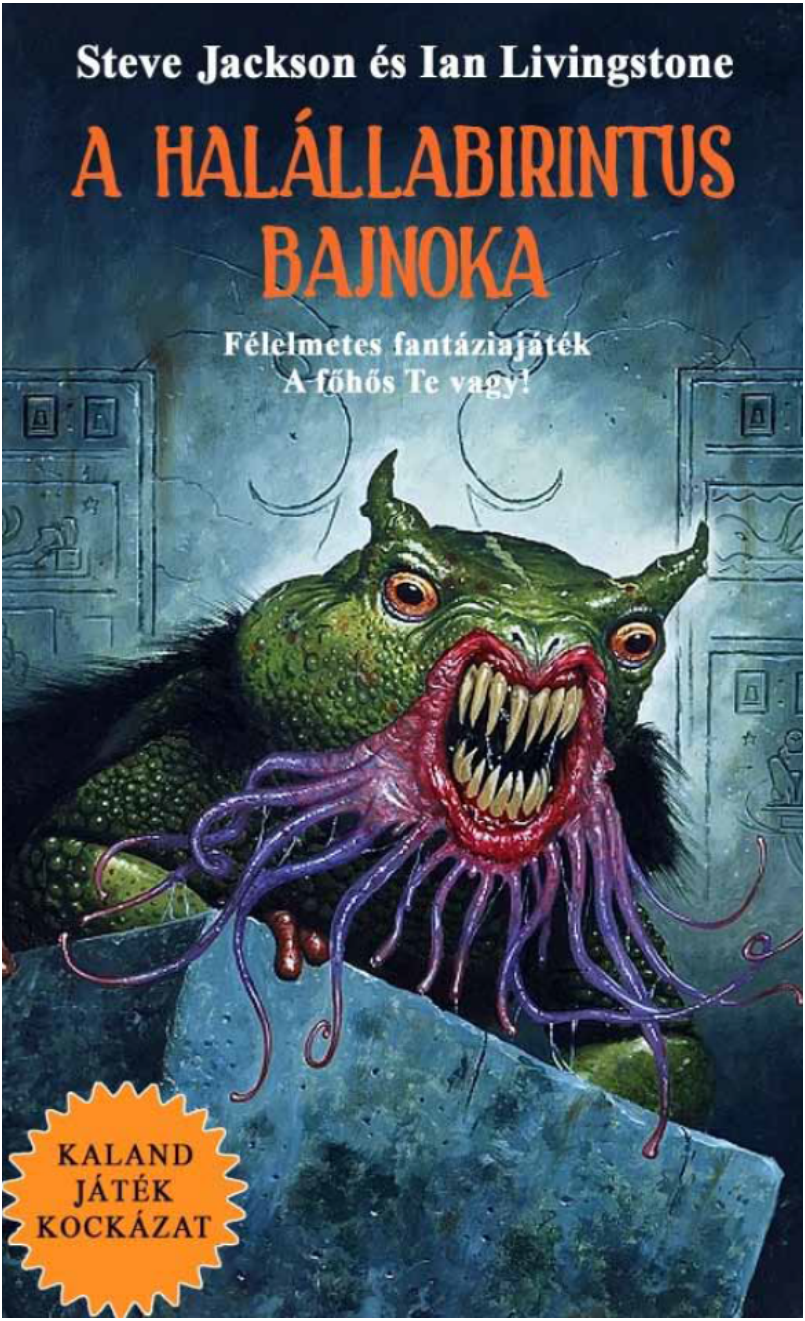
Steve Jackson és Ian Livingstone

A HALÁLLABIRINTUS BAJNOKA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

A HALÁLLABIRINTUS BAJNOKA

Írta: Ken Beuden, Daniel Fiander,
Jared Milne, Brett Schofield
és Andrew Wright

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Deathtrap Dungeon 3

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Les Edwards

Borító szerkesztés
runner

Lakatos István illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone
Text © Ken Beuden, Daniel Fiander, Jared Milne,
Brett Schofield és Andrew Wright
Illustrations © Lakatos István, 2014
Hungarian |z| Zagor.hu, 2014

TARTALOM

Bevezetés
9

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

A Halállabirintus bajnoka
22

Bevezetés

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

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

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

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

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

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

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

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

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

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

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

A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. A teremtmények pont számait 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 kezdheted.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd később).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd később).
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, és ismételd meg a lépéseket 1-től 6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai el nem fogynak (halál).

MENEKÜLÉS

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egynél több lénnyel kerülnél egyszerre összeütközésbe, egyszerre kell megküzdened mindegyikükkel. Mindegyikük rád támad, neked azonban ki kell választod, hogy melyikükre támadsz. Ezen ellenfeled ellen a szokásos módon kell megállapítanod a Támadóerőtöket. Minden további ellen ugyanúgy meg kell ezt határoznod, ilyenkor azonban, ha a te Támadóerőd bizonyul nagyobbnak, nem okozol neki sebesülést – tekintsd ezt úgy, mintha egyszerűen csak kivédted volna a támadását. Ha azonban a te Támadóerőd az alacsonyabb, úgy a szokott módon szenvedsz el sebesülést.

Ha azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg ellenfeleiddel, úgy egymás után, sorrendben kell velük megküzdened. Először az elsőt kell legyőznöd, majd a másodikat, és így tovább.

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 a következményeit.

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

A SZERENCSE *használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD!, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet éppen megsebeztél, vagy csökkenteni próbálod-e 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, *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy enyhítsd 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 volt SZERENCSÉD, komolyabb találat ért, plusz 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól.

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

ÜGYESSÉGPRÓBA

Időnként olyan utasítást kaphatsz a könyvben, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ez olyankor történhet meg, ha olyan feladatot akarsz végrehajtani, ahol a kimenetel kétesélyes; ekkor ÜGYESSÉGEDEN is múlik, hogy sikerül-e végrehajtani az adott feladatot, avagy nem. ÜGYESSÉGED *úgy teheted próbára*, hogy dobsz két kockával, és összeadod a kapott értékeket.

Ha a dobott összeg kisebb, mint ÜGYESSÉGED, vagy egyenlő azzal, úgy a próba sikeres. Hogyha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikertelen. A megfelelő fejezetpontban utasítást kapsz a sikeres és sikertelen próba eredményéről. Azonban sosem kell levonnod az ÜGYESSÉGEDBŐL az ilyen próbák során: ez a lényegi különbség az ügyességpróba és a szerencsepróba között.

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 ÜGYESSÉGEDET, 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 az eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz rá.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

Hátizsákodban öt étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve, ahol erre más utasítást kapsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1 ponttal csökkenti Élelmiszertartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod.

SZERENCSE

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

FELSZERELÉS

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

Emellett magaddal vihetsz egy palackkal a Varázs italból, amely segít rajtad kutatásod során. A következő palackok bármelyikét választhatod:

Az Ügyesség Itala – kezdeti értékére állítja vissza ÜGYESSÉG pontjaidat.

Az Erő Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza ÉLETERŐ pontjaidat.

A Szerencse Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza SZERENCSE pontjaidat, és 1 ponttal növeli *Kezdeti* SZERENCSÉDET.

Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg *egy* adagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során egyszer visszaállíthatod velük a megfelelő képességet a *Kezdeti* értékére. Amennyiben így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán *egyet* vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TITKOS FEJEZETPONTOK

A kaland kezdete előtt nem árt, ha tudod, hogy e könyv hihetetlenül ördögi! Ha valaha olyan részhez érkezel a kalandban, melyről látszólag nem lehet továbbjutni, valószínűleg egy Titkos Fejezetpont segítségére lesz szükséged. Ezek olyan pontok a könyvben, melyekre csak akkor juthatsz el, ha korábban megfelelő tudás birtokába jutottál. És hogy hogyan tudsz ezekre szert tenni? Játssz a könyvvel, és meg fogod tudni!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Ez a kaland igen veszedelmes. Könnyen meglehet, hogy az első próbálkozás során elbuksz majd. Jegyzetelj, és készíts térképet, miközben felderíted a helyet – ez felbecsülhetetlen értékűnek bizonyulhat a további

próbálkozásaid során, és nagyban megkönnyítheti számodra, hogy gyorsan a még fel nem fedezett részekhez érkezz. Ne feledd, hogy egy sötétségbe burkolózó, gonoszsággal átitatott útvesztőn kell átjutnod, melyet csapdák és rémisztő bestiák népesítenek be. Célszerű ezek helyét is feljegyezni, amiként azon tárgyak és információk helyeit, melyek veszedelmes kalandod során hasznosnak bizonyulhatnak.

Óvatosan bánj a SZERENCSÉDDEL, hacsak egy adott fejezetpont nem szólít fel kifejezetten arra, hogy *tedd azt próbára*. A harc során csak olyankor hagyatkozz rá, amikor az életed múlna rajta, és az ellenfeled is megéri a fáradtságot. Ne feledd, SZERENCSE pontjaid igen értékesnek bizonyulhatnak a későbbiekben!

Küldetésedet minimális felszereléssel kezded, de a későbbiek során lehetőséged lesz rá, hogy élelmiszert, fegyvereket és egyéb tárgyakat szerezhess. Másrészről arról se feledkezz meg, hogy míg ezek közül sok igen értékes és hasznos, mások csupán a helyet foglalják és semmi értelme nincs annak, hogy magadhoz vedd őket.

Gyorsan rájöhetsz majd arra is, hogy a fejezetpontokat nem szabad egymás után olvasni. Mindig csak azokat olvasd el, melyekre a szöveg utasít, ellenkező esetben a történet értelmetlenné válhat, és a kaland izgalma is elveszhet út közben. Az útvesztőn egy helyes út vezet át, mely a legkevesebb veszedelmet rejti, és melyen még akkor is végig tudsz menni, ha karaktered alacsony kezdeti értékekkel vág neki az útnak: olyan mágikus leletekre és fegyverekre bukkanhatsz ezen, melyek jelentősen megnövelhetik győzelmi esélyeidet a harcok során.

Vezesse hát lépteidet Libra, és elmédet Hamaskis, bátor kalandozó!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

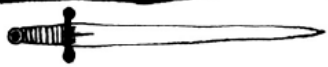
SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ITALOK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

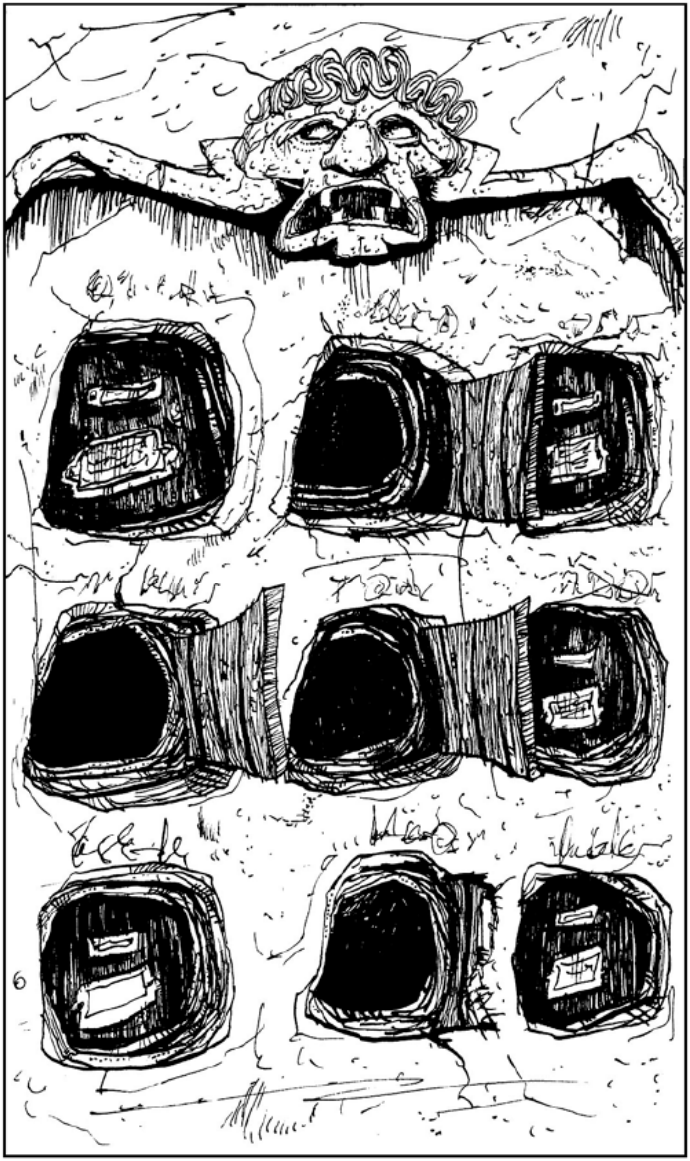
Egy újabb üveg sör van előtted, habja végigfolyik a pohár oldalán, olyan erősen csapták oda a pulthoz. Bólintasz, majd köszönetképp az idegen felé emeled poharad, aki mint egy félbolond, úgy vigyorog rád. Azt hiszi, egy különleges emberrel van együtt – ez az ő négy percnyi hírneve. Másrészről amennyi italt ma kifizetett neked szerencsétlen pára, igazán nem akarsz belegázolni a lelkébe. És egyébként sem ő az egyetlen a Kardmester Fegyverében, aki tolakodva próbál egy pillantást vetni rád. És mindennek az oka az az ibolyaszínű kendő, amit a karodon viselsz. Ez a Halállabirintus résztvevőinek jegye.

Az elmúlt négy nap során az emberek minden jóval elláttak, és minden mozdulatodat figyelték. Eleinte élvezted a dolgot, később már hiányoltad a magányt. Mostanra egyenesen idegesítő lett a dolog. De hát ez a hírnév ára. És az idei díj túl magas volt ahhoz, hogy csak úgy elutasítsd. Szukumvit báró – aki Fang uralkodója – gonosz testvérének bajnoka előző évben túlélte a Halállabirintust, ami miatt az uralkodó tekintélye alaposan megcsappant. De a bátor ember elnyerte szabadságát a rabszolgasorból, és a jogot, hogy megküzdhessen egykori elfogójával. És miután a bátor harcos végzett Carnussal, a 10.000 Aranytallért számláló díj már csak hab volt a tortán. Nem is beszélve a gonosz testvér vér-szigeteki birtokairól és erődítményéről. Sokáig kísértél karavánokat, de ez a munka mindig is untatott, mindig is vágytál az újabb kihívások után. Ebben az évben elhatároztad, hogy

szembeszállsz az új labirintus minden veszélyével, és győztesen kerülsz ki belőle. Nagyot húzol a kupából, majd pedig felállsz, hogy távozz. A többi vendég gyorsan utat enged neked, miközben távozol a helyiségből. Másnap józanul kell szembenézned a kihívásokkal, amik rád várnak. Ledőlsz az ágyra, és mély, sötét álomba merülsz.

Másnap reggel a városőrség kísér el a labirintus bejáratához a több száz néző szeme láttára. Versenytársaid már várnak rád. Egy jókora északi férfi fejszével a kezében, vérvörös páncélzatban áll előtted, mely tompán csillog a felkelő nap fényében. Mellette egy vézna, köpenyes alakot látsz, aki a yore-i varázslók jelét viseli. A sorban következő egy Ember-Ork orgyilkos, majd pedig egy gondosan megkovácsolt láncinget viselő Törpét látsz. A sort egy hatalmas férfi zárja, aki teljes vértezetet visel, kezében pedig egy kétkezes pallost látsz. És persze ott vagy te is, aki utolsónak lép be az útvesztőbe. A magas férfi az utolsó előtti, és mielőtt eltűnne a szemed elől, még megvető pillantással végigmér sisakja rése mögül. Végül eltűnik, és eljön a te idődd is. Még egyszer, utoljára, mélyet szippantasz a friss levegőből, végignézel az izgatott tömegen, és belépsz a labirintusba.

És most lapozz!



1.

Átlépsz a bejáraton, miközben a hátad mögött lassan elhalványul a napfény. Most már csak a falakba ágyazott kristályok kísérteties ragyogása világítja meg az utat. Megremegsz a hidegben, ami a helyet elárasztja, és ami nem látott mást, csak feketeséget és halált. A járatban sétálva hamarosan elérsz egy szakaszhoz, ahol kis, ajtóval ellátott bemélyedések sorakoznak. Ezek közül néhány nyitva van, néhány csukva, egy pedig apró darabokra van zúzva, melynek darabkái a járat padlóján hevernek szanaszét. De nem ez az, ami magára vonja a figyelmedet, hanem hogy az egyik zárt ajtón a saját nevedet olvasod. Ha ki akarod nyitni, lapozz a **111**-re. Ha inkább itt hagyod, és folytatod utadat a folyosón, lapozz a **69**-re.

2.

A művész dicséreted ellenére csalódottan tekint rád. Ahogy elfordulsz tőle, még utoljára utánad szól. – Nagy kár, hogy a műveim nem tudtak tovább lekötni. Tapasztalatom szerint egy alaposabb vizsgálat nagyban növeli a képek minőségét. Ennek leginkább Törpe versenytársad a megmondhatója. – Mániákus kacagásától tiszta libabőrös lesz a hátad. Sietve elhagyod a helyiséget, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **371**-re.

3.

– Helyes válasz – gratulál a Szukumvit-baba. – Most, hogy megállapítottuk, hogyan történt meg az eset, ki kell találnunk, hogy ki volt az elkövető. Az első vendégem szerint a vacsora előtti éjszaka nagy részét az ebédlőben töltötte. A második ugyanezt állítja, ők ketten megerősítik egymás történetét. A harmadik azt mondja, a főkönyvet ellenőrizte a dolgozószobámban, és így ő sem mérgezhette meg. Ki mérgezte meg a poharat?

Hogyha azt mondod, hogy az első vendég, lapozz a 236-ra. Ha azt, hogy a második, lapozz a 195-re. Ha azt, hogy a harmadik, lapozz a 115-re. Ha azt válaszolod, hogy egyikük sem, lapozz a 132-re.

4.

Megpróbálsz megfordulni, hogy megragadd a verem oldalát, de túl lassú vagy, és a falnak csapódsz, majd több méteres zuhanás után fájdalmasan a homokos padlóra esel. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Lassan feltápászkodsz, lerázod magadról a homokot, majd körbenézel. Egy jókora barlangban vagy, melynek falán a magasban fáklyák sorakoznak, a padlón pedig különféle megcsonkolt tetemek hevernek szanaszét. Északon egy sötét barlangszáj tátong, és miközben jelenlegi, igen kellemetlen helyzeteden töprengsz, torokhangú üvöltés üti meg a füledet, ráadásul léptek vibrálását is érzed, mintha valami hatalmas teremtmény közeledne feléd. Ha szembe akarsz szállni azzal a valamivel, ami erre ólálkodik, lapozz a **133**-ra. Ha a fal egyik repedésében próbálsz elrejtőzni, és szerepel *Kalandlapodon* a Kaméleonbőr képesség, lapozz a **113**-ra. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **113**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **173**-ra.

5.

Végigmész a folyosón, majd átlépsz a kapun. Nagyon sötét van, mely szinte magába szippant téged. Nemsokára négy faajtóval találod szemközt magad, a folyosó mindkét oldalán kettővel-kettővel. A bal elsőre egy táblát szögeltek fel, mely mintha egy étlap lenne, míg a jobb másodikra egy mosolygós arcot festettek. Mit teszel?

Kinyitod a bal elsőt?	Lapozz a **35**-re.
Kinyitod a bal másodikat?	Lapozz a **299**-re.
Kinyitod a jobb elsőt?	Lapozz a **283**-ra.
Kinyitod a jobb másodikat?	Lapozz a **323**-ra.
Egyenesen továbbmész?	Lapozz a **331**-re.

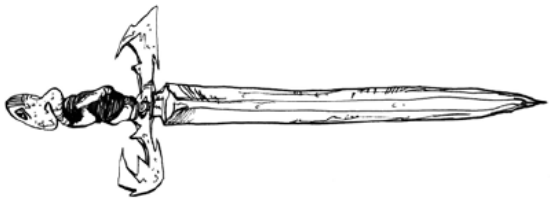
6.

– Le vagyok nyűgözve. Sikerrel kiálltad a próbáimat. Kérlek, kövess, hogy távozhass innét. – Azzal a férfi felkel a székből, majd az egyik könyvespolchoz lép. Kezét az egyik könyvre helyezi, mire egy kattanást hallasz. Hirtelen egy kapu nyílik meg a falban, amin átlép a varázsló. Egy nagyobb terembe követed. Amint átlépsz az átjárón, az becsukódik mögötted, mintha soha nem is lett volna ott. Egy kupolás teremben vagy, körbe a falon fáklyák adják a kísérteties, remegő fényt. A helyiség közepén egy kőkör áll, melynek közepébe krétával különféle szimbólumokat rajzoltak. Nem érted a jelentésüket, de rájuk nézve kellemetlen érzés kerít hatalmába.

A varázsló a kör túloldalára áll, az egyetlen kijárat elé, és bár mosolyog, kiráz a hideg a tekintetétől. Ismét beszélni kezd.

– Mint azt már elmondtam neked, azért jöttem ide, mert bízok a báró szavában, akit becsületes embernek tartok. Azt is elmondtam neked, hogy most neki dolgozom, de tudnod kell, hogy több pénzt kapok, ha gondoskodom róla, hogy senki se távozzon élve. A báróval ellentétben én nem vagyok tisztességes ember. Emiatt, attól félek, nem hagyhatod el ezt a termet.

Ha rátámadsz a varázslóra, lapozz a **295**-re. Ha inkább emlékeztetett korábbi, próbamesteri esküjére, és arra, hogy kiálltad a próbáit, lapozz a **356**-ra.



7.

Ahogy leülsz az öreggel szembe, beszélni kezd.

– Tandrel vagyok, talán már hallottál is rólam, hisz híres varázsló vagyok. De ha nem, akkor se aggódj. Próbamesterként esküt tettem, hogy csak akkor ártok a versenyzőknek, ha elbukják a próbát. Vagy hogyha azok rám támadnak, ekkor ugyanis lehetőségem van megvédeni magam. Erre erős mágia kötelez. – Ekkor kissé megnyugszik, hátradől a székében, majd folytatja.

– A báró nagyon szeretné, hogy nevét ne mocskolja be egy újabb versenyző sikere, ezért elég sok fejlesztést hajtott végre a labirintusban. Sőt, az én segítségemet is igénybe vette az építés során. A többi Próbamesterrel ellentétben én el fogok tudni menni innen, amint a Bajnokok Próbája véget ér, azaz vagy mindannyian meg nem haltok, vagy el nem fognak titeket. Erre a szavát adta nekem. Azért fogadtam el nagylelkű ajánlatát, mert bár sokan nevezhetik ördöginek, csavaros elméjűnek, vagy akár szadistának, Szukumvit becsületes. Erre már az is bizonyíték, hogy mindig van egy út, melyen végigmenve sikerrel járhat a versenyző – még ha ez az út nem is olyan könnyű.

– Ragaszkodtam a kényelemhez arra az időre is, amíg ebben a föld alatti lyukban vagyok kénytelen élni. A kandalló feletti képen az óvilági Kharé kikötővárosa látható. Ez a hely már csak azért is közel áll a szívemhez, mert hírnevét igen vonzónak találom. A tűz a kandallóban saját munkám. A füst innen nem tudna sehová sem eltávozni, de mivel ez az elem a festmény lényege, könnyedén megoldottam ez a problémát.

– A körülöttünk lévő könyvekből már kitalálhattad, hogy én a szavak és a tanulás embere vagyok, és mint ilyen, a próbám középpontjában is ez áll. Ha elbuksz, sorsod megpecsételődik. Most pedig jól figyelj.

– A bárónak ismét ki kellett terjesztenie a labirintust az idei Próbára. Eközben embereket és Törpéket egyaránt felvett, hogy az új alagutakat kiássák. Harminc embernek hatvan napjába telt, hogy tíz, ugyanolyan hosszú folyosót vájjanak ki. A Törpék ugyanezt a feladatot kétszer olyan gyorsan megoldották. Most pedig mondd meg nekem, hány napra lett volna szüksége harminc Törpének, hogy öt ugyanilyen hosszú folyosót kiásson? – Mit válaszolsz?

Tizenöt nap? Lapozz a 153-ra.
Harminc nap? Lapozz a 32-re.
Hatvan nap? Lapozz a 12-re.

8.

Ahogy a művész közelébe lépsz, rájössz, hogy nem ecsetet tart a kezében. Közelebbről megnézve a vásznat, döbbenten tapasztalod, hogy a rajta lévő kép saját magát alakítja. A férfi, mintha csak hallaná a gondolataidat, magyarázni kezd. – A mágiám segítségével olyan durva eszközök nélkül, mint ecset vagy festék, is tudok alkotni. Még az sem szükséges, hogy lássam festményem tárgyát. – Ezzel rád pillant, és elneveti magát. Elképedten tekintesz a férfi teljesen fehér szemébe – ez az ember vak! Ismét a vászonra pillantva feszengve látod, hogy az ott formálódó kép döbbenetesen hasonlít rád. A művész, ismét csak feleslegessé téve a kérdezést, ismét megszólal. – Igen. Ez a portré téged ábrázol. De kérlek, ne riadj meg. Bár a legkülönfélébb varázslatokkal készítem az alkotásaimat, ez speciel teljesen ártalmatlan rád nézve. A báró bízott meg azzal, hogy fessek le minden versenyzőt, aki belép ide, mert aki sikeresen eljutott idáig, azt megtiszteli azzal, hogy saját gyűjteményébe helyezi a képmását. – Ha megkérdeznéd a festőt, hogyan tudnád túlélni a labirintus csapdáit, lapozz a **249**-re. Ha inkább a többi képről érdeklődnél, lapozz a **344**-re.

9.

Az étel kitűnő, és máris jobban érzed magad. Nyersz **4** ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **317**-re.

10.

Kardforgatóid rábukkannak a közelükben rejtőző íjászokra. Miközben a sűrű fák között haladnak előre, rájönnek, hogy kardjaikkal nem sokat tehetnek a nyilakkal szemben. Rövidesen lemészárolják őket. Az íjak ezután rosszul elrendezett sereged többi része ellen fordulnak. Lovasaid lelkes rohamra indulnak, de ahogy a gyalogosok is elég nehezen mozogtak a növények között, úgy ők is csak problémásan tudnak előrehaladni. A csata szinte az előtt véget ér, hogy elkezdődhetett volna. Csapataidat lemészárolják. Elvesztetted a küzdelmet. Lapozz a 242-re.

11.

Egy tárgyadat behajítod a vízbe (húzz le valamit *Kalandlapodról*), majd türelmesen várszz. Miután semmi nem történik, úgy döntesz, hogy visszaszerzed, de szomorúan tapasztalod, hogy a pénzérmékhez hasonlóan az is leragadt. Bármennyire is próbálod húzni, nem moccan. Dühösen indulsz tovább. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a 118-ra. Ha 3–4, lapozz a 209-re. Ha 5–6, lapozz a 172-re.

12.

A varázsló csalódottan néz rád. – Micsoda időpocsékolás. Egy újabb izomagyú barom, akihez hozzánőtt a kard. Javaslom majd a bárónak, hogy hagyjon életben, hogy a labirintusban szolgálhass. Nagyobb sziklák elszállítását, vagy hasonló, gondolkodást nem igénylő feladatokat talán el fogsz tudni látni.

Akár beleegyezik ebbe a báró, akár nem, életed hátralévő napjait a Halállabirintusban fogod tölteni. Kalandod itt véget ér.

13.

Ahogy távoznál, a férfi utánad kiált. – Távozz, ha akarsz, én nem foglak megállítani. De ne feledd, aki nem keres, az nem is talál. – Ha mégis beszélnél a művésszel, lapozz a 8-ra. Ha visszatérsz az alagútba, és folytatnád az utad, lapozz a 371-re.

14.

A szoba alja homorú, a közepe majdnem harminc centivel lentebb van, mint a széle. De igen masszívnak tűnik. Két kijárata van. Ha a zöld függönyösön át távoznál, lapozz az 52-re; ha a türkizen, lapozz a 17-re.

15.

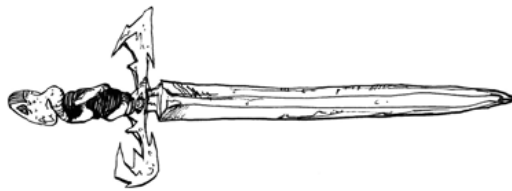
Végül sikerül elfordítanod a tekinteted, de sajnos elkéstél. A helyiség egyik sarkában sötét árnyék formálódik. Végül egy pikkelyes bőrű, nagyjából emberi alakú lénnyé formálódik, ami éles karmaival, sziszegve azonnal rád támad. Egyetlen esélyed, hogy még most, frissen megjelent, gyenge állapotában legyőzd, később ugyanis szinte biztos, hogy esélytelen lennél ellene.

Kisebb Démon ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül végezned a pokolfajzattal, lapozz a **351**-re.

16.

A fickó rád vigyorog, amint átadod neki a pénzt. – Az egyik Próbamester szolgája errefelé csatangol. Van nála pár érdekes cucc, de ne öld meg, ugyanis segíteni tud a mestere ellen, aki a labirintus túlsó végében vár. – Amint ezt mondja, a férfi ráeszmél, hogy talán több pénz is van nálad. Gonoszul elvigyorodik. Lapozz a **46**-ra.



17.

Ennek a szobának a padlóját sok kis, egymást részben fedő négyzet alkotja. Két függönyös kijárata van. Ha az északon lévő barnán át távoznál, lapozz a **14**-re; ha a keleti világoskéken át, lapozz a **60**-ra.

18.

– Az ember nem is olyan ostoba, mint amilyennek tűnik! Valóban 18-at vittem haza vacsorára, a többi pedig elrepült, és csak azok maradtak meg, amiket elkaptam. De vajon másodszorra is olyan okos lesz, mint először?

Körbejárom Titánt,
De mindig csak előre,
Sose szólok semmit,
Bárhová is érek.

A könyv végében lévő táblázat alapján alakítsd át a helyes válasz betűit számokká, add össze őket, majd adj az eredményhez 3-at, és lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nem tudod a választ, vagy a szöveg értelmetlenül folytatódik, lapozz a **261**-re.

19.

Ahogy közelebbről is megvizsgálod az alkotást, egy tőrt pillantasz meg a babérkoszorúba rejtve. Amikor alaposabban is megnézed a térdelő alakot, rádöbbensz, hogy nem tudsz pontos vonásokat felfedezni az arcán. Ezt elpanaszolod a művésznek, aki közli veled, hogy az a kép egyik látomását jeleníti meg, és hogy a báró arcán kívül senkit nem lehet tisztán kivenni rajta. Mit teszel?

Megdicséred a művészt a remek alkotásáért, és távozol? Lapozz a **2**-re.
Megnézed a kardot ábrázoló festményt, ha még nem tetted? Lapozz a **383**-ra.
Megnézed a csatajelenetet ábrázoló képet, ha még nem tetted volna? Lapozz a **100**-ra.

20.

– Hát igen, valóban. Tényleg elég jó érzékem van hozzá, de erre bárki képes lenne. Tessék. – Azzal egy kis Nádsípot nyom a kezedbe. – Eleinte ezt használtam, de most már nélküle is elboldogulok. Tedd csak a nyelved alá, és fütyülj vele. – Így teszel, mire a kis királynő óvatosan felemelkedik a férfi ujjáról, és a tiedre repül.

– Látod? Megjegyezte a szagodat. – A méhész újra füttyent, de a kis rovar nem mozdul. – Úgy tűnik, ettől már nem fogsz megszabadulni. Ha eléggé megkedvel téged, lehet, hogy még a segítségedre is lehet. Vidd magaddal. Pár nap múlva a raj majd választ egy újat. – Jegyezd fel *Kalandlapodra* a Méhkirálynőt. Minden harc elején dobj egy kockával! Ha az eredmény 6-os, a kis rovar repkedni kezd az ellenfeled feje körül, és megzavarja őt, minek következtében 1-gyel lecsökkentheted majd Támadóerejét. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

– Örülök, hogy találkoztunk, jót beszélgettünk. Gyere máskor is. – Ezután távozol, és a sűrű növényzeten átverekedve megindulsz a barlang túloldala felé. Lapozz a **316**-ra.

21.

– Tényleg azt hiszed, hogy hagyom, hogy egy hozzád hasonló idióta továbbmenjen innen? Ugye csak viccelsz? – kacag a báb. Ha megpróbálsz a szemközti ajtón át távozni, lapozz a **253**-ra. Ha dühödben előbb szétvágod a babát, lapozz a **210**-re.

22.

Balra lépsz, hogy megvizsgáld az északi oszlopsor és a tükrökkel borított fal közti területet, de a tekergőző füstpamacsokon kívül semmit nem látsz. Minden csendes. Mit teszel?

Megvizsgálod az oltárt?	Lapozz a **277**-re.
A fáklyákat néznéd meg?	Lapozz a **99**-re.
A déli oszlopok túloldalát vizsgálnád meg?	Lapozz az **59**-re.
Távoznál a helyiségből?	Lapozz a **297**-re.

23.

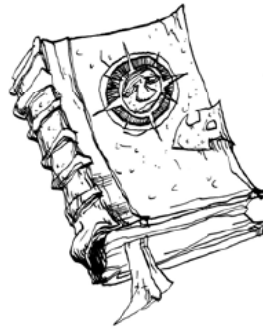
Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **61**-re.

24.

Az ajtón belépve egy elég sivár helyiségben találod magad. A szemközti fal mellett egy nyitott láda áll, mely színültig van kincsekkel: arany- és ezüsttárgyak, sőt, talán néhány platinából készült is csillog az Aranytallérok között, melyek szinte kifolynak a ládikából a padlóra. Lenyűgöző látvány, olyannyira, hogy szinte kételkedsz is abban, amit látsz. Mit teszel?

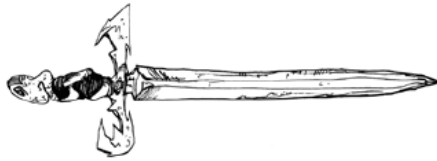
Úgy gondolod, ez egy csapda, ezért inkább elhagyod a szobát? Lapozz a **238**-ra.

Közelebbről is megvizsgálod a kincseket? Lapozz a **62**-re.



25.

A folyosó továbbhalad előre, és kissé balra kanyarodik. Lejteni kezd, és hamarosan elkezd kiszélesedni. Lapozz a **364**-re.



26.

Gyorsan megragadod a gyémántot, és az oltár mögé buksz, remélve, hogy az védelmet nyújt majd az ellen a valami ellen, ami a lyukakból fog kiröppenni. De semmi ilyesmi nem történik. Ehelyett csikorgó hangot hallasz, és legnagyobb meglepetésedre az oltár a talajba süllyed. Döbbent arckifejezésed még akkor sem múlik el, amikor a két urna hangos dörej kíséretében felrobban, égő szurokkal és forró cserépdarabokkal borítva be téged. Gyorsan elterülsz a talajon, majd forgolódni kezdesz, így próbálod eloltani a ruhádon és hajadban keletkezett apró tüzeket. Csúnyán megsérültél (vesztesz 6 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Ha túlélted a csapdát, gyűlölködve végigméred azt a két füstoszlopot, ami az urnákból maradt, majd kibicegsz a folyosóra, és továbbmész. Lapozz a 353-ra.

27.

A szoba nyugati vége egy durva falú kőfolyosóba nyílik, melynek falában egyenletes távolságokban izzó kristályokat helyeztek. Sikerült kijutnod a labirintusból! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Amilyen gyorsan csak tudsz, továbbindulsz ezen az úton. Lapozz a 397-re.

28.

Felemeled a kezedet, így jelzed, hogy nem akarsz ártani nekik, majd beszélni kezdesz hozzájuk allansiaiul. Erre a három Kaméleonita mély, hörgő hangon kezd valamiről tanakodni egymás közt. Végül egyikük, aki a csoport vezetőjének látszik, feléd fordul, majd tenyérrel fölfelé feléd nyújtja a kezét. Mit teszel?

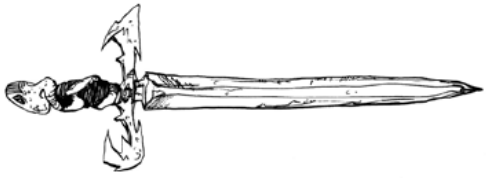
Rájuk támadsz?	Lapozz a 78-ra.
Elmenekülsz előlük?	Lapozz a 87-re.
Felajánlasz neki valami ajándékot?	Lapozz a 314-re.

29.

A Csontvázúr barlangját magad mögött hagyva követed először észak, majd nyugat felé a folyosót, míg el nem érsz egy festett, vörös csillaggal jelzett ajtóhoz. Nincs másik út, ezért nagy levegőt veszel, és belépsz. Egy jókora terembe érkezel, melynek csak az első pár méterét világítja be az ajtó felett lévő kristály. Már épp elindulnál a sötétben, amikor eszedbe jut, hogy talán nem lenne rossz ötlet fényt szerezni valahonnan. Azonban a kristályon kívül más lehetőséget erre nem igazán látsz. Ha megpróbálod a fegyvereddel széttörni azt, lapozz a 258-ra. Ha vakon indulnál el, lapozz a 160-ra.

30.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **65**-re.



31.

Előhúzod fegyveredet, és megindulsz a lények felé. – Ó, istenem – mondja egyikük –, pedig úgy reméltem, hogy kedves lesz. Na mindegy. – Azzal meglendíti feléd a kanalát, mire felszívódik a fegyvered (húzd le a *Kalandlapodról*, és ha nincs másik fegyvered, vonj le 2 ÜGYESSÉG pontot is). – Most pedig nyugodj le, izomagyú! – mondja a Gnóm. Ha továbbra is rátámadnál, lapozz a **42**-re. Ha megpróbálsz beszélni velük, lapozz a **104**-re. Ha távozol a konyhából, és inkább máshol próbálsz szerencsét, lapozz a **262**-re.

32.

A varázsló csalódottan néz rád. – Csupa izom, semmi agy. Milyen kiszámítható. Javaslom majd a bárónak, hogy hagyjon életben, hogy a labirintusban szolgálhass. Nagyobb sziklák elszállítását, vagy hasonló, gondolkodást nem igénylő feladatokat talán el fogsz tudni látni.

Akár beleegyezik ebbe a báró, akár nem, életed hátralévő napjait a Halállabirintusban fogod tölteni. Kalandod itt véget ér.

33.

– Megértem a gyanakvásodat, idegen. Ahhoz, hogy ilyen messzire juss a labirintusba, biztos sok megpróbáltatáson és rejtvényen kellett átvágnod magad. És azt is tudom, hogy a járatok nem épp a kényelmességükről híresek. De ragaszkodom hozzá, hogy helyet foglalj, ellenkező esetben személyes sértésnek leszek kénytelen venni e cselekedetedet. – Mit teszel?

Helyet foglalsz?	Lapozz a 7-re.
Rátámadsz az öregre?	Lapozz a 85-re.

34.

A szobában semmi értékeset nem találsz, a parázstartó fölött azonban valami húsleves-szerűség rotyog, amit megehetsz, mielőtt továbbállnál – 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, ha így teszel. Lapozz a 315-re.

35.

Az ajtó hangos nyikorgással nyílik ki. Odabenn egy konyhaféleséget találsz, melyet bugyogó fazekak, különféle evőeszközök és élelem tölt meg. Egy nagy üst mellett három alacsony humanoid-figurát veszel észre. Mindnek hosszú orra és sűrű szakálla van. Felismered őket, ezek Gnómok. Amint belépsz, az egyik, mocskos köténytt viselő példány felkiált. – Nézzétek, fiúk, végre megérkezett a következő bajnokjelölt! – A másik kettő ujjongani kezd. Mit teszel?

Rájuk támadsz?	Lapozz a **31**-re.
Beszédbe elegyedsz velük?	Lapozz a **104**-re.
Elhagyod a termet, és máshol próbálsz szerencsét?	Lapozz a **262**-re.

36.

Semmit nem találsz zsákodban, ami segítségedre lehetne. Kétségbeesett kutakodásodnak az Elementál vet véget, ami rád veti magát, és pár pillanatra a lángoló pokol kínkeserves világába küld téged. Kalandod itt véget ér.

37.

Mikor a férfi látja, hogy kardot rántasz, ő is előhúz egy kis tőrt köpenye ujjából, és sziszegve rád veti magát.

Köpenyes Férfi	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha végzel vele, lapozz a **149**-re.

38.

– No és mit gondolsz, hogy csináltam? – kérdi, miközben a méhet simogatja. Mit válaszolsz?

Hogy szerinted egyszerűen csak sokat tud a méhekről?	Lapozz a **20**-ra.
Hogy egy mágikus tárgyat használ?	Lapozz a **213**-ra.
Hogy lehet, hogy mégiscsak varázslat?	Lapozz a **112**-re.
Hogy nem tudod?	Lapozz a **190**-re.

39.

Reménnyel tölt el a tény, hogy sikerült végezned egy ilyen erős ellenféllel. Nyersz 2 SZERENCSE pontot a győzelemért, és a most következő harcok során 1-gyel megnövelheted a Támadóerődet. A természetellenes sötétség elhalványul, te pedig továbbindulsz a terem túloldala felé. Egy masszív boltíven át egy folyosóra érkezel. Lapozz a **186**-ra.

40.

Egy pillanatra fagyos csend telepszik a teremre, majd Ungoth ismét megszólal. – Szép munka, bátor kalandozó – csattognak a csontváz ajkai, épp csak hangyányi gúnyt csempészve a szavakba. – Most pedig erre válaszolj: hány munkás építette a Halállabirintus ezen, legújabb változatát? – Ha tudod a választ, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, vagy a történet nem értelmesen folytatódik, lapozz a **129**-re.

41.

A szobának két kijárata van, melyeket színes függönyök takarnak. Ha a déli, kékesszürkén indulnál el, lapozz a **44**-re. Ha a keleti, narancsszínűt választod, lapozz a **67**-re.

42.

Tovább közeledsz a szakácsok felé. – Ó, egek, úgy tűnik, ez tényleg nagyon eltökélt – mondja egyikük. – Valóban – teszi hozzá egy másik –, ez igen kellemetlennek ígérkezik. – Azzal mindegyikük előhúz egy jókora, élesre fent hentesbárdot, és felkészül rá, hogy megvédje magát.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Gnóm	6	5
Második Gnóm	7	5
Harmadik Gnóm	5	4

Az első két lénnyel egyszerre kell megküzdened. Ha legyőzted őket, megtámadhatod a harmadikat is. Azonban amíg ez nem sikerül, addig az utolsó apró villámlövedékekkel fog támadni rád. Minden Harci Körben dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, a lövedék eltalál, és 1 ÉLETERŐ pontos sebet okoz. Ha az eredmény 3–5, ellenfeled támadása célt téveszt, ha viszont 6-os, akkor az egyik társát (azt, amelyikre épp támadsz) találja el, és így levonhatsz tőle 1 ÉLETERŐ pontot. Ha mindhárommal végeztél, lapozz a **386**-ra.

43.

A lovaggal együtt mentek végig a következő, hosszú járaton. Elhaladtok egy oldalfolyosó mellett, amin még mindig dolgozik egy Gnóm. Orrán szemüveg ül, mely fölött elnézve végigmér titeket.

– Még több kalandozó a labirintusban, mi? Jó messzire sikerült eljutnotok.

A lovag köp egyet, majd fenyegetően megemeli a kardját. Az öreg lény félelmében felemeli a karját, de amint a hatalmas kard lesújt, szerencsétlen gyakorlatilag két darabra esik szét. Társad lenyúl, és átkutatja a Gnóm zsebeit.

– Semmi – mondja undorodva. – Reméltem, hogy lesz nála valami értékes. – Te nem szólsz semmit. A lovag ezután feláll, és elindul előre. Lapozz a 375-re.

44.

A függönyös kijáratok északon és délen vannak. Ha az északi, világosszürkén indulsz tovább, lapozz a 41-re. Ha a másik, vörösön át távoznál, lapozz a 48-ra.

45.

Ahogy hozzáérsz a kardhoz, az felragyog, az ajtó pedig kirobban a helyéről. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Bármi is volt a mélyedésben, az megsemmisült. Átkozódva folytatod utadat. Lapozz a 69-re.

46.

Az Északi Férfi felemeli fejszéjét. – Farrigis! – kiáltja. Azzal neked ront.

Északi Férfi	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 9

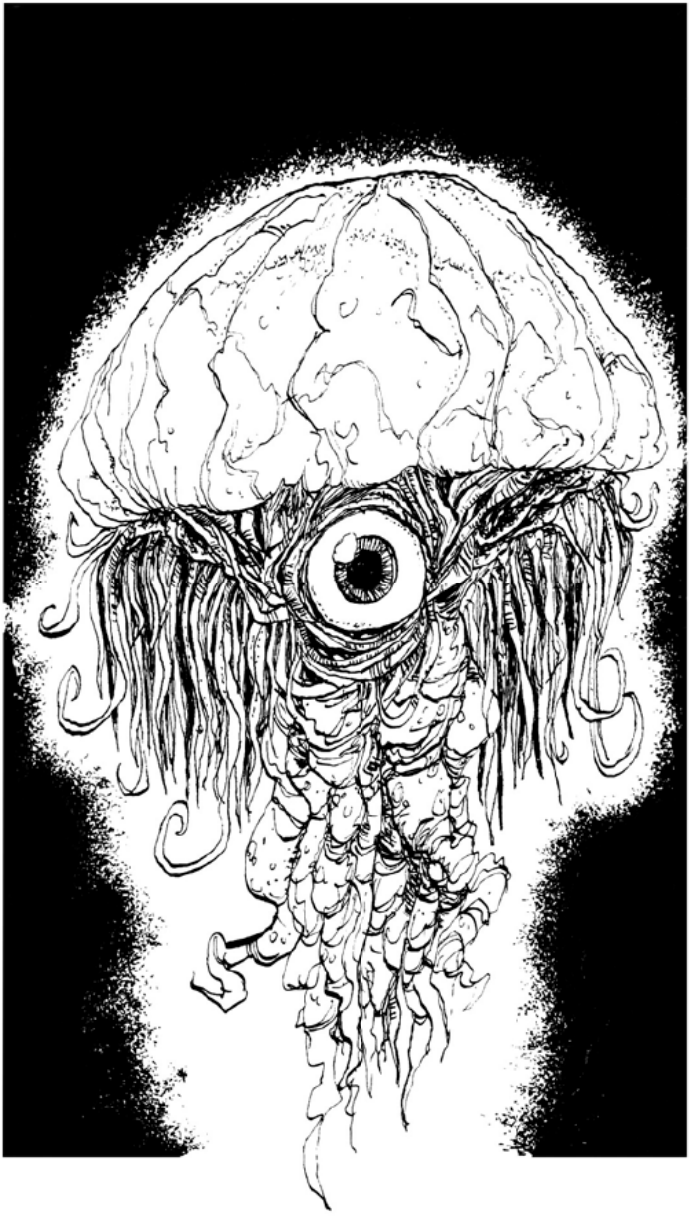
Ha legyőzöd, lapozz a 279-re.

47.

Boldogan, bár kicsit zavartan indulsz el a kijárat irányába. Az első lépés megtételekor azonban a varázsló is feléd lép. – Nem vagyok tisztességtelen ember, ezért bocsánatodat kérem korábbi viselkedésemért, mely nem volt más, csak szükséges színjáték. A kijárat mellett találsz egy kardot, ha szeretnéd, magaddal viheted. – Ezzel a fejedre helyezi a kezét, és elmond rád egy felfrissítő bűbájt. Növeld meg 1-gyel *Kezdeti* ÉLETERŐD, majd állítsd vissza a jelenlegit az új értékre. Mikor a kijárathoz lépsz, valóban megpillantasz egy igen alaposan megmunkált kardot. Ha úgy döntesz, hogy magadhoz veszed, valahányszor harcolsz vele, a Támadóértéked meghatározásakor mindig a *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaidat használhatod. Nyersz 2 SZERENCSE pontot is. Lapozz a 234-re.

48.

A szobának két függönyös kijárata van. Ha a kékesszürkén lépnél át, lapozz a 44-re. Ha a barnán keresztül távoznál, lapozz a 76-ra.



49.

Egy apró barlangba jutsz, melyet mocskos rongyok és szőrmék borítanak. A talajon egy kondér hever, melyet félig megtölt valami penészes ragu. Ahogy körbenézel a helyiségben, egy Óriás Medúzával találod szembe magad. A bestia egyetlen szemével vizslat téged, miközben előtted lebeg. Mérges csápjaival támad rád.

Óriás Medúza	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Ha végzel ellenfeleddel, vagy *Elmenekülsz* előle, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **148**-ra. Ha 3–4, lapozz a **118**-ra. Ha 5–6, lapozz a **209**-re.

50.

A kristályból áradó fény bevilágítja az előtted lévő félelmetes teremtményt. Épp olyan, mint egy óriási, zöld varangy, melynek fogazott szájánál nyálkával borított csápok vonaglanak. Egy ősi lény mászik feléd, a Rémület Ura.

Rémület Ura	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 16

A Kristályszilánkból áradó fény segít ellenállni a sötétségből áradó nyugtalanságnak, de a csapkodó csápokat borító savas nyálkától nem véd meg. Ha eltalálnak, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. És még csak nem is ez a legnagyobb védelme! Minden Harci Kör után dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, azonnal lapozz az **54**-re. Ha viszont rendelkezel a Kaméleonpengével, az énekel a kezedben, és szinte saját magát irányítja, így valahányszor eltalálod a bestiát, 4 ÉLETERŐ pontos sebet ejtesz rajta. Légy óvatos, mert veszedelmes ellenféllel állsz szemben! Ha legyőzöd, lapozz a **39**-re.

51.

Gyorsan megragadod az ékkövet, és a padlóra veted magad. Azonban semmi nem röppen ki a lyukakból. Ehelyett csikorgó hang üti meg a füledet, és látod, ahogy az oltár lassan a padlóba süllyed. Ezután a mellette álló urnák felrobbannak, égő szurokkal és forró cserépdarabbal borítva be a környezetüket. Te szerencsére elég messze ugrottál ahhoz, hogy megúszd az esetet sebesülés nélkül. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy a gyémánt 30 Aranytallért ér, majd lapozz a 353-ra.

52.

Három kijárat vezet innen tovább, melyeket színes függönyök takarnak el. Melyiken mész tovább?

A barnán?	Lapozz a **14**-re.
A kéken?	Lapozz a **65**-re.
A sárgán?	Lapozz a **82**-re.

53.

– Valóban a kerék a helyes válasz. – A Tünde egy kicsit mintha már ideges lenne, de hamar összeszedi magát. – Jöjjön hát a végső talány, halandó!

Valami, mi nem valódi, ám mégis annak tűnik nekem,
Gondolkozz barátom, ezt a dolgot vajon merre lelem?

Mit válaszolsz?

Az elmédben?	Lapozz a **196**-ra.
A ködben?	Lapozz a **260**-ra.
Egy illúzióban?	Lapozz a **274**-re.
Egy hazugságban?	Lapozz a **326**-ra.
Hogy nem tudod?	Lapozz a **261**-re.

54.

Lihegve mély levegőt veszel. A levegőnek furcsa íze van, és egy pillanatra megszédülsz. A lény csak erre várt. A csápok köréd tekeredenek, te pedig felkiáltasz a fájdalomtól, ahogy megégetnek. Szerencsére hamarosan kimúlsz…

55.

Előveszed hátizsákodból a naplót, majd felolvasol belőle egy részt. A férfi lassan lenyugszik, és ismét normálisan kezd lélegezni. Értelem fénye gyullad szemében, majd előrenyúl a könyvért. – Köszönöm. A kiesések összevissza jönnek, mint azt nyilván te is olvastad. És bár csúnyán megsértetted a magánszférám, mégis úgy érzem, jutalmat érdemelsz, amiért segítettél rajtam. Parancsolj – mondja, azzal átnyújt egy kis zsákot. – Tűzmagok vannak benne. Egy hozzád hasonló harcos bizonyára hasznukat fogja venni. – A Tűzmagok felrobbannak, ha megtörnek, és egy lángoszlopot lövellnek a magasba. Minden harc előtt használhatsz egyetlen darabot, és ha ilyenkor sikeresen *próbára teszed* ÜGYESSÉGED, 6 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozhatsz vele az ellenfelednek. Dobj egy kockával, hogy megtudd, összesen hány mag van a zsákban. Jerail búcsúzóul bólint egyet, majd kezének egyetlen intésével semmivé foszlik. Folytatod az utadat. Lapozz a **206**-ra.

56.

Előreküldöd lovasaidat, hogy felderítsék a terepet, és épp megpillantod ellenfeled íjászait, akik előjönnek az erdőből, hogy csatlakozzanak társaikhoz. Rohamra indítod őket, hogy visszafordítsd azokat, ám a karavántól érkező kardforgatók gyorsan végeznek csapatoddal. Ellenfeled ezután támadást indít szekered ellen, ami a harcosok által védett íjászok össztüze alatt még az előtt elesik, hogy katonáid elérnék azokat. Elvesztetted a próbát. Lapozz a 242-re.

57.

Sikerül időben elfordítanod a tekintetedet. Lihegve lököd el magad elől a könyvet. Ez közel volt! Kicsit még remegsz az idegességtől, miközben elhatározod, mit teszel ezután. Ha az asztalt akarod átvizsgálni, és még nem tetted, lapozz a 285-re. Ha elolvasnád a másik könyvet, lapozz a 179-re. Ha inkább egyszerűen csak távoznál, lapozz a 305-re.

58.

Mögötted a művész felnevet, és gratulál éleslátásodhoz. – Szép volt, ifjú barátom. A kezedben egy Elf Kaméleonpengét tartasz, melyek közül már csak néhány darab maradt. A markolatában lévő ékkövek a négy alapelemet jelképezik: a földet, a tüzet, a vizet és a levegőt, az ötödik pedig az időt. Ezt a kardot természetesen nem én készítettem, ősi korok hagyatéka ez, melyet hatalmas mágia jár át. Én csupán az őrzője voltam. Titka pedig abban rejlik, hogy érzékelni tudja, hogyan lehet egy lényt a leghatékonyabban támadni.

Valóban ritka az ilyen fegyver. Valahányszor eltalálod vele ellenfeledet, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vonhatsz le tőle. Ezen kívül képes kárt tenni azokban a mágikus bestiákban, melyek ellenállnak a közönséges kardnak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Mit teszel most?

Megdicséred a művészt a remek alkotásáért, és távozol?	Lapozz a 2-re.
Megnézed az ünnepséget ábrázoló festményt, ha még nem tetted?	Lapozz a 188-ra.
Megnézed a csatajelenetet ábrázoló képet, ha még nem tetted volna?	Lapozz a 100-ra.

59.

Jobbra lépsz, hogy megvizsgáld a déli oszlopsor és a tükrös fal közti területet. Váratlanul egy sötét alak ugrik elő az egyik oszlop mögül, és egy fémgömböt hajít feléd, mely elől képtelen vagy kitérni. Mielőtt ráeszmélnél arra, hogy mi történik, a tárgy mellkason talál, és apró ezüsttüskéket lő ki magából, melyek mélyen a húsodba hatolnak.

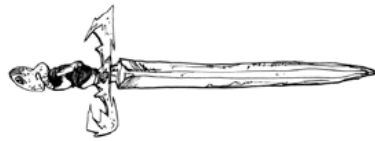
A Gyilkos Gömb néven ismert misztikus fegyverrel találtak el. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz tüskénként, majd dobj újra, hogy megtudd, hány állt ezek közül beléd. A két dobás szorzatát vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha túlélted a támadást, előhúzod a fegyvered, és a köpenyes alak felé indulsz. Lapozz a 143-ra.

60.

Innen két út vezet tovább, az egyik nyugati, a másik déli irányba. Ha a nyugati, türkiz színű függönyösön át távoznál, lapozz a 17-re; ha a déli narancson, lapozz a 67-re.

61.

A szoba alja homorú, a közepe majdnem harminc centivel lentebb van, mint a széle. De igen masszívnak tűnik. Két függönyös kijárata van. Ha a feketén át távoznál, lapozz a **23**-ra; ha a sötétzöldön át, lapozz a **86**-ra.



62.

Lassan sétálsz oda a ládához, felkészülve rá, hogy bármelyik pillanatban rád veti magát valami. De semmi nem történik. Mikor már ott állsz a kincshalom mellett, közelebbről is megvizsgálod. A halom nagyon is valóságosnak tűnik, a falakon sorakozó fáklyák fénye csillog minden tárgyon és érmén. Mit teszel?

Magadhoz veszel annyi Aranytallért, amennyit csak tudsz?	Lapozz a **150**-re.
Hasznos tárgy után kutatod át a kupacot?	Lapozz a **197**-re.
Még mindig csapdát sejtve inkább elhagyod a szobát?	Lapozz a **238**-ra.

63.

A szoba három falán látsz kijáratot, melyek különféle színű függönyökkel vannak jelölve. Melyiken lépsz át?

Az ibolyán?	Lapozz a **27**-re.
A kékesszürkén?	Lapozz a **89**-re.
A kéken?	Lapozz a **65**-re.

64.

Ahogy kezeddel lesöpröd a port, egy rúna izzik fel alatta. Az ajtó váratlanul kirobban, egyenesen az arcodba. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Bármi is volt a mélyedésben, az megsemmisült. Átkozódva indulsz tovább a járatban. Lapozz a **69**-re.

65.

A szoba minden falán látsz kijáratot, melyek különféle színű függönyökkel vannak jelölve. Melyiken lépsz át?

A rózsaszínen?	Lapozz a **30**-ra.
Az indigókéken?	Lapozz a **63**-ra.
A zöldön?	Lapozz az **52**-re.
Az aranyon?	Lapozz a **91**-re.

66.

Egy aranytárgyat a kezedben tartva képes vagy a szokott módon megküzdeni az Őrszemmel, aki azonban így is igen félelmetes ellenfél!

Arany Őrszem ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha akarsz, a küzdelem során bármikor *Elmenekülhetsz*. Amennyiben így tennél, lapozz a **238**-ra. Ha legyőzöd a harcost, lapozz a **230**-ra.

67.

Ennek a szobának a falát apró pöttyök tarkítják. Csupán a három kijárat előtt lógó függönyök egyszínűek. Ha a világoskéken át távozol, lapozz a **60**-ra; ha a szürkén át, lapozz a **41**-re. Ha a rikítózöldet választod, lapozz a **71**-re.

68.

A Hobbit győzelmedet látva több percig folytatja a vihogást, majd pedig felkér, hogy lépj át a szemben lévő ajtón. Így is teszel, és egy különös teremben találod magad, melynek közepén egy asztal és egy szék áll, a szemközti falnál pedig mintha egy színpad lenne. Az asztalon némi főtt vadkanhúst és sört látsz. A Próbamester hangja szól hozzád, hogy ülj le, egyél egy kicsit, és élvezd a műsort. Megpróbálod kinyitni a szobában lévő másik ajtót is, de az nem moccan. Ha eszel az ételből, lapozz a **9**-re. Ha csak leülsz, és vársz, lapozz a **317**-re.

69.

A kis mélyedéseket magad mögött hagyva nemsokára egy elágazáshoz érkezel. Az egyik továbbvezető út északkelet felé vezet, a másik északnyugati irányba. Ha a bal oldalin indulsz tovább, lapozz a **92**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **95**-re.

70.

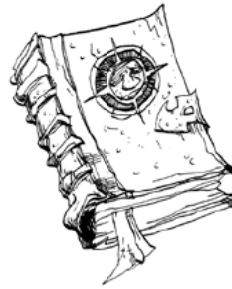
A kristályból áradó fény bevilágítja az előtted lévő félelmetes teremtményt. Épp olyan, mint egy óriási, zöld varangy, melynek fogazott szájánál nyálkával borított csápok vonaglanak. Egy ősi lény mászik feléd, a Rémület Ura.

Rémület Ura ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

A Kristályszilánkból áradó fény segít ellenállni a sötétségből áradó nyugtalanságnak, de a csapkodó csápokat borító savas nyálkától nem véd meg. Ha eltalálnak, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Eszedbe jutnak a könyvben olvasottak, ezért óvatosan veszed a levegőt, és figyelsz rá, hogy ezt minél távolabb tedd a fenevadtól. Ha rendelkezel a Kaméleonpengével, az énekel a kezedben, és szinte saját magát irányítja, így valahányszor eltalálod a bestiát, 4 ÉLETERŐ pontos sebet ejtesz rajta. Légy óvatos, mert veszedelmes ellenféllel állsz szemben! Ha legyőzöd, lapozz a 39-re.

71.

Két függönyös kijárat vezet innen tovább, az egyik északi, a másik déli irányba. Ha az északi, narancs felé mennél, lapozz a 67-re, ha a másik, barna irányába, lapozz a 76-ra.



72.

A lépcsők egy nagyobb szobába vezetnek. A falakat vérfoltok borítják, a padlón állati húscafatok hevernek szanaszét. Óvatosan lépsz beljebb. Hirtelen vérfagyasztó morgás hangzik fel a hátad mögül. Egy farkasszerű alak lép elő az árnyakból, amit szorosan követ egy második. Vöröslő szemek izzanak fején, és már tudod, hogy nem közönséges ebek állnak veled szemben, hanem Pokolkutyák. És úgy tűnik, nagyon éhesek!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Pokolkutya	7	6
Második Pokolkutya	7	7

Minden harmadik Körben dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, az egyik lény tüzes lehelete miatt további 2 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Ha sikerül legyőznöd a bestiákat, lapozz a 123-ra.

73.

Ahogy átlépsz a boltíven, egy jókora barlangba érkezel, és máris megtudod, miből árad a fény: egy halványan izzó ködből, ami az egész üreg padlóját eltakarja. Nem látsz el a túloldalig. Eltökélten elindulsz előre.

Úgy érzed, az örökkévalóságig tart átvágni itt, és a pára miatt még a környezetedből sem látsz szinte semmit. Néha halk hangok ütik meg a füled, és meg mernél rá esküdni, hogy a szemed sarkából egy-egy sovány arcot is látni vélsz. Egyre inkább eluralkodik rajtad az üldözési mánia, végül előhúzod a kardod, csak hogy érezd megnyugtató súlyát a kezedben.

– Annyira emberi – suttogja melletted egy hang. – Tele a szívük erőszakkal.

Megpördülsz, és egy Elf-szerű kis lényt pillantasz meg. Vékony arca van, melyet hegyes fülek díszítenek, szemei pedig aranyosan csillognak. Hirtelen újabbak bukkannak fel, teljesen körbevéve téged. Mindegyikük ugyanolyan, és rövid tunikákat viselnek.

– A báró azt állítja, hogy ez az eddigi legnagyobb labirintusa. Ami tökéletesen igaz is, mivel olyan ősi földekre tolakodott be, melyekhez semmi joga nem volt. A köd a mi világunk, kalandozó. Nem kelhetsz át rajta. Párbajra hívlak ki. A próba pedig…

Egy másik lép előre, majd szomorúan megrázza a fejét. Az első tétovázni kezd, majd megáll. – Ahogy kívánja, öreg – mondja a másiknak. – Mint a kihívott fél, te választhatod meg, hogy mi legyen a próba. Nos, ember? Bölcsesség, taktika, erő vagy ügyesség? – Melyiket választod?

A bölcsességet? Lapozz a **339**-re.
A taktikát? Lapozz a **117**-re.
Az erőt? Lapozz a **290**-re.
Az ügyességet? Lapozz a **321**-re.

74.

Megkérded a fickótól, miért fél ennyire tőled. Azt válaszolja, hogy a többi bajnokjelölt mind bántalmazta őt, amikor találkoztak. Elvették minden élelmét és vizét, melyekkel az elkövetkező három napot kellett volna túlélnie, ráadásul az előző három nap sem evett semmit. Mit teszel?

Megkínálod némi élelemmel a saját készletedből? Lapozz a 90-re.

Közlöd vele, hogy bár együtt érzel vele, de túl drága az élelmed ahhoz, hogy egy vadidegennel oszd meg, majd pedig továbbállsz? Lapozz a 302-re.

Megkönyörülsz rajta, és véget vetsz szenvedéseinek? Lapozz a 358-ra.

75.

Hátrahagyod az Ember-Ork tetemét, és az oltárhoz lépsz. Most már látod, hogy egyetlen bazalttömbből faragták, és a mellette álló két urnából felszálló füst teljesen beborítja. Az emelvény teteje teljesen sima. Számos viaszgyertya csonka maradványa borítja, és egy jókora gyémánt is pihen rajta.

Már épp az ékkő felé nyúlnál, amikor az oltár mögötti falon egy sornyi apró lyukat pillantasz meg. Úgy tűnik, egy csapdával nézel farkasszemet. Ha most távoznál innen, lapozz a 353-ra. Ha el akarod tenni a gyémántot, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az 51-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 26-ra.

76.

A szoba falát sötét fa borítja, amik csíkokban sorakoznak a falon és a padlón. Három kijáratot látsz, melyeken színes függönyök lógnak. Ha a vörösön mész tovább, lapozz a **48**-ra; ha a rikítózöldön, lapozz a **71**-re; ha a sötétszürkén, lapozz a **105**-re.

77.

Fegyvered telibe találja a kristályt, ami nagyot csattan, a kő azonban nem törik szét. Ellenben fájdalmas remegés fut végig a karodon (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Fájó kezedet masszírozva indulsz el a sötétben. Lapozz a **160**-ra.

78.

Előhúzod fegyveredet, és a Kaméleoniták felé indulsz. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kaméleonita	7	7
Második Kaméleonita	6	6
Harmadik Kaméleonita	7	6

Ha mindegyikük ÉLETEREJÉT sikerül 0-ra csökkentened, lapozz a **109**-re. Ha akarsz, *Elmenekülhetsz*, ekkor azonban 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mivel mindannyian bevisznek még egy utolsó támadást. Ha a nyugati alagúton indulnál tovább, lapozz a **98**-ra. Amennyiben az északit választanád, lapozz a **120**-ra.

79.

A varázsló csalódottan néz rád. – Pedig oly sok lehetőség lett volna benned. Már úgy vártam a végső próbádat. De ne csüggedj. Javaslom majd a bárónak, hogy hagyjon életben, hogy a labirintusban szolgálhass.

Akár beleegyezik ebbe a báró, akár nem, életed hátralévő napjait a Halállabirintusban fogod tölteni. Kalandod itt véget ér.

80.

Mit teszel?

Megdicséred a művészt a remek alkotásáért, és távozol?	Lapozz a 2-re.
Megnézed az ünnepséget ábrázoló festményt, ha még nem tetted?	Lapozz a 188-ra.
Megnézed a csatajelenetet ábrázoló képet, ha még nem tetted volna?	Lapozz a 100-ra.

81.

Mindkét csapatodat az erdőbe küldve gyorsan sikerül legyőznöd ellenfeleidet. De sajnos túl sokáig tart ott a harc, és a Tünde erői könnyedén elérik, majd megsemmisítik a védtelenül hagyott szekeredet. Elvesztetted a próbát. Lapozz a 242-re.

82.

Három kijáratot látsz innen, melyeket színes függönyök takarnak el. Melyiken mész tovább?

A zöldön?	Lapozz az 52-re.
A narancson?	Lapozz a 226-ra.
Az orgonaszínűn?	Lapozz a 84-re.

83.

Miközben a járatban haladsz, csoszogó hangok ütik meg a füledet, melyek elölről jönnek. A zaj egyre erősödik, végül a sötétből egy kis emberke alakja bontakozik ki. Arca beesett és sápadt, öltözéke tiszta rongy. Mikor közelebb érsz hozzá, könyörögni kezd neked. – Kérem, ne bántson, én nem árthatok magának. – Mit teszel?

Beszédbe elegyedsz a férfival?	Lapozz a 74-re.
Nem foglalkozol vele, csak elmész mellette?	Lapozz a 302-re.
Rátámadsz?	Lapozz a 358-ra.

84.

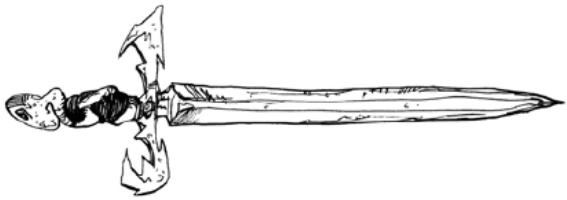
A szoba teteje enyhén ívelt, két kijárata van, egy északon és egy délen. Ettől az egész kicsit olyan, mintha folyosó lenne, és nem pedig terem. Ha az északi, sárga függönyös kijáraton mennél tovább, lapozz a 82-re; ha a déli, vörösön, lapozz a 93-ra.

85.

Ahogy csapásra emeled a karod, az öregember felnevet. Izmaid megfagynak, majd egy intésére a székben találod magad. Lapozz a 7-re.

86.

Ennek az egyszerű szobának két függönyös kijárata van, egy délre, egy másik nyugatra. Ha a nyugati, barna nyíláson lépsz át, lapozz a **61**-re; ha a kékesszürkén, lapozz a **89**-re.



87.

Legnagyobb meglepetésedre a lények egy pillanatig sem próbálnak feltartóztatni, hagyják, hogy elmenekülj. Ehelyett bizonytalanul visszahúzódnak a keleti barlangnyílások felé, miközben pikkelyes kezeiket a bennük lévő bunkósbotokkal együtt leeresztik. Ha a nyugati alagút felé rohansz, lapozz a **98**-ra. Ha az északi felé futnál, lapozz a **120**-ra.

88.

Íjászaidat az utolsó szálig lemészárolják, ellenfeled lovasai oldalba kapják sereged többi részét, míg a néhány megmaradt íjász megritkítja embereid sorait. Katonáid lassan elesnek a lovasság villámgyors támadása következtében. Elvesztetted a próbát. Lapozz a 242-re.

89.

Északra és nyugatra látsz kijáratot. Az északi nyílásnál egy sötétzöld, a nyugatinál egy indigókék színű függöny lóg. Ha a sötétzöldön lépsz át, lapozz a **86**-ra; ha az indigókéken, lapozz a **63**-ra.

90.

A szerencsétlen pára örömmel, hálálkodva átveszi tőled az élelmet, és gyorsan elrejti a ruhájába. Legalábbis megpróbálja, de a jelek szerint nem jár sok sikerrel, mert abban már van valami. Széles mosollyal az arcán szólal ismét meg. – Most, hogy már van élelmem, ennek már nincs elég hely. – Azzal előhúz egy pergamentekercset, és a kezedbe nyomja. – Ezt múlt éjszaka loptam el a mesteremtől. Nem tudom, mit jelenthet, de neked még hasznodra válhat. Azzal ismét megköszöni a segítségedet, és elsiet a sötétbe. Nézed, ahogy eltűnik, majd szemügyre veszed a tekercset is. Amikor kinyitod, meglepve tapasztalod, hogy el tudod olvasni a rajta lévő írást.

Hogy elűzd e tűzszellemet,
Kinek lángjában elégnél,
Vesd csak meg a lábad,
És annyit mondj: TŰNÉS!

Nem tudod, mit jelenthet a vers, de valamiért úgy érzed, fontos nyomra bukkantál. Zsákodba helyezed a pergament, majd folytatod az utadat. Lapozz a **25**-re.

91.

Ennek a szobának a tetejébe további világító kristályokat helyeztek, ezért sokkal világosabb, mint a többi. Két kijárata van. Ha a kék függönyösön lépnél át, lapozz a **65**-re; ha a világoszöldön, lapozz a **255**-re.

92.

Az alagút ereszkedik egy kicsit, majd egy nagy barlangüregbe torkollik. A fény egy nagy kristályból jön, ami a plafonon csüng, és a padlót borító számtalan növényből, melyek teljesen eltakarják a helyiség középső részét. Átküzdöd magad ezeken, és végül elérkezel egy kis tisztásra, ahol egy öregembert látsz, aki a talajon ülve pipázik. A fickó felnevet, amint megpillant.

– Hé, épp most készült el egy kis ser. Akarsz egy pohárral?

Gyanakvó tekintettel foglalsz helyet a kis széken, amelyre az öregember mutat, miközben feláll, és egy kis, rotyogó folyadékot tartalmazó üsthöz lép.

– Nos? – kérdi, miközben egy ütött-kopott bádogpoharat lóbál a kezében.

Ha elfogadod a felkínált italt, lapozz a **278**-ra. Ha inkább udvariasan visszautasítod, lapozz a **312**-re.

93.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **84**-re.

94.

Az Északi feléd köp, amint megszólítod. – Nem beszélek veled, csak 15 Aranyért. – Ha fizetni akarsz neki, lapozz a **16**-ra. Ha inkább rátámadnál, lapozz a **46**-ra.

95.

Hamarosan egy ajtót veszel észre, melyet a durva kőfalba ágyaztak be. Ha benyitnál rajta, lapozz a **348**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **305**-re.

96.

Az Elementál már feléd fordult, és a magasba emelkedett, ám ahogy a tekercs utolsó szavai is elhagyják ajkaidat, a lény fejet hajt, karjai pedig az oldala mellé hullnak. A következő pillanatban feltekint a plafonra, majd a rúnajelen át felszívódik!

A megkönnyebbültségtől és kimerültségtől a padlóra rogysz. Ám ahogy a kör szélén térdelsz, hirtelen tapsot hallasz magad mögül. Odafordulva meghűl az ereidben a vér, amikor megpillantod a varázslót, aki láthatóan makkegészséges. – Kiváló! – mondja elismerően.

Hitetlenkedve nézel a férfira, aki mintha csak olvasná a gondolataidat, már válaszol is.

– Az valójában nem Elementál volt, mert még én sem hiszem, hogy képes lennék egy ilyen hatalmas túlvilági lényt megidézni. Amit láttál, az csupán illúzió volt, méghozzá egy elég lenyűgöző darab. Persze félre ne érts, ha nem tudtad volna elűzni, ugyanúgy meghaltál volna.

– A Próba előtt elküldtem a szolgámat, hogy találkozzék minden versenyzővel. Az, aki képes célba érni, igazi hős lesz, egy példakép, akire mindenki felnéz, akit mindenki követ. Úgy gondoltam, hogy egy ilyen hősnek mindenképp tisztelnie kell másokat, legyenek azok bár nemesi vagy paraszti származásúak is. Azok, akik udvariasan viselkedtek szolgámmal, azok kaptak egy tekercset. És az, hogy valaki ilyen nagy nyomás alatt is képes legyen azt használni, teszi teljessé a próbát. Méltónak bizonyultál rá, hogy folytasd az utadat. – Lapozz a 47-re.

97.

Nem foglalkozol a csontvázkézzel, csak továbbsétálsz a távoli ajtó felé. Néhány lépés után meghallod Ungoth dühös, mennydörgő hangját.

– Majd én megtanítalak a jó modorra, te patkány! Érj borzalmas véget!

Sietni kezdesz az ajtó felé, de elkéstél. A Csontvázúr megátkozott téged, és mostantól kezdve a Gyorsított Halál Mételye rág téged. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy ezentúl valahányszor ÉLETERŐ pontot vesztesz, mindig 1-gyel többet kell majd levonnod magadtól. Mostantól kezdve még jobban kell vigyáznod, hogy ne szenvedj el túl sok sebesülést a Bajnokok Próbájának hátralevő részében, különben az átok végezni fog veled, és csontjaid az idők végéig fognak itt sorvadni…

Mire eléred az ajtót, tested már jeges verítékben úszik. Egy utolsó, gyűlölködő pillantást vetsz Ungoth trónjára, majd kitámolyogsz a hatalmas barlangból, és elindulsz az észak felé vezető folyosón. Lapozz a 29-re.

98.

A folyosó egy fémveretes ajtóban ér véget. Ha belépsz rajta, lapozz a 272-re. Ha inkább visszamész, és az északi folyosón indulsz tovább, lapozz a 120-ra.

99.

Felnyúlsz, hogy megvizsgáld a legközelebbi fáklyát. Nem látsz rajta semmi különöset, de mivel egy fémkerettel rögzítették hozzá az oszlophoz, nem tudod leemelni a helyéről. Szemed sarkából hirtelen mozgást veszel észre: egy sötét alak lép elő a déli oszlopsor mögül. Még látod, hogy egy ezüsttárgyat hajít feléd, mire te azonnal oldalra vetődsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a 203-ra; ha sikertelen, lapozz a 333-ra.

100.

A csatajelenetet ábrázoló festmény lélegzetelállítóan részletes. Hogy egy valódi eseményt ábrázol, vagy csak a művész fantáziájának egy részlete, azt nem tudnád megmondani. Az egyik oldalon a Gonosz és Káosz sötét hordáit látod: Orkokat, Trollokat és mindenféle más káoszfattyat. A másikon Elfek, emberek és Törpék együttes csapatai állnak. Azonban valami különös kelti fel a figyelmedet. Az előtérben egy Törpét látsz, ami egy torzszülöttel küzd, ám különös módon nem ellenfelét figyeli, hanem mintha téged nézne. Mit teszel?

Közelebbről is megvizsgálod a jelenetet?	Lapozz a 136-ra.
Megdicséred a művészt a remek alkotásáért, és távozol?	Lapozz a 2-re.
Megnézed az ünnepséget ábrázoló festményt, ha még nem tetted?	Lapozz a 188-ra.
Megnézed a kardot ábrázoló képet, ha még nem tetted?	Lapozz a 383-ra.

101.

Egy pillanatra úgy látod, mintha fény csillant volna meg a gyémánton. A kard csak festmény, ezért biztos csak a fény játéka volt. De biztos vagy benne, hogy valami nincs rendben vele. Mit teszel?

Megérinted a vásznat?	Lapozz a **144**-re.
Megdicséred a művészt a remek alkotásáért, és távozol?	Lapozz a **2**-re.
Megnézed az ünnepséget ábrázoló festményt, ha még nem tetted?	Lapozz a **188**-ra.
Megnézed a csatajelenetet ábrázoló képet, ha még nem tetted?	Lapozz a **100**-ra.

102.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **105**-re.

103.

A Tünde is balra tart. Ha hagyod, hogy az övé legyen ez az út, és inkább jobbra mennél, lapozz a **252**-re; ha középre, lapozz a **256**-ra. Ha ellenfeledet középre kényszeríted vissza, lapozz a **138**-ra; ha jobbra, lapozz a **208**-ra.

104.

A Gnómok örömmel fogadják, mikor leülsz melléjük, és bemutatkozol. – Nahát, ilyet még nem pipáltam! – mondja az egyik. – Egy udvarias harcos! Nem gondoltam volna, hogy valaha megélem ezt a napot. – Hamarosan rájössz, hogy ez a három Gnóm Szukumvit báró rabszolgája, akiket arra kényszerített, hogy főzzenek az alattvalóira. – A meló borzalmas, de még mindig mi készítjük a legjobb Aardfarkas-pecsenyét a Holdkő Dombok ezen oldalán. – Megkérded tőlük, mire lehet a továbbiakban számítani. – Az elmúlt néhány nap eléggé… nos, mozgalmas volt, de a bajnokjelöltek nagy része már elhagyta a labirintust, úgyhogy nyugodtan tudjuk tovább tökéletesíteni a ragunkat. Nemrég volt egy nagyobb csetepaté néhány Ork és egy félelmetes kinézetű jelölt között, de azt hiszem, ezt már sikerült lerendezniük. Most már hárommal kevesebb Orkra kell főznünk. Tök jó, ugye fiúk? – kotyogja közbe egy másik. Társai ujjongva értenek egyet vele. Ha van nálad egy tekercs, amit Gnómul írtak, és szeretnéd megmutatni ezt a szakácsoknak, lapozz a 152-re. Ellenkező esetben lapozz a 232-re.

105.

Ezt a szobát vastag porréteg borítja. Helyenként azonban mintha lábnyomokat látnál. Két kijáratot látsz. Ha a barna függönyöset választod, lapozz a 76-ra; ha a sárgát, lapozz a 102-re.

106.

Az Orgyilkos hörögve roskad a bazaltkövekre. Különös szablyájával nem foglalkozva gyorsan átkutatod a tetemet. Köpenyének egyik belső zsebében rábukkansz egy másik Gyilkos Gömbre. Ha akarod, ezt magadhoz veheted. Egyetlen összecsapás legelején használhatod majd a tárgyat, és csak egyetlen ellenfél ellen. Amikor így tennél, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Ha a próba sikertelen, dobásod célt téveszt, és a fegyver ártalmatlanul robban fel. Ha a próba sikeres, eltalálod vele ellenfeledet. Ekkor dobj egy kockával, hogy megállapítsd, hány tüske röppent ki a Gömbből, majd egy másikkal, hogy megtudd, külön-külön hány ÉLETERŐ pontot sebeztek ezek. A két eredmény szorzatából kapod meg azt, hogy mekkora sebet okoztál ellenfelednek a támadással. A Gömbön kívül több más apróságot is sikerül összeszedned az Ember-Ork ruhájából: egy ébenfából készült szipákos szelencét, egy kékköves aranygyűrűt és egy durva, csillag alakú szimbólumot tartalmazó, ütött-kopott bronzgyűrűt. Mit teszel?

Kinyitod a szipákos szelencét?	Lapozz a 347-re.
Felhúzod az aranygyűrűt?	Lapozz a 359-re.
Felhúzod a bronzgyűrűt?	Lapozz a 311-re.
Megvizsgálod az oltárt?	Lapozz a 75-re.
Elhagyod a termet, és folytatod utadat a folyosón?	Lapozz a 353-ra.

107.

Elmondod neki, hogy állsz a próba elébe. – Jó választás – mondja, azzal kuncogni kezd. Csettint egyet, mire a szoba szemben lévő falának egy része oldalra csúszik. A kis lény int, hogy menj vele, te pedig engedelmesen követed. Egy nagy, négyszög alapú helyiségbe érkeztek, melyből egy olyan kétszárnyú ajtó vezet tovább, mint amin korábban beléptél. A terem közepén egy baljóslatúnak tűnő csapóajtót látsz. A Hobbit megdörzsöli az ujján lévő gyűrűt, és egy fényes villanás kíséretében eltűnik. Miközben azon töprengsz, hová mehetett, fentről egy kiáltás üti meg a füledet. – Készülj fel a próba első részére! – nevet diadalmasan. A csapóajtó felnyílik. Vérfagyasztó morgás és dörmögés üti meg lentről a füledet. Ahogy előhúzod fegyvered, egy hatalmas bestiát pillantasz meg, mely leginkább egy majomra hasonlít. Azonban mikor előhúzza kezeit is, észreveszed a hatalmas, kaszaszerű karmokat is, melyek négy szőrös végtagjából nyúlnak ki! Egy Karomvad áll előtted!

Karomvad ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Minden negyedik Harci Kör elején *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha a próba sikeres, folytathatod a harcot. Ha nem sikerül, fegyvered beleragad a szörny sűrű bundájába, és így puszta kézzel kell folytatnod az összecsapást. Ellenfeled karmai 3 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést képesek okozni rajtad, ha eltalálnak. Ha azonban sikerül legyőznöd, visszaszerezheted a fegyveredet. Ha győzöl, lapozz a **68**-ra.

108.

Kimerülten éred el a célvonalat. Még erősen lihegsz, mikor a Tünde melléd ér, és társai is megjelennek.

– Úgy tűnik, te nyertél, halandó. Nyugodtan távozhatsz. A kivezető út csupán Elf-szemek számára látható. Itt e kő, hogy vezessen utadon.

Azzal a lény egy középen lyukas kavicsot hajít feléd. Mikor belepillantasz, egy ezüst szál jelenik meg előtted, ami zsinórként tekereg a padlón. Követni kezded, és a köd hamarosan feloszlik a barlang túloldalánál. Lapozz a 397-re.

109.

Az utolsó Kaméleonitát is végső nyugalomra helyezed, majd fegyveredről a barlang homokjára törlöd a rátapadt vérüket. Tábortüzük továbbra is vígan lobog, és füstpamacsokat ereget a plafon irányába. Mit teszel?

Átkutatod a lemészárolt Kaméleoniták tetemeit?	Lapozz a 366-ra.
Szétnézel a keleti barlangban?	Lapozz a 398-ra.
A nyugati alagúton át távozol?	Lapozz a 98-ra.
Továbbmész az északi folyosón?	Lapozz a 120-ra.

110.

A bestia természetfeletti erővel rendelkezik, és egy jókora ostorral harcol. Komoly ellenfélnek ígérkezik.

Vadember ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 18

Ha valahányszor dupla számot dobsz ellenfeled Támadóerejéhez, és megnyeri azt a Harci Kört, dobj egy kockával, és az eredményt vesd össze az alábbi táblázattal, hogy megtudd, milyen sebesülést szenvedsz el.

Dobás	*Sebesülés*
1–2	Normális sebesülés.
3–4	Kétszeres sebesülés.
5	Berzerker, a Vadember agyát elönti a düh. A következő Harci Körben kétszer támad majd rád. Ekkor tekintsd úgy, mintha két, azonos ÜGYESSÉGGEL rendelkező ellenféllel küzdenél. Te továbbra is csak egyszer támadhatsz rá.
6	Ellenfeled ostora rácsavarodik fegyveredre, és kirántja azt a kezedből! Ha nincs másik fegyvered, kénytelen leszel puszta kézzel küzdeni; ha van, akkor viszont egy Kört rá kell szánnod arra, hogy ezt elővedd, és addig biztosan nem okozol sebzést a Vadembernek.

Ha legyőzöd, lapozz a 34-re.

111.

Az ajtóra a neveden kívül egy versikét is véstek, mely így hangzik:

A jó válaszért jutalom jár,
A hibásért fájdalmas büntetés!
Mely nem hullani fog,
Hanem a nyakadba ömleni!

Az ajtó felett véseteket látsz, melyeket vasrag porréteg fed. Ha le akarod ezt porolni, hogy megtudd, mi van alatta, lapozz a **64**-re. Ha ráfújsz, lapozz a **155**-re. Ha inkább hagyod az egészet, és továbbmész a folyosón, lapozz a **69**-re.

112.

– Hát, tényleg lehet, hogy valami olyasmi. Akárhogy is, jó volt veled elbeszélgetni. Később is visszatérhetnél ide. – Búcsút veszel a fickótól, és a környező növényeken át utat vágva magadnak továbbhaladsz a barlang másik oldala felé. Lapozz a **316**-ra.

113.

Kétségbeesetten bújsz be egy repedésbe, ami a barlang szájának közelében nyílik, és épp sikerül elrejtőznöd, amikor egy óriási, barna, bibircsókos lény mászik elő az üregből. A bestia nagyjából emberszerű alakú, borotvaéles karmai és törött agyarakkal teli szája van. Apró, mélyen ülő, vörös szemeit végigjáratja a termen, majd beleszimatol a levegőbe, hogy megtudja, merre vagy. Egy Tarator az, Allansia egyik barlangi fenevadja, és csak pár pillanatod van rá, hogy eldöntsd, mit akarsz tenni, mielőtt rád találna. Ha megpróbálsz az északi barlangon át *elmenekülni*, lapozz a **276**-ra. Ha előóvakodnál a repedésből, amíg a szörny hátat fordít neked, és meglepetésből támadnál rá, és rendelkezel a Kaméleonbőr képességgel, lapozz a **189**-re. Ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **189**-re; ha elbuktad, lapozz a **192**-re.

114.

Ennek a szobának a falait apró csigák borítják be. Megremegsz, ahogy szétplaccsannak a lábad alatt. Két kijáratot látsz. Ha a nyugati, vörös függönnyel takart úton mennél tovább, lapozz a **340**-re. Ha az indigókéken át távoznál, lapozz a **161**-re.

115.

– Rossz válasz – mondja megvető hangon a báb. – Tudod, én nem szeretem az ostoba embereket. Nem hagyod el élve ezt a helyet. – Ha megpróbálod meggyőzni, hogy gondolja meg magát, lapozz a **21**-re. Ha a bábra támadsz, lapozz a **210**-re.

116.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **178**-ra.

117.

– Akkor játszani fogunk, halandó, hogy ellenőrizzük a tudásodat.

A lény int a kezével, mire látomás jelenik meg előtted. Egy csatateret látsz. Délkeleti oldalánál domb emelkedik, nyugatra egy kisebb fasor terül el. A középső síkságot egy kisebb folyó választja ketté, és két gázlót is látsz rajta átvezetni. Csapatod lovasokból, egy csapatnyi kardforgatóból és egy maréknyi íjászból áll, továbbá van egy kis szekered.

– A cél – magyarázza a lény –, hogy megvédd a szekeret, és hogy elpusztítsd az enyémet. Ugyanolyan csapatokkal indulunk, amik a parancsainkra reagálnak. Nem kell, hogy beszélj, a gondolataidra reagálnak. Úgy helyezheted el a kezdőcsapatodat, ahogy csak szeretnéd. Az enyémek már a táblán vannak.

Ahogy ezt kimondja, megpillantod a szekeret, amit kardforgatók vesznek körbe, és közvetlenül mellettük ott áll a lovasság. Te hogyan helyezed el a saját csapataidat?

A dombra helyezed az íjászokat és a szekeret, a lábához a lovasokat és a harcosokat? Lapozz a 126-ra.

A síkságra helyezed az íjászokat, a lovasokat és a szekeret, katonáidat pedig elrejted a fák közé, remélve, hogy később rohamot tudsz velük indítani? Lapozz a 10-re.

Az erdőbe rejted az íjászaidat, és minden mást a középső síkságra helyezel, a szekér köré? Lapozz a 384-re.

118.

A durván vájt helyiség, melyben most vagy, teljesen üres, csak egy törött vizeskancsót és néhány sárga penésszel teli edényt látsz. Ahogy átvágsz rajta, lábaddal belerúgsz az egyikbe, mire az edényből a talajra hullik egy kis penészdarab. A levegő hirtelen spórákkal telik meg, melyek egy részét akaratlanul is belélegzed. Tüdőd égetni kezd, ahogy a kis magok irritálni kezdik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Öklendezve, köhögve támolyogsz ki a helyiségből. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **209**-re. Ha 3–4, lapozz a **172**-re. Ha 5–6, lapozz a **198**-ra.

119.

A szobának ívelt plafonja van, amitől úgy érzed, mintha egy folyosón lennél. Két végében különböző színű függönyök lógnak. Ha a barnán át távoznál, lapozz a **324**-re; ha a pávakéken át, lapozz a **180**-ra.

120.

A folyosó egy szélesebb területnél belefut egy másikba, mely észak-déli irányban húzódik. Mivel nem akarsz visszafelé indulni, észak felé mész tovább. Lapozz a **368**-ra.

121.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **202**-re.

122.

A varázsló arca eltorzul a koncentrálástól, miközben az Elementállal folytat mentális küzdelmet. – Azért idéztelek meg, hogy teljesítsd a követelésemet! És azt akarom, hogy semmisítsd meg azt, aki mögötted áll!

A Tűzelementál felbődül, és perzselő hangján ismét megszólal. – Feldühít, hogy egy ilyen egyszerű feladat végrehajtása miatt elszakítanak síkomról. A Tűz Elementálja vagyok! Te pedig egy gyenge akaratú varázsló! – A férfi szemei rettegve kerekednek el, majd, mintha egy láthatatlan ököl sújtana le rá, hátrazuhan. A bestia a magasba emelkedik, majd lecsap a varázslóra, és lángba borítja. Szerencsétlen még ordít, amikor a túlvilági lény feléd fordítja a fejét.

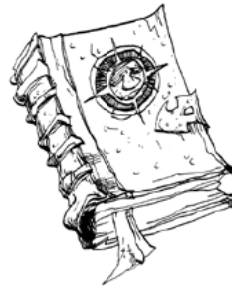
Ha megpróbálsz most rátámadni az Elementálra, lapozz a **329**-re. Ha inkább a hátizsákodban keresel valamit, ami a hasznodra lehet, lapozz a **177**-re.

123.

Gyorsan átkutatod a szobát, és az állati tetemek mellett sikerül rábukkannod egy szakadt hátizsákra is. Ha bele akarsz nézni, lapozz a **182**-re. Ha nem, úgy a véráztatta szobából észak felé kivezető egyetlen, súlyos tölgyfaajtó felé veszed az irányt – lapozz a **176**-ra.

124.

Két kijáratot látsz ebből az egyszerű szobából továbbvezetni, egyet keleti, egyet pedig nyugati irányba. Ha a nyugati, türkizszínűn mennél tovább, lapozz a **309**-re. Ha a bíboron, lapozz a **301**-re.



125.

Ahogy ütésre emeled a fegyvered, a művész figyelmeztetőleg felemeli a kezét. – Tisztességes ember vagyok, és nem támadok, ha nem provokálnak. Ha rám támadsz, örök kínszenvedés lesz a jutalmad. – Ha a figyelmeztetés ellenére is rátámadsz a férfira, lapozz a **140**-re. Ha inkább elteszed a kardodat, és távozol a helyiségből, lapozz a **13**-ra. Ha beszélgetésbe elegyedsz vele, lapozz a **8**-ra.

126.

Ellenfeled lovassága előreindul, megközelíti csapataid szélét, de kívül maradnak a magasban lesben álló íjászok lőtávolságán. Ezután rohamra indulnak, és rátámadnak harcosaidra. Hamarosan csapzottan, de még épen menekülőre fogják a dolgot. Ha utasítod harcosaidat, hogy induljanak az üldözésükre, lapozz a **361**-re. Ha azt akarod, hogy maradjanak a helyükön, lapozz a **266**-ra.

127.

Ellenfeled a bal sávban fut, és a középsőből ugrik elő a tüske, ami mindkettőtöket elkerül. Lapozz a 168-ra.

128.

– Hehe! Hát nem sokaknak elég erős a gyomruk a jó öreg házimhoz! Nagyot üt, mi? – kérdi, miközben a pocakját paskolja. – Én is csak azért iszom, mert segít elviselni a méhcsípést. Ha bedurvulnak, attól ez se véd meg, de amúgy valamennyit segít. Ha már itt vagy, gyere csak velem! – A férfi a körben álló egyik kashoz int, majd ismét kuncogni kezd. – Ezt figyeld!

A fickó csücsörít, és lágy, csiripelő hang hagyja el ajkait. A dolgozók hada erre félrehúzódik, szabaddá téve a bejáratot. Egy nagyobb mászik elő az építményből, és lassan végigaraszol a méhész mutatóujján.

– No, mit gondolsz? A Gyilkos Méhek királynője. A többitől eltérően ez repülni is tud. Mit gondolsz, ez varázslat? – Ha igennel felelsz, lapozz a 112-re. Ha nemmel, lapozz a 38-ra.

129.

Ungoth hangosan felkacag. – Hát igen, nem olyannak tűnsz, aki tudja minden kérdésre a helyes választ…

Csontöklének egy hirtelen mozdulata hatására a környező homokból csontvázak százai másznak elő. Megpróbálsz szembeszállni velük, de az élőhalott horda folyamatosan a lábad után kap, és lassan lehúznak a barlang homokos talaja alá. Túl sokan vannak, így végül megadod magad a Verembéli seregnek. Kalandod itt véget ér…

130.

Átadsz 3 Aranytallért az öreg Goblinnak (húzd le őket a *Kalandlapodról*). – Benned, ifjú harcos, érzek sok bátorságot. Kelet felé vezet az út, melyen elindulnod kell, majd északra, délre, és északra ismét. Csak ezután szabad leszel. – Magára hagyod az öreget, és követed az utasításait. Lapozz a **293**-ra.

131.

Ahogy hozzáérsz a felhőhöz, az felragyog, az ajtó pedig kirobban a helyéről. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Bármi is volt a mélyedésben, az megsemmisült. Átkozódva folytatod utadat a járatban. Lapozz a **69**-re.

132.

A bábu felnevet. – Helyes válasz. És természetesen én sem lehettem a valódi gyilkos, ugye? – Ha egyetértesz vele, lapozz a **259**-re. Ha nem, lapozz a **335**-re.

133.

Épp akkor húzod elő fegyvered, hogy egy óriási, barna színű, bibircsókos szörnyeteg mászik elő a barlangból. A bestia nagyjából emberi formájú, borotvaéles karmai vannak, és törött agyarakkal teli pofája. Apró, mélyen ülő, vörös szemeivel végigmér, és mikor látja, hogy felkészülten vársz rá, dühös üvöltéssel feléd indul. Egy Taratorral állsz szemben, Allansia egyik barlangi fenevadjával. Halálig tartó küzdelem lesz a következő!

Tarator ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a 233-ra. Ha az öl meg téged, az utolsó emléked az lesz, ahogy a bestia mancsaival a levegőbe emel, majd nyáladzó pofája felé húz. Egy pillanatig még legutóbbi áldozatának egyik törött csontját is megpillantod két hátsó foga közé ékelődve. Kalandod itt véget ér.

134.

A hús igen fűszeres, amitől fuldokolni kezdesz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A bor azonban hűs és zamatos, és segít lenyugtatni a torkodat. Ezen kívül a bolond meg is áldotta. Jegyezd fel, hogy a következő alkalommal, amikor majd *próbára teszed a* SZERENCSÉDET (akár harc közben is), automatikusan szerencséd lesz. Adahn rád mosolyog, majd miután végzel az evéssel, kikísér. Folytatod az utadat a folyosón. Lapozz a 246-ra.

135.

Fegyvered telibe találja a ragyogó követ, ami egy éles villanás kíséretében kettétörik. Bár a kisebb darab messze nem olyan nagy, mint a fent maradó, de fénye így is némi biztonságérzettel tölt el. Írd fel *Kalandlapodra* a Kristályszilánkot. Erősen szorítva a követ nekivágsz a sötétnek. Lapozz a **160**-ra.

136.

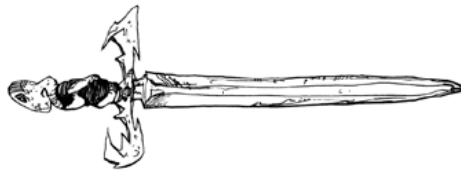
Ahogy előrehajolsz, rájössz, hogy a Törpe nagyon hasonlít az egyik versenytársadra. Rémülettel tölt el ez a felismerés, de ekkor már késő. Egy ismeretlen erő az alkotás felé húz, és te semmit nem tehetsz ellene. Az utolsó hang, amit e világból hallasz, a misztikus festő kacagása. Végül élő részévé válsz a festett jelenet szövetének, és örökké bennragadsz ebben a félelmetes pillanatban.

137.

Ahogy hozzáérsz a hópihéhez, az felragyog, az ajtó pedig kirobban a helyéről. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Bármi is volt a mélyedésben, az megsemmisült. Átkozódva folytatod utadat a járatban. Lapozz a **69**-re.

138.

A Tünde középre kényszerül, épp akkor, amikor előtted megnyílik egy csapóajtó. Nagyot ugrasz, hogy elkerüld, de mikor földet érsz, kibicsaklik a bokád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Jegyezd fel, hogy aktiváltál egy csapdát. Lapozz a 369-re.



139.

Magad mögött hagyod a Tarator barlangját, és nemsokára egy elágazáshoz érkezel. Az egyik irányban egy lefelé vezető lépcsősort látsz, a másik végén egy kőajtót. Ha a lépcsősor felé indulsz el, lapozz a 250-re. Ha az ajtóhoz mennél, lapozz a 229-re.

140.

A művész mozdulatlanul ül tovább, miközben te felé közelítesz. Ahogy a fejed fölé emeled a kardodat, úgy érzed, valami megragadja a pengéjét. Felpillantasz, de semmit nem látsz odafenn. Az erő azonban mintha növekedne. Megpróbálod eleresztení a fegyvered, de kétségbeesetten döbbensz rá, hogy nem tudod, és a láthatatlan valami téged is a csatajelenet felé kezd húzni. Mikor eléred a képet, rémülten tapasztalod, hogy az magába szív! Az utolsó hang, melyet e világból hallasz, az a gonosz férfi kacagása. Életed hátralevő részét e festett csatajelenet szövetében kell töltened, örökre megmaradva e borzalmas pillanatban. Kalandod itt véget ér.

141.

Néhány másodperc elteltével a férfi keze megcsúszik, és halálra zúzza magát. Megkerülöd a vermet, és átvágsz a szobán. Pár lépéssel később az egyik kőlap lezuhan a súlyod alatt, és te is egy verembe esel. Az utolsó dolog, amit látsz, az a hegyes karósor, ami csak rád várt a mélyben…

142.

Három kijáratot látsz: egyet nyugat felé, egyet keletnek és egyet délnek, és mindet nagy, színes függönyök jelölik. Ha a nyugati, narancsszínűn lépnél be, lapozz a **306**-ra; ha a keleti, zöldön, lapozz a **211**-re. Ha a kékes-szürkés délit választod, lapozz a **145**-re.

143.

Ahogy támadód felé rohansz a teremben, az hátraveti csuklyáját. Azonnal felismered a barnás színű, agyaras, emberszerű arcot: az Ember-Ork az, aki előtted lépett be a labirintusba. Az Orgyilkos görbe szablyát húz elő, majd rád mordul: – Készülj fel a halálra, ember! – Most nem menekülhetsz el!

Ember-Ork Orgyilkos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha sikerül ellenfeled ÉLETEREJÉT nullára csökkentened, lapozz a **106**-ra. Ha nem, úgy a füst és tükrök termében leled halálod…

144.

Előrenyúlsz, hogy megérintsd a festményt, kezed azonban nem érinti meg a vásznat. Ahogy átnyúlsz rajta, döbbenten jössz rá, hogy a festmény csupán illúzió, és a fegyver nagyon is valódi. Megragadod a markolatát, azonban ebben a pillanatban fura kattanás-szerű hang üti meg a füledet. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **254**-re; ha sikertelen, lapozz a **307**-re.

145.

Innen csak egy folyosó vezet tovább, az, amin át ide érkeztél. Lapozz vissza a **142**-re.

146.

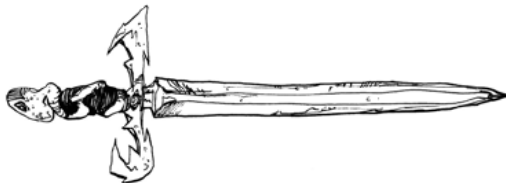
Előhúzod Suthis Cha szobrát a zsákodból, majd előrenyújtod azt a Kaméleonitáknak. Legnagyobb meglepetésedre mindhárom lény azonnal a földre veti magát, és érthetetlen nyelvükön mintha imádkozni kezdenének. A kántálásra egy negyedik társuk botorkál elő a keleti barlangból, egy púpos hátú, rettenetesen vén, ráncos bőrű bestia. Áhítatosan átveszi tőled a szobrot (húzd le azt *Kalandlapodról*), miközben különös szavakat motyog. Megkaptad a Vadság Áldását Suthis Cha papjától. A következő harc során 2-vel megnövelheted majd Támadóerődet. Ezután búcsút intesz a lényeknek. Ha a nyugati alagúton át távozol, lapozz a **98**-ra. Ha az északin át hagyod el a helyet, lapozz a **120**-ra.

147.

Ellenfeled a jobb oldalon fut, te pedig középen. Hirtelen egy jókora tüske ugrik elő az előtted lévő lyukakból. Nagy részüket sikerül elkerülnöd, egy azonban jókora sebet ejt a lábadon. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Jegyezd fel, hogy aktiváltál egy csapdát, majd lapozz a **168**-ra.

148.

Egy nagy, vízzel teli medencéhez érkezel, melyet egy kis, föld alatti ér táplál. Ahogy alaposabban megvizsgálod, néhány Aranytallért pillantasz meg a fenekén. Megpróbálsz lenyúlni néhányért, de rá kell jönnöd, hogy rendesen odaragadtak a talajhoz. Ha te is bele akarsz dobni valamit a vízbe, lapozz a **11**-re. Ha nem, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **118**-ra. Ha 3–4, lapozz a **209**-re. Ha 5–6, lapozz a **172**-re.



149.

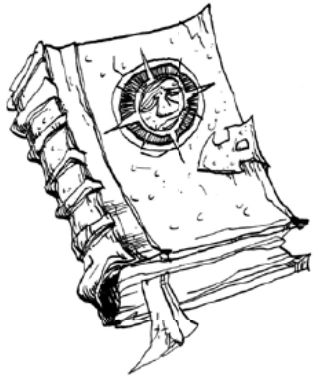
A fickó zsebeit átkutatva semmi hasznosat nem találsz. Továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **206**-ra.

150.

Ahogy magadhoz veszel egy Aranytallért, vakító fény ragyog be mindent, te pedig hátraesel. Mikor kitisztul a látásod, egy félelmetes harcos magasodik föléd. A kincsnek hűlt helye. Csupán egy apró aranygyűrű maradt belőle, mely a katona mögött hever. Úgy látod, az alakot magát is tömör aranyból öntötték ki. Felébresztettél egy Őrszemet, a gyűrű mágikus őrét, akinek egyetlen feladata, hogy megvédje a kincset mindenféle fenyegetéstől – ami most te vagy! Meg kell küzdened a harcossal! Ha a Kaméleonpengével harcolsz ellene, lapozz a **372**-re; ha nem, lapozz a **393**-ra.

151.

Ennek a szobának egy fehér függönye van, ami az első terembe vezet vissza, melyen át beléptél a labirintusba, és egy szürke, ami kelet felé folytatódik. Ha a fehéren lépsz át, lapozz a 399-re. Ha a szürkén, lapozz a 221-re.



152.

Előveszed zsákodból a pergament, és átnyújtod a legbeszédesebb szakácsnak. – Nahát, nahát, nahát. Merre találtad ezt, barátom? Bár, végül is nem számít. Biztos vagyok benne, hogy azok a mocskos Orkok lopták el tőlem, miközben a ragujukat szedtem ki. No, ez egy erőteljes védelem, mely a földből készült teremtmények ellen hatásos. Ha valaha úgy érezned, hogy szükséged van erre, fusd körbe háromszor, majd csapj a fegyvereddel a talajra. Ennél többre nem lesz szükséged. – A három szakács ezután megtanítja neked, hogyan kell helyesen kiejteni a Gnóm-szavakat, amit igen gyorsan elsajátítasz. – Kiváló, ifjú harcos! – kiáltja végül a harmadik. – Úgy hiszem, remekül fogsz teljesíteni a próba során. – Lapozz a 232-re.

153.

– Nagyon jó! Nem egy nehéz kérdés, de mégis lenyűgöző, ha az ember ilyen nyomás alatt is képes rá helyesen válaszolni. Elnyerted a jogot, hogy megtudj valamit a múltamról.

– Egy hetedik fiú hetedik, és legifjabb gyermeke vagyok, így az, hogy varázsló váljék belőlem, szinte kötelező volt. – Úgy tűnik, a férfi ezt igen mulatságosnak találja, de mivel még elég nyomasztó helyzetben vagy, nem osztozol a nevetésében. Végül ő is abbahagyja, majd folytatja a történetét. – Minden fivéremnek van nővére, ám az elmúlt időben bátyáim közül kettő is eltávozott. Mondd hát meg nekem, hány élő gyermeke van apámnak? – Ha tudod a megoldást, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, vagy a szöveg folytatása nem értelmes, lapozz a 79-re.

154.

Miután meghúztad a kart, olyan robajt hallasz, mintha egy óriási órában kezdenének el fogaskerekek forogni. Az előtted lévő ajtók oldalra csúsznak, mögöttük egy elfeketedett kövekkel megtöltött terem bukkan fel.

Belépsz, és ahogy szétnézel, rémülten veszel észre egy megégett testet, melyet csúnya sebek borítanak. Valószínűleg egy köpenyes férfi volt egykoron. Kezeiben egy elszenesedett botot tart, tehát valószínűleg egy varázsló volt, akire itt lelt rá a vég. Körbenézve semmi mást nem látsz idebenn, csak egy másik kart. Ha meghúzod, lapozz a **214**-re. Ha úgy véled, ez a szoba egy csapda, és inkább visszamész az elágazáshoz, lapozz a **250**-re.

155.

Öt vésetet látsz az ajtó felett: egy hópihét, egy kardot, egy köcsögöt, egy fejet és végül egy felhőt. Mit teszel?

Hozzáérsz a hópihe alakúhoz?	Lapozz a **137**-re.
Hozzáérsz a kard alakúhoz?	Lapozz a **45**-re.
Hozzáérsz a köcsög alakúhoz?	Lapozz a **166**-ra.
Hozzáérsz a fej alakúhoz?	Lapozz a **270**-re.
Hozzáérsz a felhő alakúhoz?	Lapozz a **131**-re.
Folytatod utadat az átjáróban?	Lapozz a **69**-re.

156.

A füst előgomolyog az üvegcséből, és beteríti a szobát, elvakítva a Vadembert. Sietve megpróbálsz átjutni a túloldalt álló ajtóhoz, de te is csak az emlékeid segítségével tudsz tájékozódni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, még azelőtt sikerül megragadnod a kilincset, hogy a kopók mestere beléd botlana – lapozz a 315-re. Ha nincs szerencséd, a füst még az előtt eloszlik, hogy kijutnál innen, és meg kell küzdened a dühödt Vademberrel – lapozz a 110-re.

157.

Beküldöd a gyalogságot. Elég problémásan mozognak a sűrű fák közt, de még mindig fürgébbek, mint ellenfeled lovassága, akik hiába értek oda jóval korábban, nem sok mindent tudtak elérni. Hamarosan végzel az erdőben összegyűlt csapatokkal, és mikor végül a szekér ellen indulsz, csupán névleges ellenállásba ütközöl. Megnyerted a próbát. Lapozz a 224-re.

158.

Megkérded a férfit, mi vár rád a labirintusban.– Nos, nem sokat járok el innen, de egy fickóról tudok, akire nem árt odafigyelni. Adahnnak hívják, és nagy mókamester. Imádja ugratni az embereket. És aki esetleg megsértődik a poénjain, azt elevenen megsüti azzal a gyűrűvel, amit a bárótól kapott. – Ezt jó lesz megjegyezned. Ha a későbbiek során valaki rád ijeszt, adj 50-et az aktuális fejezetpont számához, és lapozz az így kijött pontra. Ha most távozol innen, lapozz a 257-re. Ha inkább erőt veszel magadon, és belekortyolsz az italba, lapozz a 201-re.

159.

Ahogy az egyik lapot olvasod, rádöbbensz, hogy a varázsige valójában egy kisebb Démon megidézésére való. Mivel még véletlenül sem szeretnél ilyen szörnyűséget tenni, gyorsan elfordítod a szemed a könyvről – illetve megpróbálod, csakhogy nem sikerül! Izzadtságcseppek jelennek meg a homlokodon, miközben próbálod leküzdeni a tekintetedet megbéklyózó mágiát. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobás eredményéhez. Ha sikerül a próba, lapozz az 57-re; ha elbukod, lapozz a 15-re.

160.

Elindulsz a mindent átitató feketeségbe, és miközben ezt teszed, természetellenes félelem fészkeli be magát a szívedbe. Minden erődre szükséged van ahhoz, hogy továbbmenj előre. Balodon hirtelen valami cuppogó hangot hallasz, mire egyből arra fordulsz. Vadul dobogó szívvel húzod elő fegyvered, majd az ismeretlen lény felé fordulsz a sötétben. Ha van nálad egy kristálydarab, lapozz az 50-re; ha nincsen, lapozz a 280-ra.

161.

Három kijáratot látsz: északra, délre és nyugatra. Mindegyik előtt más színű függöny lóg. Ha a nyugati ibolyát választod, lapozz a 114-re; ha az északi bíbort, lapozz a 301-re; ha a déli kéket, lapozz a 178-ra.

162.

– Segítséget adni nem tudok, düh tebenned túl erős – motyogja a Goblin. – Tanulni csak a saját hibáidból fogsz, nehéz bármennyire is legyen. – Az öreg széttárja karjait, és közben egy varázsigét motyog. Hirtelen egy olyan szobában találod magad, ahol korábban már jártál! A kegyetlen bestia visszaküldött téged az időben! És most kénytelen vagy ismét szembeszállni mindazzal a veszedelemmel, amivel korábban is szembe voltál kénytelen nézni. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a 395-re. Ha 3–4, lapozz a 49-re. Ha 5–6, lapozz a 148-ra.

163.

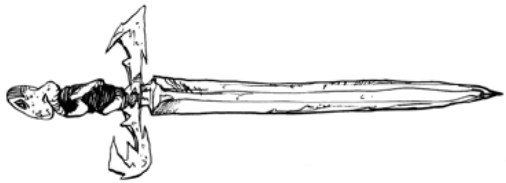
– Köszönöm, kalandozó – lihegi hálásan. – Már nem sokáig tudtam volna tartani magam. Ez a szoba tele van ilyen vermekkel. Van nálam egy tekercs, amit nemrég szereztem az egyik szolgától, és amin szerepelnek a csapdák helyei.

Megkérded tőle, hogy akkor hogyan esett bele az egyikbe? A férfi zavartan félrefordul. – Én… nos… fejjel lefelé tartottam…

Megkérded a lovagtól, mi a neve, de nem válaszol, elmondása szerint olyan varázslat hatása alatt áll, ami miatt nem árulhatja el valódi kilétét. Vállat vonsz a magyarázatra, majd követed, amint átvezet téged a szobán. Lapozz a 43-ra.

164.

Visszatartott lélegzettel kened a bőrödre a lények vérét, és várod a hatást. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a 374-re. Ha 2, lapozz a 174-re. Ha 3–6, lapozz a 282-re.



165.

– Te meg ki vagy? – kérdezed tőle.

– Egy Próbamester – feleli amaz vihogva. Szemei furcsán csillognak, és rendszeresen felnevet, amit igen nyugtalanítónak találsz. – Egy Próbamester, aki elmédet és harci tudásodat teszi próbára. Bármelyiket is elbukod, csatlakozni fogsz a többi szoborhoz. Ha sikerrel jársz, továbbengedlek a Bajnokok Próbájának következő szakaszára. Ha meg akarod támadni a kis lényt, lapozz a 205-re. Ha beleegyezel, hogy nekivágj a próbának, lapozz a 107-re.

166.

Ahogy hozzáérsz a köcsög vésetéhez, az felragyog, a doboz ajtaja pedig kicsapódik. Helyesen válaszoltál – egy köcsög valóban nem hullani szokott, de könnyedén a nyakadba kaphatod annak tartalmát. A mélyedésben egy kis Bronzgyűrűt találsz, melybe valaki egy csillagot vésett bele – meg kell jegyezni, elég durván tette –, és egy pergament, melyen a következő szöveget olvasod:

167

Gratulálok, kalandozó!

A dobozon lévő fejtörő célja, hogy csak azok kaphassanak segítséget, akik megérdemlik azt! Jutalmad ez a gyűrű, mely a későbbiekben segítségedre lehet. Erőteljes mágia lakozik benne, de ezt csak egyetlenegyszer hívhatod segítségül, ezért jól gondold meg, hogy mikor teszed ezt! És ne próbáld meg a többiek gyűrűjét magadhoz venni – csak jogos tulajdonosuk hordhatja őket biztonsággal.

Sok sikert – szükséged lesz rá.

Szukumvit báró

Felhúzod ujjadra a gyűrűt. Valóban mágikus erővel bír, a segítségével egy alkalommal lebéníthatod ellenfeledet. Ilyenkor egyszerűen vedd úgy, mintha megnyerted volna a csatát. Azonban csak olyan lények ellen használható, melyek ÜGYESSÉGE nem haladja meg a 11-et. Magadban mosolyogva folytatod az utad a folyosón. Lapozz a **69**-re.

167.

Egyszerűen nem bírod megállni a dolgot. A folyadék félúton visszafordul, és nagy sugárban terül szét a bokrokon, amik mellett öklendezel. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A Méhész jól láthatóan nincs lenyűgözve a látványtól, és felszólít a távozásra. Mivel nemcsak gyomrod tartalmát vesztetted el, de elszántságod is alábbhagyott, úgy döntesz, nem vitatkozol a férfival. Kardoddal vágsz utat magadnak a növényzeten át a túloldalra. Lapozz a **316**-ra.

168.

Ha a Tünde aktivált több csapdát, lapozz a **108**-ra. Ha te, vagy ha ugyanannyit aktiváltatok, lapozz a **296**-ra.

169.

Ahogy továbbhaladsz a folyosón, hamarosan egy nagy, kétszárnyú ajtó állja el az utadat. Nincs más választásod, kinyitod. Lapozz a **244**-re.

170.

A férfi csalódottan néz rád, majd zsebre vágja a kezét. – Hát jó. Elvégre, ezt már biztosan ismeri mindenki. Gyere be, gyere csak be. Ha szeretnél, ehetünk valamit. – Követed a furcsa kis alakot, majd leülsz mellé. Kezének egy intésére élelem jelenik meg az asztalon. – Szolgáld ki magad – mondja. – De jól gondold meg, mit választasz! – Látsz némi vörös- és fehérbort, egy tányéron hideg élelmet, egy másikon pedig meleg húst. Melyiket kóstolod meg?

A fehérbort a hússal?	Lapozz a **134**-re.
A vörösbort a hússal?	Lapozz a **379**-re.
A fehérbort a hideg élelemmel?	Lapozz a **291**-re.
A vörösbort a hideg élelemmel?	Lapozz a **267**-re.

171.

Előveszed zsákodból a tekercset, majd szétnyitod. Található rajta egy fontos szó. Alakítsd ezt át a könyv végében található táblázat segítségével számokká, majd add össze ezeket. Az eredményhez adj hozzá 17-et, és lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha az ott olvasható folytatásnak nincs értelme, nem kell aggódnod, nem szenvedsz sokat, a Tűzelementál ugyanis csak egy pillanatra ismertet meg a lángoló pokol kínjaival. Kalandod itt véget ér.

172.

Az egyik folyosón sétálva egy kis alkóvhoz érkezel, melyben egy tisztán csontból készült hangszert fedezel fel. Kíváncsian megkoppintod az egyik részét, mire üreges hang hangzik fel az eszközből. Hamarosan már saját kis dalocskádat játszod a csontxilofonon, majd rádöbbensz, hogy dolgod lenne. Zavartan szétnézel, majd továbbállsz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **198**-ra. Ha 3–4, lapozz a **217**-re. Ha 5–6, lapozz a **377**-re.

173.

Kétségbeesetten bújsz be egy repedésbe, ami a barlang szájának közelében nyílik, és épp sikerül elrejtőznöd, amikor egy óriási, barna, bibircsókos lény mászik elő az üregből. A bestia nagyjából emberszerű alakú, borotvaéles karmai és törött agyarakkal teli szája van. Apró, mélyen ülő, vörös szemeit végigjáratja a termen, majd beleszimatol a levegőbe, hogy megtudja, merre vagy. Egy Tarator az, Allansia egyik barlangi fenevadja, és pechedre úgy tűnik, megtalálta rejtekhelyedet, mivel hangos üvöltéssel feléd fordul. Ha meg akarsz küzdeni a lénnyel, lapozz a **281**-re. Ha inkább *elmenekülnél*, lapozz a **276**-ra.

174.

Eleinte úgy tűnik, semmi hatása nincs a vérnek, a bőröd egyáltalán nem változik meg. Hamarosan azonban riadtan tapasztalod, hogy borzalmasan izzadni kezdesz. Belázasodsz, és erőtlenül terülsz el a homokos talajon a parázsló tábortűz és a Kaméleoniták holttesteinek társaságában, miközben folyamatosan vacogsz a hidegtől. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot a betegség miatt. Ha ÉLETERŐ pontjaid ezzel nullára, vagy az alá csökkennek, a bestiák odújának padlóján ér a vég – kalandod itt véget ér. Ha túléled a dolgot, szervezeted legyőzi a mágikus kórt, és felépülsz. Ha nyugat felé indulnál innen tovább, lapozz a 98-ra; ha északra tartanál, lapozz a 120-ra.

175.

– Oly közel, és mégis oly messze…

Az élőhalott int egyet a kezével, és szinte érzed, ahogy lelked sikoltva kiszakad a testedből, mely élettelen kupacba rogyik össze a hátad mögött. Még mindig üvöltve suhansz a Csontvázúr felé, és végül bal szemgödrének sötét, fénytelen mélyébe esel…

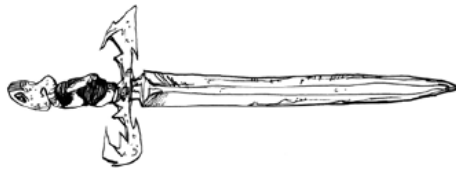
Ordítva ébredsz fel, de sajnos nem rémálom az, amit az imént láttál. Fölötted, a Verem sötétjében egy tükörszerű felület húzódik, melyek túloldalán undorító, gyűlöletes teremtmények gyülekeznek. Az egyik démoni bestia dobhártyaszaggató üvöltése hangzik fel egyszerre minden irányból. – Egy új lélek, méghozzá egy erős lélek! Nos, Vradna, mi legyen vele? Démonivadék vagy Bábu? – A hangok lassan elhalkulnak. Kalandod itt véget ér…

176.

Az ajtó csikorogva kinyílik. Egy lakószoba tárul a szemed elé. A szemközti sarokban megpillantasz egy második ajtót, egy másikban egy priccset, a nyugati falnál pedig egy parázstartó áll. Középen egy asztal van, ami mellett a Pokolkutyák mestere ül: egy Vadember! Vastag szemöldöke állatias tekintetet kölcsönöz a lénynek, dagadó izmai majd szétfeszülnek. Arca eltorzul a dühtől, amiért így rátörtél, és túlvilági erővel elsöpri maga elől az asztalt, hogy rád támadhasson! Ha van nálad egy füstöt tartalmazó üvegcse, lapozz a **156**-ra; ha nincs, lapozz a **110**-re.

177.

Ha a kulacsodban lévő vizet próbálnád meg ellene használni, lapozz a **263**-ra. Ha kaptál egy tekercset a rongyos férfitól, és azt használnád, lapozz a **171**-re. Ha a fentiek egyikét sem akarod tenni, lapozz a **36**-ra.



178.

A szoba minden falán látsz kijáratot, melyek különféle színű függönyökkel vannak jelölve. Melyiken lépsz át?

Az aranyon?	Lapozz a **116**-ra.
Az indigókéken?	Lapozz a **161**-re.
A zöldön?	Lapozz a **211**-re.
A barnán?	Lapozz a **362**-re.

179.

A könyv egy borzalmas bestiáról, egy hatalmas, csápos varangyról szól, amit a báró fogott el, hogy bezárhassa a labirintusba. A figyelmeztetés szerint még a Próbamestereknek sem ajánlatos arra a területre tévedniük. Megtudod, hogy az útvesztő hátsó részeinél található egyik ilyen bestia pillantásával képes megbénítani a kalandozót, és félelmetes sötétséget is létre tud hívni saját maga közelében. A szöveg a következő titokzatos kis versikével zárul:

Nem futhatsz el, a varangy rád talál,
hogy elméd, s álmod kísértse a halál.
Nézz a hátad mögé, kerüld a csápokat,
S tartsd vissza levegőd, hogy levághasd azokat.

Az olvasottak alapján úgy gondolod, hogy a teremtmény hipnotikus képességét annak köszönheti, hogy feromonokat bocsát ki magából a levegőbe, melyek teljesen hatástalanok lesznek az ellen, aki nem vesz levegőt. Ha utad során valaha összetalálkoznál egy ilyen fenevaddal, és a könyv tanácsát követve megpróbálod visszatartani a levegődet, adj 20-at a megfelelő fejezetpont számához. Ha a történet folytatása nem értelmes, úgy rosszkor próbálkoztál ezzel. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért az igen értékes információért. Ha még nem tetted, és most el akarod olvasni a másik könyvet is, lapozz a 159-re. Ha megvizsgálnád az íróasztalt, lapozz a 285-re. Ha inkább távoznál, lapozz a 305-re.

180.

A szobát keresztül-kasul kötelek borítják be, melyek faltól falig érnek. Nagy nehezen a két függönyös kijárat egyikéhez verekeded magad. Ha a rikítózöldön lépnél be, lapozz a 119-re; ha a szürkén, lapozz a 202-re.

181.

Miközben megpróbálod elolvasni a tekercs tartalmát, a rajta lévő rúnák izzani kezdenek. Riadtan megállsz az olvasásban, de semmi bajod nem lesz a szövegtől, ami fényes lobbanással válik semmivé. Becsukod a szemed, hogy a láng visszképe megszűnjön, közben azonban frissítően hűsnek érzed magad. Egy ideig töprengsz ezen, de végül úgy döntesz, a tekercs, amit felolvastál, valószínűleg valamilyen mágiát bocsájtott rád. Mostantól kezdve hét napon át védve vagy mindenféle nem mágikus tűztől. Ha ilyen csapdával találkozol utad során, az ebből fakadó sebesülést nyugodtan semmisnek tekintheted. Ezen kívül ha olyan helyzetbe kerülnél, hogy egy természetes tűzcsapda miatt automatikusan életedet vesztenéd, adj majd hozzá az aktuális fejezetpont számához 176-ot, és lapozz az így eredményül kapott fejezetpontra. Ha a történet értelmesen folytatódik, akkor a mágia megvédett a haláltól, és folytathatod az utadat. Úgy tűnik, az Északi Férfi vagy nem értette, miféle kincsre bukkant, vagy nem vizsgálta meg elég alaposan. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Jó szerencséden mosolyogva távozol, és a hét holttestet magad mögött hagyva továbbmész a folyosón. Lapozz a 228-ra.

182.

A zsákban egy sötét füstöt tartalmazó üvegcsét és 4 Aranytallért találsz, amiket elpakolsz. Egy rejtett zsebben rálelsz egy kis erszényre is, mely apróra őrölt növényt – ha nem tévedsz, Adganát – tartalmaz. Ez a legtöbb városállamban tiltott növény erőteljes narkotikus hatású növény, mely a harc során bátrabbá teszi a fogyasztóját, de előre nem látható mellékhatásai is vannak. Ha valaha úgy döntenél, hogy felszippantasz egy keveset a növénykéből, jegyezd fel azt a fejezetpontot, ahol vagy, majd lapozz a 235-re. Két adagra elegendő van belőle. Ezután távozol a tölgyfaajtón át. Lapozz a 176-ra.

183.

Rárontasz az Elementálra. Ahogy közeledsz a mágikus bestiához, a testét körülvevő hőaura szinte lángra lobbantja a bőrödet. Megbűvölt pengéd azonban önbizalmat ad. Ahogy kardod a szörnyeteg testébe hatol, az felüvölt a fájdalomtól. Egy második találatot is sikerül bevinned ellene. Ám még ez a varázsfegyver sem képes ellenállni az ellenfeledből áradó forróságnak, és mikor ismét csapásra emeled, elkeseredve tapasztalod, hogy a penge megolvadt. Az Elementál a magasba emelkedik, majd lecsap rád. Ugyanarra a sorsra jutsz te is, mint korábban a varázsló. Kalandod itt véget ér.

184.

A polcon néhány értéktelen tárgyat találsz csak, főként lebegő dolgokat tartalmazó, folyadékkal töltött üvegek sorakoznak rajta. A sok csata ugyan megedzett, de így is felfordul a gyomrod a látványtól. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **239**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **338**-ra.

185.

A kristályt épp az egyik lapján találja el a fegyvered, és kettétörik! Húzd le a *Kalandlapodról*. Ha nincs másik fegyvered, a továbbiakban használhatod a csonka fegyvert, de az elkövetkezendő harcok során 2-vel le kell majd csökkentened ÜGYESSÉGEDET, mivel nagyon rossz az egyensúlya. Rossz szerencsédet átkozva indulsz el a sötétbe. Lapozz a **160**-ra.

186.

Egy újabb díszes boltíven átlépve egy következő terembe érkezel, melynek falát aprólékos faragványok díszítik. Közepén egy mély vermet látsz, aminek szélébe az a teljes vértezetet viselő harcos kapaszkodik, aki előtted lépett be a labirintusba. Amikor észrevesz, segélykérően kiált feléd. Ha segítesz neki kimászni, lapozz a **163**-ra. Ha sorsára hagyod, lapozz a **141**-re.

187.

A függönyt elhúzva egy hatalmas helyiség tárul a szemed elé. A szemközti falat egy jókora festmény borítja, mely valamiféle ünnepséget mutat be. Mellette két másikat is látsz. A jobb oldalin egy kardot ábrázoló kép látható, míg balodon egy csatajelenetet. A szoba közepén egy öregember ül egy kis széken, az előtte lévő állványon egy vászon van kifeszítve.

Érkezésedkor a férfi kuncogni kezd, majd megszólít. – Hihetetlen, hogy még itt, a Labirintus kellős közepén sem tudok nyugodtan dolgozni. – Mit teszel?

Arcátlanságáért az öregre támadsz? Lapozz a **125**-re.
Megpróbálsz beszélgetésbe elegyedni vele? Lapozz a **8**-ra.
Elnézést kérsz, amiért megzavartad, és távozol a művész műterméből? Lapozz a **13**-ra.

188.

Az ünnepséget bemutató képhez lépsz. Közelebbről megnézve látod, hogy az Szukumvit bárót ábrázolja, amint egy győzelmi babérkoszorút tart a kezében. Előtte egy alak térdel, aki minden valószínűség szerint a Bajnokok Próbájának győztese. Mit teszel?

Még közelebb lépsz a festményhez? Lapozz a **19**-re.
Megdicséred a művészt a remek alkotásáért, és távozol? Lapozz a **2**-re.
Megnézed a kardot ábrázoló festményt, ha még nem tetted? Lapozz a **383**-ra.
Megnézed a csatajelenetet ábrázoló képet, ha még nem tetted? Lapozz a **100**-ra.

189.

Csendesen előbújsz a fal repedéséből, és a szörnyeteg mögé lopózol, ami egy másik beugró átvizsgálásával van éppen elfoglalva. Meglendíted fegyveredet, és elégedetten nyugtázod a puffanó hangot, amikor az a Tarator gerincére csapódik. A lény fájdalmas üvöltés kíséretében feléd fordul. Lapozz a **281**-re, és a meglepetés-támadás miatt a következő harc előtt vonj le ellenfeledtől 4 ÉLETERŐ pontot.

190.

– Ez csak amolyan adottság – mondja a férfi. A Méhkirálynő felszáll az ujjáról, és visszatér a kaptárba. – Jót beszélgettünk, remélem, még találkozunk. – Nekivágsz a sűrű növényzetnek, és a barlang túloldala felé indulsz. Lapozz a **316**-ra.

191.

A többi lény közönyösen néz téged. Az idősebb, aki korábban is közbelépett, ismét előrelép. – A kivezető út csupán Elf-szemek számára látható. Itt e kő, hogy vezessen utadon. – Azzal a lény egy középen lyukas kavicsot hajít feléd. Mikor belepillantasz, egy ezüst szál jelenik meg előtted, ami zsinórként tekereg a padlón. Követni kezded, és a köd hamarosan feloszlik a barlang túloldalánál. Lapozz a **397**-re.

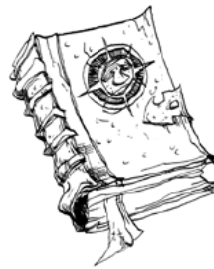
192.

Megpróbálsz csendben előjönni a fal repedéséből, de megbotlasz az egyik pórul járt lény bordáiban. A fenevad meghallja a zajt, és feléd fordul, majd karmos kezével egyből meg is csap. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled, gyorsan talpra ugrasz. Ekkor jössz rá, hogy valójában elég közel vagy az északi barlang szájához. Ha erre akarsz *elmenekülni*, lapozz a **276**-ra. Ha meg akarsz küzdeni a Taratorral, lapozz a **281**-re.

193.

Hangos zizegés üti meg a füled, amint a kezéhez érsz. Fájdalom hasít tenyeredbe, mire gyorsan visszarántod a karod. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Adahn még jobban kezd kacagni. – Nahát, Logaanre mondom, ez mindig bejön! Tessék, egy kézrázó az. Ha szeretnéd, a tied lehet, én már kiszórakoztam magam vele. És örülj, hogy nem tekertem fel teljes erőre! – A tárgyat használhatod közelharcban, ha valamiért elveszítenéd a fegyveredet. Ekkor is elveszted a szokott 2 ÜGYESSÉG pontot, de minden sikeres találatoddal 4 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést tudsz okozni ellenfelednek. Összesen öt sikeres ütésre elegendő töltet van még a szerkezetben. – Kérlek, ne haragudj. Gyere, gyere be. Ha szeretnél, szívesen megkínállak valamivel. – Követed a különös fickót, majd leültök egy asztal mellé. Intésére élelem jelenik meg előtted. – Szolgáld ki magad – mondja. – De jól gondold meg, mit választasz! – Némi vörös- és fehérbort látsz az asztalon, egy tányér hideg élelmet, egy másikon pedig meleg húst. Melyiket kóstolod meg?

A fehérbort a hússal?	Lapozz a **134**-re.
A vörösbort a hússal?	Lapozz a **379**-re.
A fehérbort a hideg élelemmel?	Lapozz a **291**-re.
A vörösbort a hideg élelemmel?	Lapozz a **267**-re.

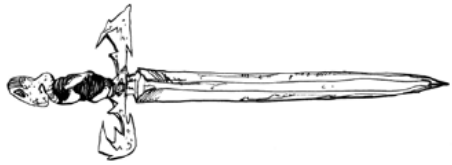


194.

Óvatosan lépsz rá a terem padlóját alkotó bazaltkövekre. Két oldaladon faragott oszlopok sorakoznak, melyekhez lángoló fáklyákat erősítettek, ezek biztosítják a helyiség világítását. A mennyezet alacsony, és jókora kődarabokból áll. A szemközti fal közelében áll a korábban is látott oltár. Kisebb lépcsősor vezet fel hozzá, tetején két agyagurnát látsz, melyekből illatos füst száll fel.

A legzavaróbb az egész szobában az északi és déli falon húzódó sötét tükörsor, ami azt az illúziót kelti, mintha az oszlopsor a füstös végtelenbe veszne. Mit teszel?

Megvizsgálod az oltárt?	Lapozz a 277-re.
A fáklyákat néznéd meg?	Lapozz a 99-re.
Az északi oszlopsor mögött néznél körül?	Lapozz a 22-re.
A déli oszlopok túloldalát vizsgálnád meg?	Lapozz az 59-re.
Távoznál a helyiségből?	Lapozz a 297-re.



195.

– Rossz válasz – mondja megvető hangon a báb. – Tudod, én nem szeretem az ostoba embereket. Nem hagyod el élve ezt a helyet. – Ha megpróbálod meggyőzni, hogy gondolja meg magát, lapozz a 21-re. Ha a bábra támadsz, lapozz a 210-re.

196.

A lény csalódottnak tűnik. – Valóban, halandó. Az egyetlen hely, ahol a valóság csak számodra igaz. A kivezető út csupán Elf-szemek számára látható. Itt e kő, hogy vezessen utadon.

Azzal a lény egy középen lyukas kavicsot hajít feléd. Mikor belepillantasz, egy ezüstszál jelenik meg előtted, ami zsinórként tekereg a padlón. Követni kezded, és a köd hamarosan feloszlik a barlang túloldalánál. Lapozz a 397-re.

197.

Elkezded átkutatni a halmot, mikor kezed akaratlanul is hozzáér egy Aranytallérhoz. Vakító fény ragyog be mindent, te pedig hátraesel. Mikor kitisztul a látásod, egy félelmetes harcos magasodik föléd. A kincsnek hűlt helye. Csupán egy apró aranygyűrű maradt belőle, mely a katona mögött hever. Úgy látod, az alakot magát is tömör aranyból öntötték ki. Felébresztettél egy Őrszemet, a gyűrű mágikus őrét, akinek egyetlen feladata, hogy megvédje a kincset mindenféle fenyegetéstől – ami most te vagy! Meg kell küzdened a harcossal! Ha a Kaméleonpengével harcolsz ellene, lapozz a 372-re; ha nem, lapozz a 393-ra.

198.

A helyiség, melybe érkeztél, csupán egy szalmából és rongyokból összetákolt ágyat tartalmaz. A szoba sarkában egy különös lényt pillantasz meg. Szürke bőre van, teste teljesen szőrtelen, és csak egy ágyékkötőt visel. Feléd fordul, rád mereszti borostyán-sárga szemeit, és vicsorogni kezd. Sikerült egy Barlangi Ghoulba botlanod. A lény felkapja egy rég halott lény combcsontját, és feléd indul.

Barlangi Ghoul ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ez a lény valójában nem élőhalott, így érintése nem bénít meg. Ha sikerül legyőznöd a bestiát, vagy pedig *Elmenekülsz* előle, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a 217-re. Ha 3–4, lapozz a 377-re. Ha 5–6, lapozz a 320-ra.

199.

A jobb oldali sávban futsz, míg ellenfeled továbbra is bal oldalon marad. Inkább érzed, mintsem látod a közeledő golyót. Megpróbálsz elugrani előle, de így is belekap a válladba. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Jegyezd fel, hogy aktiváltál egy csapdát, majd lapozz a 248-ra.

200.

Ahogy utolsó csapásod eltalálja a harcost, az vakító fénnyel semmivé válik, és mikor látásod ismét kitisztul, újra a kincsesládát látod magad előtt. Zsebre teszed a gyűrűt, majd az Őrszemmel vívott harctól kimerülten elhagyod a helyiséget. Lapozz a 238-ra.

201.

Az italban száraz gyógyfüvek lebegnek, a pohár szélét Kapadohány-foltok borítják. Bár minden idegszálad tiltakozik a dolog ellen, erőt veszel magadon, és felhajtod az undorító folyadékot. Érzed, amint felfordul a gyomrod, miközben a sűrű valami végigfolyik a torkodon. Dobj négy kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **128**-ra; ha magasabb, lapozz a **167**-re.

202.

Északon és nyugaton látsz kijáratokat. Az északi függöny pávakék színű, míg a nyugati kék. Ha a kéken át mennél tovább, lapozz a **121**-re; ha a pávakéken át, lapozz a **180**-ra.

203.

Épp időben ugrasz el a gömb útjából, ami fémes csattanás kíséretében felrobban valahol a hátad mögött. Előhúzod a fegyvered, és a sötét, köpenyes alak felé indulsz. Lapozz a **143**-ra.

204.

– Látom, nem vagy valami nagy műértő – mondja a művész. – Nos, örülök, hogy még életedben lefesthettelek. Attól tartok, több alkalom erre már nem lesz. – A férfi még egyszer, utoljára felkacag, ahogy a függöny visszahúzódik mögötted. Lapozz a **371**-re.

205.

Ahogy a Hobbitra támadsz, az csettint egyet az ujjával. Érzed, ahogy tagjaid megmerevednek és megkeményednek, és rémisztő fagy járja át testedet. Lenézel, és sikoltani kezdesz, amint észreveszed, hogy te magad is kezdesz átváltozni platinává. Szobrod csatlakozik a többihez, néma sikolyod pedig az elkárhozott lelkek kórusához.

206.

A folyosó egy kis szobába nyílik, melyet koncentrikus, egymást fedő körök bonyolult mintája díszít, és ami ennek ellenére igen egyszerűnek látszik. Ám ahogy nézed, belefájdul a szemed a látványba. A minta egyik része hiányzik, ahová a „Szivárvány Labirintus" szöveget írták.

Hangos csattanást hallasz magad mögül, és súlyos fémoszlopokat pillantasz meg, melyek eltorlaszolták a boltívet. Megpróbálod megmozdítani azokat, de nem moccannak. Azt ugyan tudod, hogy a labirintusok jellemzően azért épültek, hogy próbára tegyék a beléjük lépők elméjét, azt viszont nem tudod, hogy ezt meg is átkozták, hogy kiszívja a benne tartózkodók erejét. Minden, a labirintusban eltöltött tízedik lépéskor vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Egyelőre azonban erről mit sem tudsz, egyszerűen csak zavar, hogy egy útvesztőn vagy kénytelen átvágni.

Három kijáratot látsz ebből a helyiségből, melyek mindegyikét különböző színű függöny takarja el. Melyiken keresztül távozol?

A fehéren? Lapozz a 294-re.
A vörösön? Lapozz a 303-ra.
A sötétkéken? Lapozz a 151-re.

207.

Az ajtót kinyitva egy rövid alagútba érsz, amit kisebb kristályok világítanak meg két oldalról. Ennek túlsó végében egy vörös függöny lóg, mely mögül kuncogó hang üti meg a füledet. Mit teszel?

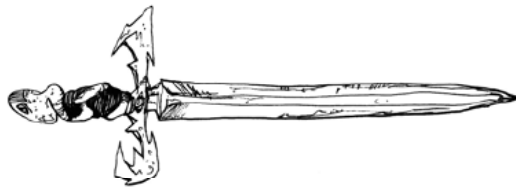
Visszatérsz a folyosóra,
és továbbmész észak felé? Lapozz a **371**-re.
Elhúzod a függönyt? Lapozz a **187**-re.

208.

A Tünde jobbra kényszerül, épp akkor, amikor előtted megnyílik egy csapóajtó. Nagyot ugrasz, hogy elkerüld, de mikor földet érsz, kibicsaklik a bokád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Jegyezd fel, hogy aktiváltál egy csapdát. Lapozz a **369**-re.

209.

Egy kanyargó alagútba érkezel, mely hosszan halad előre, és végül egy mocskos függönynél ér véget. Ahogy átlépsz rajta, lábad beleakad valamibe, és elterülsz a talajon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Felpillantva egy apró Manót pillantasz meg, ami gonoszul kacagva eltűnik egy kis nyíláson át. Feltápászkodsz, majd továbbmész. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **172**-re. Ha 3–4, lapozz a **198**-ra. Ha 5–6, lapozz a **217**-re.



210.

Ahogy fegyvered a bábba mélyed, az szétrobban, és valami fura folyadékot fröcsköl az arcodra és a kezeidre. Ordítani kezdesz a gyötrő fájdalomtól. Ahogy lenézel csúnyán megégett karjaidra, rádöbbensz, hogy a baba a Cseppegő nedvével volt megtöltve, ami az egyik legmérgezőbb anyag az egész Titánon. Kegyetlen és lassú halál vár rád a színház padlóján, végül a következő bábu megszabadul a maradványaidtól.

211.

Három kijáratot látsz: egy nyugatit, egy északit és egy délit. Mindegyik különböző színű függönnyel van jelölve. Ha a sárga, nyugatin indulsz tovább, lapozz a **142**-re. Ha a kék, északit választod, lapozz a **178**-ra. Ha a déli, világosszürkén lépnél át, lapozz a **216**-ra.

212.

A Tünde a lábaid előtt hever, amikor ellépsz mellőle. Az gonoszul rád vigyorog. – Ostoba halandó! Csak egyvalaki élheti túl a próbát! – Gyorsan lekap egy italt az övéről, felhajtja, és még hevesebben támad rád, mint korábban. Halálig kell harcolnod!

Tünde ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, lapozz a **191**-re.

213.

– Áh, soha nem tudtam rendesen használni azokat az izéket. – A királynő felröppen a férfi ujjáról, és visszatér a kaptárba. – De örülök, hogy találkoztunk. Gyere máskor is. – A sűrű növényzeten átvágva távozol a barlang túloldala irányába. Lapozz a **316**-ra.

214.

A kart meghúzva az ajtó becsukódik, és a morajló hang ismét felhangzik. Riadtan nézel körbe. Látod, amint a falak emelkedni kezdenek körülötted – valószínűleg valami felvonó-féleségben vagy. Több perc telik el a lassú ereszkedéssel, miközben te tétlenül nézelődsz. A lift végül megáll egy újabb kettős ajtó előtt, ami azonnal szétcsúszik. Még ki sem lépsz a folyosóra, és máris egy faragott sárkányfejjel találod szembe magad. A szobor szemei felizzanak, pofájából lángorkán tör elő. A tűz még azelőtt beborít, hogy bármit is tehetnél. A lift padlóján immáron két szénné égett test hever.

215.

A kapu leesik rozsdás zsanérjairól, és hangos csattanással terül el a talajon, ahogy ellépdelsz mellette. A zaj végigvisszhangzik a kazamatában. Megrettenve húzod elő fegyvered, miközben egy lépcsősoron indulsz el lefelé. Amire odalenn bukkansz, az valószínűleg Szukumvit báró szolgáinak szálláshelye. Alagutak, folyosók és gödrök kötik össze labirintusként a különböző méretű barlangokat és szobákat. Egyelőre üresnek tűnik a komplexum, de ki tudja, miféle szörnyűségek várhatnak ezen a szövevényes területen. Ha át akarod kutatni a lakrészt, lapozz a **308**-ra. Ha inkább hátat fordítanál neki, és visszatérnél az elágazáshoz, ahol a másik irányba indulnál tovább, lapozz a **289**-re.

216.

Innen csak egy folyosó vezet tovább, az, amelyiken át idejöttél. Lapozz vissza a **211**-re.

217.

Egy keskeny barlangba érkezel, melynek teteje eltűnik a homályban. Éppen olyan, mintha egy szakadék aljában állnál. Körbenézel, hátha találsz valami érdekeset, de keresésed hiábavalónak bizonyul. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a 377-re. Ha 3–4, lapozz a 320-ra. Ha 5–6, lapozz a 220-ra.

218.

Ellenfeled jobbra húzódik, és kénytelen a földre vetődni, ahogy az egyik súlyos golyó elsuhan fölötte. Nem találta el ellenfeled, de kicsit lelassította. Jegyezd fel, hogy aktivált egy csapdát. Lapozz a 248-ra.

219.

Tántorogva térsz magadhoz. Carnuss biztos azt hitte, halott vagy, mivel nincs rajtad újabb sebesülés. Minden pénzed eltűnt, de semmi másod nem hiányzik. Bosszúvágytól hajtva, összeszorított fogakkal indulsz utána.

Mikor eléred a járat végét, harsonaszó üdvözöl. A fal egy része beomlik, és egy kis amfiteátrumba lépsz ki. Egy szőke hajú férfi jelenik meg előtted.

– Egy második, méghozzá ilyen hamar! Kövess hát, harcos! Egy kicsit várnod kell, hogy a másik jelölt befejezze ezt a próbát, de addig legalább helyezd magad kényelembe. Erre gyere. Ha tudni akarod az utolsó ajtó jelszavát, ki kell állnod a próbámat!

Egy kényelmesen berendezett várószobába vezet téged, majd egy halom párna felé intve jelzi, hogy itt várj.

– Amíg nem szólítalak, addig ne lépj át azon az ajtón. Nem engedhetem, hogy megzavard a másik résztvevő próbáját. – Azzal a férfi távozik, te pedig letelepedsz.

A túloldalról semmiféle zajt nem hallasz, és égsz a vágytól, hogy mielőbb elkapd Carnusst. Ha most rögtön átlépsz az ajtón, lapozz a 273-ra. Ha inkább vársz, ahogy kérték tőled, lapozz a 387-re.

220.

Amikor belépsz a szobába egy ráncos, öreg Goblin üdvözöl. Púpos a háta, és egy göcsörtös fabotot használ a járáshoz. – Nahát, egy emberlény itt. Valaha találkozom még a fajtáddal, nem gondoltam volna. – Nagy akaraterőről téve tanúbizonyságot, udvariasan megkérded a vén Goblint, hogy hogyan tudnál kijutni a lakrészből. – Tanulnod türelmet kell, különben segíteni nem fogok. Aranyat felajánlasz, az segíthet. – Ha adnál a teremtménynek pár Aranytallért, lapozz a **130**-ra; ha nem, lapozz a **162**-re.

221.

A szoba sötét, a falakon világító kristályok töröttek, és halványak. Két kijáratot látsz. Ha a kékes-szürkés függönyösön lépsz át, lapozz a **151**-re; ha a másikon, a barnán, lapozz a **341**-re.

222.

Közlöd Ungoth-tal Hashak Dühének számát. Ha életben lenne, meg mernél rá esküdni, hogy most egy pillanatra döbbent csendben nézne rád.

– Ez aztán a meglepetés – mondja. – Egy kalandozó, aki ismeri az összes választ. Továbbmehetsz. – A Csontvázúr jobb kezével az útra int, ami áthalad trónja mellett, és a barlang túloldali falában lévő ajtóba torkollik.

Nem bízol teljesen Ungoth-ban, ezért óvatosan haladsz el mellette, amikor a lény hirtelen megmozdul. Már majdnem előrántod fegyveredet, amikor rájössz, hogy a teremtmény csupán jobb kezét nyújtja feléd, mintha csak kezet akarna rázni veled. – Gratulálok – mondja, ezzel is nyomatékosítva a gesztust.

Ha meg akarod rázni a Csontvázúr kezét, lapozz a **265**-re. Ha elutasítod a felajánlást, és inkább továbbmész, lapozz a **97**-re.

223.

Tovább vársz, míg végül már nem bírsz magaddal. Kinyitod az ajtót, és átlépsz rajta. Elég ocsmány kép fogad. A szőke Próbamester holtan hever a földön, saját vérének tócsájában. A továbbvezető ajtó csukva van, és segítsége nélkül képtelen vagy továbbmenni. Talán majd kimentenek innen, amikor készülődni kezdenek a következő évi próbára. Vagy talán áldozatául esel az itt ólálkodó bestiák egyikének. Akárhogy is, kalandod itt véget ér.

224.

A lény csalódottnak tűnik. – Úgy tűnik, győztél, halandó. Szabadon távozhatsz. A kivezető út csupán Elfszemek számára látható. Itt e kő, hogy vezessen utadon.

Azzal a lény egy középen lyukas kavicsot hajít feléd. Mikor belepillantasz, egy ezüst szál jelenik meg előtted, ami zsinórként tekereg a padlón. Követni kezded, és a köd hamarosan feloszlik a barlang túloldalánál. Lapozz a **397**-re.

225.

Csak pár érmét húztál még elő, de a lények egyértelműen undorodva tekintenek azokra, és terád is. Gyorsan ismét zsebre vágod azokat, majd fegyvert rántasz, miközben a másik három teremtmény is így tesz. Lapozz a 78-ra, és az összecsapás első Körében 1-gyel csökkentsd majd le Támadóerődet, mert ellenfeleid egy kicsit gyorsabbak voltak nálad.

226.

A szoba plafonja ívelt, és olyan érzésed van, mintha egy alagútban lennél. Két végén különböző színű függönyök lógnak. Ha a sárgán lépnél át, lapozz a 82-re. Ha a vörös színűt választod, lapozz a 340-re.

227.

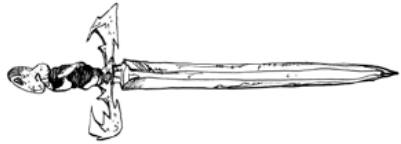
Te is beküldöd lovasaidat, a lovak azonban elég ügyetlenül mozognak a sűrű erdőben. Miután ellenfeledé volt a kezdeményezés lehetősége, végül ő kerekedik felül, bár erői eléggé megfogyatkoznak a végére. Mivel azonban így is több embere maradt a végére, könnyedén elsöpri megmaradt gyalogságodat. Elvesztetted a próbát. Lapozz a 242-re.

228.

Nemsokára egy újabb kereszteződéshez érsz. A jobb oldali szakaszt egy rozsdás kapu állja el, melyről egy tábla lóg az „Alsó Lakterület” szöveggel. Ha erre indulsz tovább, lapozz a 215-re. Ha inkább balra fordulsz, lapozz a 289-re.

229.

A folyosó végül egy jókora kettős ajtóban ér véget. Közelebb érve látod, hogy elfeketedett sziklából készült, és érintésre kicsit meleg is. Kilincset keresel, de nem találsz még hasonlót sem. Csupán egy kart, ami az ajtótól balra, a falban áll. Ha meghúzod, lapozz a 154-re. Ha inkább visszamennél a másik irányba, lapozz a 250-re.



230.

Ahogy utolsó csapásod is eltalálja az Őrszemet, az újabb vakító villanással eltűnik, és mikor látásod kitisztul, megint a kincsesládát látod magad előtt, most már azonban ott, ahol ellenfeled korábban állt. A gyűrű még mindig a szemközti falnál hever. Odalépsz, és felveszed. Tökéletesen simának tűnik, semmilyen karcolást vagy hibát nem látsz rajta. Elteszed az ékszert, majd a harctól kimerülten távozol a szobából. Lapozz a 238-ra.

231.

A poros járatból egy gazdagon díszített szobába lépsz, mely sötét, sardath-i tölgyből faragott bútorokkal van berendezve. Középen egy íróasztal, a keleti falon pedig egy szekrény áll. Ha az asztalt vizsgálnád meg, lapozz a 251-re. Ha a polcot, lapozz a 184-re. Ha inkább visszatérnél a folyosóra, lapozz a 275-re.

232.

Érzed, hogy ideje távozni, mielőtt azonban kilépnél az ajtón, a három Gnóm még megkínál három étkezésre elegendő élelemmel. Ha korábban megpróbáltad megtámadni a kis lényeket, és most nincs fegyvered, átnyújtanak neked egy hentesbárdot (visszakapsz 1 ÜGYESSÉG pontot, mivel ez nem éppen egy kard, amihez már hozzá lennél szokva). Megköszönöd a segítségüket, majd elhagyod a termet. Lapozz a **262**-re.

233.

A lény karmának egy utolsó csapását elkerülve sikerül gyilkos csapást bevinned neki, a bestia pedig a padlóra rogyik. Sötét vérrel színezi be a homokot. Óvatosan belépsz a fenevad fészkébe. Az egyetlen fáklyával megvilágított barlangban további tetemeket, romokat és egyéb szemeteket találsz. Északra megpillantasz egy keskeny repedést a barlang falában, ami egy újabb fáklyákkal megvilágított folyosóra vezet.

A szemetet átkutatva végül három olyan tárgyra bukkansz, ami érdekesnek tűnik: egy görbe pengéjű szablya, melyet titokzatos, fekete rúnák borítanak, egy nagy állatbőr-darab, melyre valamilyen üzenetet festettek, és egy lezárt agyagtök, ami valamilyen folyadékot tartalmaz. Mit teszel?

Felveszed a kardot?	Lapozz a **310**-re.
Elolvasod a bőrön lévő üzenetet?	Lapozz a **330**-ra.
Kinyitod a tököt?	Lapozz a **376**-ra.
Itt hagyod ezeket, és távozol az északi folyosón?	Lapozz a **139**-re.

234.

Folytatva az utad jobb kéz felől egy ajtót pillantasz meg a folyosón. Ha belépsz rajta, lapozz a 24-re. Ha továbbmész előre, lapozz a 238-ra.

235.

Szédülni kezdesz, mikor beleszippantasz a növényporba. Adrenalin árasztja el a testedet. A következő 2 összecsapás során 2-vel megnövelheted mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid számát. Az Adgana azonban nem véletlenül tiltott anyag. Dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen mellékhatása van az anyagnak.

Dobás	*Hatás*
1–2	Semmi nem történik.
3–4	Rosszul leszel a növénytől. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.
5–6	A növény allergiás reakciót vált ki belőled: hányni kezdesz tőle. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

236.

– Rossz válasz – mondja megvető hangon a báb. – Tudod, én nem szeretem az ostoba embereket. Nem hagyod el élve ezt a helyet. – Ha megpróbálod meggyőzni, hogy gondolja meg magát, lapozz a 21-re. Ha a bábra támadsz, lapozz a 210-re.

237.

A szoba padlója eléggé ramaty állapotban van, jókora romhalmokon vagy kénytelen átmászni, hogy eljuss a kijárathoz. Ha a keleti, fekete függönyön lépnél át, lapozz a 334-re; ha a déli, kéken, lapozz a 284-re.

238.

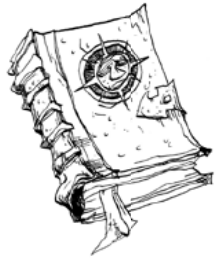
Továbbmenve észak felé, az út kettéágazik. Ha balra indulnál tovább, lapozz a 350-re. Ha jobbra tartanál, lapozz a 287-re.

239.

Észreveszed, hogy a polc hátsó része nem illeszkedik tökéletesen a falhoz. Kicsit odébb húzod, és kardoddal lefeszegeted a hátsó lapját. Igazad volt! Egy rejtett rekeszt találsz, melyben egy kis üvegcse van, mely felirata szerint a Lebegés Olaját tartalmazza. Azt is megtudod, hogy ahhoz nem elég erős, hogy egy embert a levegőbe emeljen, de kisebb tárgyakat könnyebbé tud tenni. Ha bekened vele a fegyvered egy csata előtt, az összecsapás során jóval könnyebben tudod majd forgatni, és így 1-et hozzáadhatsz majd Támadóerődhöz. Az üvegcse tartalma három kenésre elegendő folyadékot tartalmaz, és egyszerre csak egy réteget vihetsz fel belőle a fegyveredre. Elégedetten teszed el a szerzeményedet. Ha most átkutatod az íróasztalt, és ezt korábban még nem tetted meg, lapozz a 251-re. Ha távozol, lapozz a 275-re.

240.

A szobának ívelt plafonja van, amitől úgy érzed, mintha egy folyosón lennél. Két végében különböző színű függönyök lógnak. Ha a kéken át távoznál, lapozz a 391-re; ha a barnán, lapozz a 324-re.



241.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a 389-re.

242.

– Az ember elvesztette a csapatait! Nos, úgy tűnik, elbuktad a próbát. De megengedjük neked, hogy távozz innen. Már ha sikerül megtalálod a kiutat a ködből…

A lények visszatérnek a ködbe, amelyből érkeztek. Utánuk kiáltasz, de nem válaszolnak. Életed hátralévő részében itt kell bolyonganod, mert soha nem fogsz rátalálni a kijáratra. Kalandod itt véget ér.

243.

Még látod, ahogy Carnuss átbújik egy súlyos sziklaajtó alatt, ami hangos puffanással záródik be mögötte. A Próbamester vérben úszva hever a földön. – Állítsd meg – nyöszörgi utolsó erejével. – Egy ilyen gonosz ember nem nyerheti meg a Bajnokok Próbáját. A jelszó Gargantisz… és óvakodj… nem minden az a túloldalt, aminek látszik… – Ezek az utolsó szavak, amit a férfi kiejt a száján.

Az ajtóhoz lépsz, majd kimondod a jelszót. A szikla remegve felemelkedik, majd hangos dörrenéssel lecsukódik mögötted. Végigmész a folyosón, melynek végén napfény fogad. Lehetséges, hogy ez a vég? Lapozz a 357-re.

244.

Egy platinaszobrokkal zsúfolt terembe érkezel. Embereket, Törpéket, Elfeket, Félszerzeteket, még néhány Orkot és Goblint is látsz. Mindegyikük életnagyságú, és kiráz a hideg, amikor megpillantod rémült tekintetüket. Nagy részük mintha sikoltana, néhány talán kegyelemért könyörög. Bizonytalanul nézel körbe, és azon töprengsz, mihez kezdj. Ebben a pillanatban becsapódik mögötted a kétszárnyú ajtó, és egy apró, mosolygó Hobbit ugrik eléd a semmiből, majd gonoszul végigmér. Rikító ruhát visel, mely sokkal nagyobb, mint ő maga, de jókora, kerek pocakjára épp csak megfelelő. Az igazat megvallva szélesebbnek tűnik, mint amilyen magas, hasa legalább akkora, mint egy Troll feje. Úgy tűnik, arra vár, hogy csinálj valamit. Ha rátámadsz, lapozz a **205**-re. Ha inkább beszédbe elegyedsz vele, lapozz a **165**-re.

245.

Összeszorított foggal, a Tisztaság Gyűrűjével az ujjadon nyúlsz Ungoth feléd nyújtott keze után. Borzalmas érzés, ahogy megszorítod az ujjakat, és valamiféle utolsó nekromanta-trükkre számítasz. De semmi nem történik.

A Csontvázúr nevetve visszahúzza a kezét. – Ezek szerint valami ajándékra számítottál? Hát, azt… – Hirtelen hátrarántja a kezét, és az arca elé emeli. Lepillantva látod, hogy a Tisztaság Gyűrűjének ékköve összetört, és fehér porszemek szemerkélnek a szilánkok közül. Húzd le a Gyűrűt a *Kalandlapodról*.

Mikor ismét Ungoth-ra nézel, látod, hogy a lény keze elkezdett porrá foszlani, és a mágikus homok testének többi csontjára is hasonló hatással van. Különösnek találod, hogy a teremtmény szinte néma csendben tűri, hogy a szemed előtt egy halom porrá váljék. Csak az utolsó pillanatban kapsz el néhány szófoszlányt:
– … milyen bosszantó, épp mint a vén Darramou…

Hamarosan nem marad más belőle, csak egy kis portölcsér a talajon, amit a szél gyorsan el is fúj. A trónon már csak néhány szakadt köpenyt és rozsdás fémgyűrűt látsz, de ezekkel nem foglalkozol. Nyersz 3 SZERENCSE pontot, amiért sikerült legyőznöd Ungoth-ot. Végigmész a terem túlsó végében lévő ajtóhoz vezető hosszú úton, ahol egy észak felé vezető folyosóra lépsz ki. Lapozz a **29**-re.

246.

A folyosó egy szélesebb területnél belefut egy másikba, mely észak-déli irányban húzódik. Mivel nem akarsz visszafelé indulni, észak felé mész tovább. Lapozz a **368**-ra.

247.

A napló az ifjú varázsló életének apróbb részleteivel indul, a vége előtti bejegyzésekben azonban már arról beszél, hogy felbérelték a Halállabirintus építésére. Az utolsó különösen érdekes.

Káosz Után 293, Szelek harmadik napja

Ezek az ÁTKOZOTT fejfájások! Hát már sosem lesz végük? A lakosztályom szinte MEGFOJT. Lehet, hogy hamarosan továbbállok, hogy felderítsem a távolabbi területeket is. Tudom, hogy a báró nem örülne neki, de SEMMIT nem tehet ellenem! A fájdalom egyre rosszabb. Napról napra több erőmbe kerül, hogy önmagam maradjak. De felül tudok kerekedni rajtuk, ÉN IRÁNYÍTOK! Igazából csak az emlékezetkiesések zavarnak egy kicsit. Tegnap reggel is volt egy ilyen. Egy órám esett ki teljesen. Remélem, nemsokára véget érnek. A versenyzők hamarosan ideérnek. Fel kell készülnöm.

Jerail

Zsebre teszed a naplót. Ha most átkutatnád a polcot, és eddig még nem tetted meg, lapozz a 184-re. Ha távoznál innen, lapozz a 275-re.

248.

Az utolsó hossznál tartotok, és már látod azokat a vermeket, melyekből rugós tüskék ugorhatnak elő bármelyik pillanatban. Ha balra mész, lapozz a 268-ra. Ha jobbra tartasz, lapozz a 292-re. Ha a középső sávban futnál, lapozz a 147-re.

249.

– Értem én, miért kérdezed ezt tőlem, de tudnod kell, hogy a báró senki élő ember fiának nem hagyja, hogy megismerje útvesztőjének minden titkát. Annyit azonban elárulhatok, hogy itt, ebben a szobában találsz segítséget. Vagy nem. – Ezzel ismét kuncogni kezd. Ha a festményekről akarod kérdezni a férfit, lapozz a 344-re. Ha már eleged van a művészből és az idegesítő vihogásából, lapozz a 204-re.

250.

A folyosó hamarosan egy csigalépcsőnél ér véget, mely lefelé halad. Ha erre indulsz tovább, lapozz a 72-re. Ha inkább visszafordulnál, lapozz a 229-re.

251.

Nem sok mindent találsz az íróasztalon. Látsz egy olvadt, vörös viaszdarabot, mely újkorában talán gyertya lehetett, és egy kis tintapacát, mely több pergamenlapot is átitatott. Ettől nem messze egy napló pihen. A borítón arany betűkkel írva a *Bűbájos Jerail Naplója* felirat olvasható. Ha beleolvasnál, lapozz a 247-re. Ha átkutatnád a polcot, és még nem tetted meg, lapozz a 184-re. Ha távoznál a szobából, lapozz a 275-re.

252.

A Tünde a bal oldali utat választja, és elvigyorodsz, amint szemed sarkából megpillantod, hogy egy csapóajtónak köszönhetően eltűnik a szemed elől. Jegyezd fel, hogy beleesett az egyik csapdába. Lapozz a **369**-re.

253.

Ahogy az ajtó kilincséhez érsz, forróság önti el a kezedet. Lepillantva egy feketés-mályvás folyadékot látsz meg rajta, és egy apró vágást. Úgy tűnik, a bejáratot egy apró pengecsapda védte, ami mérget juttatott a szervezetedbe. Ez az utolsó gondolatod, mielőtt a méreg végez veled.

254.

Épp időben rántod vissza a kezed ahhoz, hogy elkerülj egy apró dárdát. Ezután leemeled a kardot nyughelyéről. Lapozz az **58**-ra.

255.

Északon és nyugaton látsz kijáratokat ebből a szobából. Az északin egy szürke függöny lóg, míg a nyugatin egy arany színű. Ha a szürkén lépsz át, lapozz a **352**-re; ha az aranyon, lapozz a **91**-re.

256.

A Tünde a bal oldali utat választja, és elvigyorodsz, amint szemed sarkából megpillantod, hogy egy csapóajtónak köszönhetően eltűnik a szemed elől. Jegyezd fel, hogy beleesett az egyik csapdába. Lapozz a **369**-re.

257.

– Nahát, máris mész? Hát jó, ég veled! – kiált utánad a férfi. Átverekeded magad a sűrű növényzeten a barlang másik oldala felé. Lapozz a **316**-ra.

258.

Minden erődet összeszedve meglendíted fegyvered, és a ragyogó kristályra csapsz. Dobj két kockával! Ha két 1-est vagy két 6-ost dobtál, lapozz a **185**-re. Ha az eredmény 3–6, lapozz a **77**-re; ha 7–11, lapozz a **135**-re.

259.

– Rossz válasz – mondja megvető hangon a báb. – Tudod, én nem szeretem az ostoba embereket. Nem hagyod el élve ezt a helyet. – Ha megpróbálod meggyőzni, hogy gondolja meg magát, lapozz a **21**-re. Ha a bábra támadsz, lapozz a **210**-re.

260.

– Attól tartok, nem. A ködbéli illúziók bárkit képesek átejteni. De megengedjük neked, hogy távozz innen. Már ha sikerül megtalálod a kiutat a ködből…

A lények visszatérnek a ködbe, amelyből érkeztek. Utánuk kiáltasz, de nem válaszolnak. Életed hátralévő részében itt kell bolyonganod, mert soha nem fogsz rátalálni a kijáratra. Kalandod itt véget ér.

261.

– Az ember nem tudja! Úgy tűnik, elbuktad a próbát. De megengedjük neked, hogy távozz innen. Már ha sikerül megtalálod a kiutat a ködből…

A lények visszatérnek a ködbe, amelyből érkeztek. Utánuk kiáltasz, de nem válaszolnak. Életed hátralévő részében itt kell bolyonganod, mert soha nem fogsz rátalálni a kijáratra. Kalandod itt véget ér.

262.

Ismét a főfolyosón állsz. Most benyithatsz egy olyan ajtón, ami mögött még nem jártál. Ha az első bal oldalival próbálkoznál, lapozz a 35-re. Ha a második bal oldalival, lapozz a 299-re. Ha az első jobb oldalival, lapozz a 283-ra. Ha a második jobb oldalival, lapozz a 323-ra. Ha inkább továbbmennél a folyosón, egyenesen a sűrű sötétség felé, lapozz a 331-re.

263.

A lényhez hajítod a kulacsodat, de a víz azonnal elpárolog belőle. Az Elementál meg sem érezte támadásod. Valami mással kell próbálkoznod. Ha van nálad egy tekercs, ami hasznosnak bizonyulhat, lapozz a 171-re; ha nincs nálad, lapozz a 36-ra.

264.

A csuklódra csúsztatod a karkötőt. Pechedre az ékszeren egy Kaméleonita sámán átka ül, így azonnal rászorul a karodra, borzalmas fájdalmat okozva. Kétségbeesetten próbálod lefeszegetni magadról a kőkarkötőt, de sajnos nem mozdul. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, és jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy nálad van ez a tárgy, de nem tudod levenni magadról. Továbbra is csuklódat szorítva térsz vissza az előző barlangba, ahol el kell döntened, merre mész tovább. Ha a nyugati folyosót választod, lapozz a **98**-ra. Ha az északin mennél tovább, lapozz a **120**-ra.

265.

Összeszorított foggal rázod meg Ungoth kezét. Borzalmas érzés, és felkészülsz rá, hátha valami utolsó nekromanta-trükkre készül a lény. De semmi nem történik.

Ungoth nevetve visszahúzza a kezét. – Tehát valami ajándékra számítottál? Azt adhatok neked. – Egy apró, fehér valami ugrik le a csontváz ruhájának szegélyéről, és előrenyújtott kézfejedre esik, majd elkerekedett szemeid előtt kezdi beásni magát a húsodba. Túl későn döbbensz rá, hogy egy Húsevő Lárva az. Kétségbeesetten próbálod kiszedni magadból az apró élősködőt, miközben Ungoth őrült kacagása visszhangzik a barlangban. Mire sikerül megszabadulnod a Lárvától, már súlyos sebeket szerzel be. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot.

A Csontvázúr befejezi a kacagást, de mivel nem gondolod, hogy bölcs lenne összetűzésbe keveredni vele, a távoli ajtó felé sietsz. A fagyos némaság, ami a teremre telepedett, szinte fülsüketítő, és mikor végre eléred az ajtót, tested már jeges verítékben úszik. Egy utolsó gyűlölködő pillantást vetsz még Ungoth trónja felé, majd kitámolyogsz a barlangból. Egy észak felé vezető folyosón találod magad. Lapozz a **29**-re.

266.

A lovasság még háromszor próbálkozik meg gyalogságoddal, de azok az íjászok támogatásával mindannyiszor ellenállnak nekik. Rövidesen csapdába esnek, amint saját lovasaiddal oldalba kapod őket. Nem tudnak elmenekülni. Ha most csapataiddal a szekér ellen indulsz, lapozz a **346**-ra. Ha inkább néhány lovast küldesz előre felderítésre, lapozz az **56**-ra.

267.

Az étel egyszerű, de laktató. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. A bor azonban egy kicsit kesernyés. Ezen kívül a bolond meg is átkozta. Jegyezd fel, hogy a következő alkalommal, amikor majd *próbára teszed a* SZERENCSÉDET (akár harc közben is), automatikusan el fogod veszíteni a próbát. Adahn rád mosolyog, majd miután végzel az evéssel, kikísér. Folytatod az utadat a folyosón. Lapozz a **246**-ra.

268.

Ellenfeled a jobb sávban fut, te pedig középen, és ahogy faljátok a métereket, egy jókora tüske ugrik ki kettőtök között, középen, ami mindkettőtöket elkerül. Lapozz a **168**-ra.

269.

Az ajtó könnyedén kinyílik. A helyiségben a falak mentén több nagy, rozoga priccset látsz, és nagy halom kacatot, amik beborítják az egész szobát. A képet három szék, mellette pedig egy asztal teszi teljessé, melyen pénzérmék, egy kártyapakli és néhány sörös-kupa hever. Borzalmas szag uralkodik idebenn, melytől majdnem elhányod magad. Két hatalmas, bibircsókos bőrű Trollt is megpillantasz, akik egy vörösre festett vértet viselő férfival küzdenek a terem közepén. Úgy látod, négy társuk már halott – sűrű, sötét vérük beborítja a padlót –, és ez a kettő sem néz ki túl jól. A fickó egy remekbe szabott mozdulattal felnyársalja kardjára az egyik bestiát, a másiknak pedig hatalmas fejszéjével lecsapja a fejét. Ezután sarkon fordul, és rád tekint. Az Északi az, aki másodiknak vágott neki a Bajnokok Próbájának. Feléd emeli a fejszéjét. – Mit akarsz? – kiáltja feléd. Ha beszélni akarsz vele, lapozz a **94**-re. Ha inkább rátámadnál, elvégre a riválisod, lapozz a **46**-ra.

270.

Ahogy hozzáérsz a fejhez, az felragyog, az ajtó pedig kirobban a helyéről. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Bármi is volt a mélyedésben, az megsemmisült. Átkozódva folytatod utadat a járatban. Lapozz a **69**-re.

271.

– Hogy SEGÍTHETSZ-E? Mondd meg, KI VAGYOK! – A férfi állapota egyre romlik. Van nálad egy napló? Ha igen, alakítsd át az abban olvasható nevet a könyv végében lévő táblázat segítségével számokká, add össze ezeket, majd lapozz az eredményül kijött pontra. Ha nincs nálad, vagy az ottani szöveg nem folytatódik értelmesen, az alak egyre ingerültebbé válik, végül pedig fenyegetően kezd viselkedni, így kénytelen vagy fegyvert rántani, mielőtt még ő támadna rád – lapozz a 37-re.

272.

Ahogy belépsz az ajtón, egy hatalmas alak ugrik eléd. Óriási, agyarakkal bélelt szájú zöld arc vigyorog rád, ami hangosan rád kiált. – BÚ!

Már lendíted is a kardodat, hogy levágd a lényt, ám amint ezt teszed, hőhullám önti el a testedet, amitől kínodban felordítasz. Az utolsó dolog, amit haldoklásod közben hallasz, az a lény őrült vihogása, és még épp megpillantod az ujján lévő gyűrűt, melyet a bárótól kapott…

273.

– …ratulálok, lovag. Kiálltad a próbát. Továbbmehetsz. A jelszó Gargantisz. – Ezek a szőke férfi utolsó szavai, ezután feléd fordul, és megpillant. – Csaló! Azt mondtam, hogy várj a szobában! – A férfi kezeivel bonyolult mozdulatokat végez, és a szemed előtt nő hatalmasra. Vagy inkább te zsugorodsz össze! Megpróbálsz kiáltani, de nem jön ki hang a torkodon. Nyolc lábadat sebesen szedve az egyik sarokba sietsz. Összetett szemeiddel még látod, ahogy a lovag hátulról leszúrja a varázslót, majd hozzád lép. Csizmája eltakarja előled a fényt, ahogy végül kilapít téged. Kalandod itt véget ér.

274.

– Attól tartok, nem. A mágiával létrehozott illúziók bárkit képesek átejteni. De megengedjük neked, hogy távozz innen. Már ha sikerül megtalálod a kiutat a ködből…

A lények visszatérnek a ködbe, amelyből érkeztek. Utánuk kiáltasz, de nem válaszolnak. Életed hátralévő részében itt kell bolyonganod, mert soha nem fogsz rátalálni a kijáratra. Kalandod itt véget ér.

275.

Az alagút két ágra válik szét. Az egyik jobbra indul, és egy kemény faajtóban ér véget, a másik tovább megy előre. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a 246-ra. Ha letérsz erről a folyosóról, és odamész az ajtóhoz, lapozz a 272-re.

276.

Őrült rohanásba kezdesz a barlangszáj irányába, miközben túlságosan is tisztán előtted van a kép, ahogy a szörnyeteg a nyomodban lohol. Berohansz az üregbe, és megpillantasz egy alacsony kőajtót, ami a mindent beborító mocsokban és félhomályban éppen előtted csillog a távoli fáklyák fényében. Miközben átrohansz rajta a folyosóra, érzed a nyakadon a fenevad bűzös, meleg leheletét. De épp csak sikerül átugranod az ajtón, melyen a bestia nem fér át, és utolsó karcsapása is elvét pár centivel. Egy végső, dühödt üvöltést hallat, amitől megfagy ereidben a vér. Elfordulsz egykori ellenfeledtől, és északra indulsz a folyosón. Lapozz a 139-re.

277.

A két oszlopsor között lépsz a terem túloldalán elterülő oltár felé. A ködön át sikerül megállapítanod, hogy a padlóhoz hasonlóan az emelvényt is bazaltból faragták ki. Egy kis, zöld szobrocska körvonalait is sikerül kivenned. A hátad mögül azonban halk hangok ütik meg a füled, úgyhogy gyorsan megpördülsz. Egy sötét alak ugrik elő az egyik déli oszlop mögül. Látod, ahogy egy fémgömböt hajít feléd, és semmit nem tehetsz az ellen, hogy a tárgy a mellkasodba ne csapódjon. A Gyilkos Gömb néven ismert misztikus fegyverrel találtak el. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz tüskénként, majd dobj újra, hogy megtudd, hány állt ezek közül beléd. A két dobás szorzatát vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha túlélted a támadást, előhúzod a fegyvered, és a köpenyes alak felé indulsz. Lapozz a 143-ra.

278.

Belekortyolsz a forró italba. *Te jó ég, ez aztán borzalmas!* Ha megpróbálsz valami mondvacsinált okkal udvariasan távozni, lapozz a 257-re. Ha csevegni kezdesz vele, lapozz a 158-ra. Ha erőt veszel magadon, és csak hogy lenyűgözd a férfit, csak azért is megiszod a kotyvalékát, lapozz a 201-re.

279.

A szobában lévő szekrényben csak penészes ingeket, rozsdás páncéldarabokat és egy törött pajzsot találsz. A kupákban lévő sör szaga borzalmas, ezért úgy döntesz, hogy inkább nem kóstolod meg. Csalódottan húzod össze a szemöldököd, mikor rájössz, hogy az asztalon lévő érmék vasból készültek. A Trolloknál összesen 4 Aranytallért találsz, az Északi Férfinél pedig fejszéjén kívül egy különös pergament is találsz, amit a déliek nyelvén írtak, és egy hosszú kötelet. Ezeket elteszed, és ha korábban adtál neki pénzt, azt is visszaveszed tőle. Mielőtt továbbindulnál, még utoljára megnézed a különös fegyvert. Ha megpróbálnál harcolni vele, 2-vel csökkentened kell majd Támadóerőd, azonban minden sikeres támadás után 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést tudsz okozni vele. Azt is meg tudod állapítani róla, hogy nem mágikus eszköz. Döntsd el, magaddal viszed-e. Ha megvizsgálnád a tekercs tartalmát, lapozz a 181-re. Ha inkább távoznál, és továbbindulnál a folyosón, lapozz a 228-ra.

280.

Halovány foszforeszkáló fény lengi körbe a teremtményt, ami előtted terül el. Épp olyan, mint egy óriási varangy, melynek fogazott szájánál nyálkával borított csápok vonaglanak. Megremegsz a félelemtől. Egy ősi lény mászik feléd, a Rémület Ura.

Rémület Ura ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

A lény olyan félelmet ébreszt benned, hogy mozdulni sem bírsz. A harc idejére csökkentsd 2-vel ÜGYESSÉGEDET. A csápokon lévő nyálka ezen kívül savas is, és ha eltalálnak, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. És még csak nem is ez a legnagyobb védelme. Minden Harci Kör után dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, azonnal lapozz az 54-re. Ha viszont rendelkezel a Kaméleonpengével, az énekel a kezedben, és szinte saját magát irányítja, így valahányszor eltalálod a bestiát, 4 ÉLETERŐ pontos sebet ejtesz rajta. Légy óvatos, mert veszedelmes ellenféllel állsz szemben! Ha legyőzöd, lapozz a 39-re.

281.

Előhúzod kardodat, és szembeszállsz a fenevaddal.

Tarator	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13

Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a 233-ra. Ha az öl meg téged, az utolsó emléked az lesz, ahogy a bestia mancsaival a levegőbe emel, majd nyáladzó pofája felé húz. Egy pillanatig még legutóbbi áldozatának egyik törött csontját is megpillantod két hátsó foga közé ékelődve. Kalandod itt véget ér.

282.

Döbbenten nézed, ahogy bőröd megváltozik, és felveszi a környező barlang falának színét és mintázatát. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy rendelkezel a Kaméleonbőr képességgel. Miközben színváltós testedet csodálod, eldöntöd, merre indulj tovább. Ha a nyugatra vezető alagúton át távoznál, lapozz a 98-ra; ha az északin át, lapozz a 120-ra.

283.

Az ajtó könnyedén kinyílik, és egy kis barlangban találod magad. Hatalmas sziklák hevernek szanaszét a padlón, a szemközti falban pedig egy jókora, ember alakú lyuk tátong, épp úgy, mintha annak egy darabja egyszerűen kilépett volna belőle, és elsétált volna. A látvány eléggé nyugtalanító, és mikor szétnézel, hogy megtudd, mi okozhatta, egy Sziklagólemet pillantasz meg! Ha van nálad egy tekercs, amit használni lehet földlények ellen, lapozz a **342**-re. Ha nincs, kénytelen vagy harcolni!

Sziklagólem	ÜGYESSÉG **9**	ÉLETERŐ **12**

Ellenfeled bőre nagyon vastag, így a vágófegyverek csupán 1 ÉLETERŐ pontnyi sebet okoznak benne. Ha a Kaméleonpengével küzdesz ellene, az a megszokott módon működik. Ha legyőzöd a lényt, távozol innen. Lapozz a **262**-re.

284.

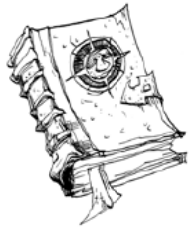
A déli utat egy rikítózöld függöny takarja el, az északit egy fehér. Ha a zöldön lépnél át, lapozz a **286**-ra; ha a fehéren, lapozz a **237**-re.

285.

Az egyik fiókban 4 Aranytallért találsz, egy kis fémkorongot, melyet rúnák borítanak, és egy tekercset, amit számodra ismeretlen nyelven – talán Gnómul – írt szöveg borít. A zsákodba csúsztatod ezeket. Ha most beleolvasnál *A Rémület Urá*nak könyvébe, lapozz a **179**-re. Ha *A Tűz megidézésé*be néznél bele, lapozz a **159**-re. Ha távoznál, lapozz a **305**-re.

286.

A szobának fényesre polírozott fémfalai vannak, melyekről visszaverődik a fény, és amitől úgy látszik, mintha végtelenül nagy térben állnál. Csupán a falban ragyogó kristályok és a két kijárat rontja el az összképet. Ha a kék függönyön lépnél át, lapozz a 284-re. Ha a fehéren át hagynád el a helyiséget, lapozz a 294-re.



287.

A folyosó egy idő után balra fordul, te pedig majdnem felbuksz egy fiatal férfiban, aki a padlón ül. Köpenye mocskos, szeméből őrült tekintet néz vissza rád. Apró kecskeszakálla van, mely egykoron szépen vágott lehetett, most azonban kezd elvadulni. Köpenyén a JS betűk állnak. Kicsit zavartan tekint fel rád. – Én… nem tudom hol vagyok. – Azzal zokogni és zihálni kezd. – Nem tudom, KI VAGYOK! SEGÍTS rajtam! Az Istenekre, a fájdalom, annyira fáj, annyira FÁJ! – A férfi egyre hisztérikusabbá válik. Ha rátámadsz, még mielőtt ingerültté válna, lapozz a 37-re. Ha megkérdezed tőle, segíthetsz-e neki valamiben, lapozz a 271-re.

288.

Továbbmész a ragyogó kristályokkal kirakott falú alagúton, és hamarosan elérsz egy nagy, tölgyfaajtóhoz, ami a balodon nyílik. Közepén egy jókora bronzkilincset látsz. Ha megpróbálsz benyitni rajta, lapozz a **207**-re. Ha inkább egyenesen továbbmész, lapozz a **371**-re.

289.

Hamarosan egy második út csatlakozik bele a tiédbe, és mindkettő észak felé megy tovább. Lapozz a **169**-re.

290.

– Akkor védd magad!

Tünde ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha sikerül 2-re, vagy 1-re csökkentened ellenfeled ÉLETEREJÉT, és úgy döntesz, hogy megkíméled, lapozz a **212**-re. Ha végzel vele, lapozz a **191**-re.

291.

Az étel egyszerű, de laktató. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. A bor hasonlóan ízletes. Ezen kívül a bolond meg is áldotta. Jegyezd fel, hogy a következő alkalommal, amikor majd *próbára teszed a* SZERENCSÉDET (akár harc közben is), automatikusan szerencséd lesz. Adahn rád mosolyog, majd miután végzel az evéssel, kikísér. Folytatod az utadat a folyosón. Lapozz a **246**-ra.

292.

Ez alkalommal a Tünde is a jobb sávot választja. Ha hagyod, és te inkább balra húzódsz, lapozz a **268**-ra; ha középre, lapozz a **147**-re. Ha őt kényszeríted ki középre, lapozz a **313**-ra; ha balra, lapozz a **127**-re.

293.

Végül ismét rátalálsz a kapura, mely levezet a lakórészhez. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Visszamész a folyosón. Lapozz a **289**-re.

294.

Ennek a szobának északon és keleten van kijárata, utóbbi abba vezet vissza, amibe először léptél be. Ha ebbe az első, fehér szobába lépnél be, lapozz a **399**-re. Ha északra mennél, a rikítózöld függönyön át, lapozz a **286**-ra.

295.

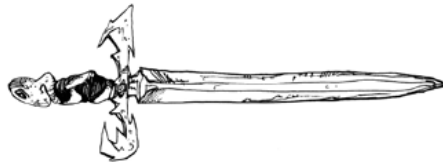
– Olyan könnyűvé tetted – mondja a varázsló, amint felé rohansz. – Azzal, hogy rám támadtál, esküm lehetőséget ad rá, hogy végezzek veled! – Azzal egy jókora tűzgolyó jelenik meg a férfi előtt. Ahogy felemeli a kezét, a lángok beborítanak téged. Hamarosan elveszted az eszméletedet, ami nagy megkönnyebbülés az elevenen megégés okozta agóniához képest. Kalandod itt véget ér.

296.

Másodiknak haladsz át a célvonalon, nem sokkal lemaradva a gyors Tünde mögött.

– Szóval az ember vesztett! – kiáltja. – Úgy tűnik, elbuktad a próbát. De megengedjük neked, hogy távozz innen. Már ha sikerül megtalálod a kiutat a ködből…

A lények visszatérnek a ködbe, amelyből érkeztek. Utánuk kiáltasz, de nem válaszolnak. Életed hátralévő részében itt kell bolyonganod, mert soha nem fogsz rátalálni a kijáratra. Kalandod itt véget ér.

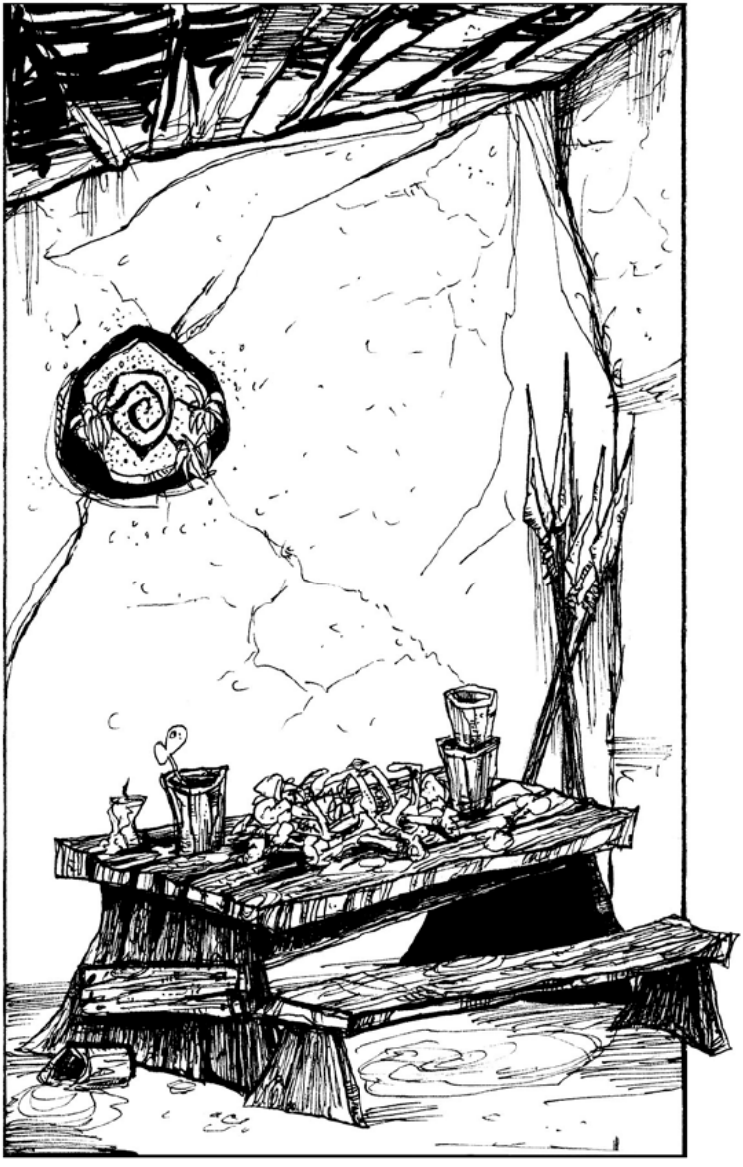


297.

Sarkon fordulsz, hogy elhagyd ezt a különös, füstös tükörtermet. Miközben ezt teszed, a szemed sarkából mintha mozgást pillantanál meg. Gyorsan arra pördülsz, mire egy sötét alakot veszel észre, aki a déli oszlopsor közül ugrik elő, és egy ezüstös gömböt hajít feléd. Te ösztönösen félreugrasz, hogy elkerüld a tárgyat. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a 203-ra; ha sikertelen, lapozz a 333-ra.

298.

Ahogy Carnuss elesik, az illúziótömeg csaholni kezd. Körbenézel, és megpillantod a teremből kivezető utat, egy ajtót a pódium mögött. Belépve máris a kristályokkal megvilágított folyosók egyikében találod magad. Ennek végében azonban már a valódi napfény ragyog. Kitámolyogsz. Lapozz a 400-ra.



299.

Az ajtó egy őrszobának látszó helyiségbe nyílik. Közepén egy jókora faasztal áll, melyen üres poharak és lerágott csontok sorakoznak. Egy durván faragott céltáblát is látsz a szemközti falon lógni, a sarokban pedig néhány dárda pihen. Ha akarod, ezek egyikét magadhoz veheted (ha korábban vesztettél ÜGYESSÉG pontot amiatt, hogy elvesztetted a fegyvered, azokat most visszakapod). Miután semmi más érdekességet nem látsz itt, távozol. Lapozz a 262-re.

300.

Halovány foszforeszkáló fény lengi körbe a teremtményt, ami előtted terül el. Épp olyan, mint egy óriási varangy, melynek fogazott szájánál nyálkával borított csápok vonaglanak. Megremegsz a félelemtől. Egy ősi lény mászik feléd, a Rémület Ura.

Rémület Ura ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

A lény olyan félelmet ébreszt benned, hogy mozdulni sem bírsz. A harc idejére csökkentsd 2-vel ÜGYESSÉGEDET! A csápokon lévő nyálka ezen kívül savas is, és ha eltalálnak, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Eszedbe jutnak a könyvben olvasottak, ezért óvatosan veszed a levegőt, és figyelsz rá, hogy ezt minél távolabb tedd a fenevadtól. Ha rendelkezel a Kaméleonpengével, az énekel a kezedben, és szinte saját magát irányítja, így valahányszor eltalálod a bestiát, 4 ÉLETERŐ pontos sebet ejtesz rajta. Légy óvatos, mert veszedelmes ellenféllel állsz szemben! Ha legyőzöd, lapozz a 39-re.

301.

Ennek a szobának a falát apró pöttyök tarkítják. Csupán a három kijárat előtt lógó függönyök egyszínűek. Ha a világoskéken át távozol, lapozz a **124**-re; ha a világos pávakéken át, lapozz a **318**-ra. Ha az indigókéket választod, lapozz a **161**-re.

302.

Magára hagyod a szerencsétlen flótást, és folytatod utadat a labirintusban. Lapozz a **25**-re.

303.

Egy nagy púpot látsz a szoba közepén. Közelebbről is megvizsgálod, de ez tényleg csak ennyi: egy púp. Vállat vonsz, majd továbbindulsz. Ha a narancsszínű függönyön lépsz át, lapozz a **306**-ra. Ha a fehéren, ami a labirintus bejáratához vezet, lapozz a **399**-re.

304.

Egy gyűrűt ajánlasz fel a Kaméleonitáknak (húzd le a *Kalandlapodról*). A vezető megragadja, majd alaposan megvizsgálja. Hirtelen szemforgatva felpillant rád, a lábad elé köp, majd a vállad felett a tűzbe hajítja azt. Ezután mindhárom felemeli a bunkóját, és rád támad. Épp csak annyi időd van, hogy felemeld a fegyvered. Lapozz a **78**-ra, és a soron következő harc első Körében 1-gyel csökkentsd le a Támadóerődet.

305.

Az alagútba egy másik csatlakozik be délnyugat felől. Továbbmész észak felé. Lapozz a 288-ra.

306.

Egy sárga függöny vezet kelet felé, egy vörös pedig déli irányba. Ha a sárgán lépsz át, lapozz a 142-re; ha a vörösön, lapozz a 303-ra.

307.

Jobb karodba egy apró dárda áll bele, melyet bénító méreggel kentek be. Az éles szúrást csak pár másodpercig érzed, aztán az egész kezed elzsibbad. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Kiemeled a kardot, remélve, hogy az megérte az erőfeszítést. Lapozz az 58-ra.

308.

Több száz mocskos bestia lakhelyén vágsz át. A kanyargó alagutak és zsúfolt termek között hamarosan teljesen eltévedsz. Dobj egy kockával, hogy eldöntsd, melyik irányba mész tovább. Ha az eredmény 1–2, lapozz a 395-re. Ha 3–4, lapozz a 49-re. Ha 5–6, lapozz a 148-ra.

309.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a 124-re.

310.

Felveszed a szablyát, és csodálattal vizsgálod meg remek egyensúlyát és élesre fent pengéjét. Sajnos azonban Avana, a Szerencse istennőjének egyik papja átkot mondott rá. Ha magadhoz akarod venni a fegyvert, jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy bár használata során megnövelheted 1-gyel Támadóerődet, ugyanakkor minden olyan csatában, amiben használod, 1-et le kell vonnod majd SZERENCSE pontjaidból. Ezt nem kapod vissza a harc végén, a fegyver ugyanis gyakorlatilag elszívja a SZERENCSÉDET. Mit teszel most? (Ne feledd, hogy csak olyannal próbálkozhatsz, amit korábban még nem tettél!)

Elolvasod a bőrön lévő üzenetet?	Lapozz a **330**-ra.
Kinyitod a tököt?	Lapozz a **376**-ra.
Távozol az északi folyosón át?	Lapozz a **139**-re.

311.

Ujjadra húzod a bronzgyűrűt. Pechedre az ékszerben egy csapda van, ami arról hivatott gondoskodni, hogy csak az a személy használhassa, akinek azt készítették. Zöld varázsrobbanás égeti meg a kezedet. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, és volt rajtad másik gyűrű, azt most le kell húznod, mivel a robbanásban az is megsemmisült. Saját ostobaságodat átkozva döntöd el, mihez kezdj. (Ne feledd, csak olyasmit választhatsz, amivel még nem próbálkoztál!)

Ha felnyitod az ébenfa dobozt, lapozz a **347**-re. Ha felhúzod az aranygyűrűt, lapozz a **359**-re. Ha közelebbről is megnéznéd az oltárt, lapozz a **75**-re. Ha távozol a teremből, és folytatod az utadat, lapozz a **353**-ra.

312.

– No hát, ez igazán nem szép tőled. Ne hidd, hogy szeretem, ha ilyen fickók mászkálnak nálam. Ki! Ki veled! – A férfi most már szinte kiabál, és nagyon úgy tűnik, könnyen tettlegességig fajulhat a dolog. Ha gyorsan rátámadsz, amíg csak a száját jártatja, lapozz a **354**-re. Ha inkább átvágnád magad a növényzeten, és mielőbb távoznál innen, lapozz a **316**-ra.

313.

Ellenfeled középre kényszerül, majd felordít fájdalmában, amint egy éles tüske ugrik elő az út közepéből, és felhasítja az egyik lábát. Jegyezd fel, hogy aktivált egy csapdát, majd lapozz a **168**-ra.

314.

Gyorsan átkutatod a hátizsákodat, remélve, hogy találsz benne valami használhatót, amit fel tudnál ajánlani a lényeknek. Ha egy gyűrűt adnál nekik, lapozz a **304**-re. Ha egy szobrot, lapozz a **146**-ra. Ha néhány Aranytallért, lapozz a **225**-re. Ha ezek egyikével sem rendelkezel, a lények felemelik fütyköseiket, majd rád támadnak – lapozz a **78**-ra.

315.

Miután szinte egy örökkévalóságig követed a folyosót, egy óriási barlangüregbe érkezel, amit a jelek szerint a Jégujj-hegység előhegyeinek egyikébe vájtak. A falakat és a plafont mamutok csontjai és agyarai tarkítják, melyek fenyegetőbben lógnak le a magasból, mint bármely lógócseppkő tudna. A barlang közepén egy vaslánc lóg le a magasból, melyen lángoló fáklyákból álló csillár világítja be a termet. Közvetlenül alatta magányos trón áll. A folyosó, amit eddig követtél, egy kőúttá válik, melyet mindkét oldalán homok vesz körül, és ami egyenesen a kőfaragvány felé tart.

Ahogy közelebb érsz, rájössz, hogy valaki ül is benne – pontosabban valami: egy ember csontvázа, amit bíbor és arany színű palást borít, hófehér koponyáján pedig egy egyszerű ezüstkorona pihen. Majdnem szívrohamot kapsz, amikor a teremtmény rád köszön.

– Üdvözöllek, versenyző! Nem sokan számítottak rá, hogy ilyen messzire eljutsz majd… Ungoth vagyok, egy Csontvázúr és Próbamester. Nálam nem az erődet, varázstudásodat vagy kézügyességedet kell próbára tenned. Csupán jó megfigyelőnek kell lenned. Válaszold meg három kérdésemet, és továbbmehetsz. De ha rosszul válaszolsz, utad bizony itt fog véget érni…

A lény állkapcsa mozdulatlanná válik, síron túli hangja elhallgat. A semmiből bűzös szél támad, ami a halál szagát hozza feléd. Már épp közelebb lépnél a trónszékhez, amikor Ungoth ismét megszólal.

– Az első kérdés nagyon egyszerű: hány Kaméleonita rontja a labirintus levegőjét?

Ha tudod a választ, szorozd meg azt 10-zel, majd lapozz a megfelelő fejezetpontra. Ha a folytatásnak nincs értelme, vagy nem tudod a helyes választ, lapozz a **336**-ra.

316.

A barlang túloldalán egy újabb folyosó indul, amin végigmenve nemsokára egy elágazáshoz érkezel. Ha itt jobbra fordulsz, lapozz a 328-ra. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a 289-re.

317.

Tucatnyi kis báb táncol ki a színpadra, te pedig zavartan figyeled őket. Mindegyiket bohócnak öltöztették be, és egy-egy bottal a kezükben csatázni kezdenek egymással. Gyanítod, hogy mágia segítségével harcolnak, mivel sem drótokat, sem bábosokat nem látsz sehol. Amint a harcnak vége, mindegyik kis baba holtan esik össze. Hamarosan egy nagy, kitömött játékfigura – ami véleményed szerint eléggé hasonlít Szukumvit báróra – ereszkedik le a színpadra, majd megszólal: – Egyik este négy vendéget hívtam meg, hogy velem vacsorázzanak. Mikor a vacsora után egy kupa bor megivására gyűltünk össze, egyikük holtan esett össze. A helyi pap megállapította, hogy megmérgezték, ami megdöbbentő volt, lévén senki másnál nem tapasztaltunk semmilyen hatást. Mágiát sem észleltünk rajta. Hogyan mérgezhette meg a gyilkos a vendégemet?

Ha azt válaszolod, hogy szerinted a poharat mérgezték meg, lapozz a 3-ra. Ha azt, hogy mágiával mérgezték meg, lapozz a 236-ra.

318.

Ennek a szobának ívelt teteje van, és két kijárata északon és délen. Ettől olyan érzésed támad, mintha egy folyosón lennél, nem pedig egy szobában. Ha az északi, barna függönyön lépnél át, lapozz a 324-re; ha a másik, bíborszínűn, lapozz a 301-re.

319.

A középső úton maradsz, míg ellenfeled a bal oldalin, majd végignézed, amint a jobb sávban elsuhan a kőgolyó, elvétve mindkettőtöket. Lapozz a 248-ra.

320.

Egy nagyjából négyzet alakú teremben találod magad, melyet szalmaágyak, és egyéb Ork-tárgyak népesítenek be. Miután semmi használhatót nem találsz itt, továbbállsz. Lapozz a 220-ra.

321.

– Akkor meglátjuk, vagy-e olyan gyors, mint egy Tünde! – mondja. – Próbára tesszük gyorsaságod, egyensúlyod és előrelátásod. Méghozzá egy verseny keretében. De ez nem közönséges verseny lesz. Hanem egy vesszőfutás.

Int a kezével, mire a köd egy része szétválik. Tüskékkel, csapóajtókkal, lengőgolyókkal és nyársakkal teletűzdelt pálya jelenik meg előtted.

– A fenti dobozban találhatóak a csapdák vezérlői – magyarázza. – Mindhárom szakaszban aktiválódni fog a három csapda egyike, és aki éppen ott van, az meghal. Amelyikünk gyorsabban éri el a célt, az győz. Már ha sikerül addig túlélned…

A jelre mindketten rohanni kezdtek. Egy kisebb emelkedőt látsz magad előtt, melyen túl már érkezik az első néhány csapda. Ha balra tartasz, lapozz a **103**-ra; ha jobbra, lapozz a **252**-re; ha középre, lapozz a **256**-ra.

322.

Ijedten hátraugrasz, a lény azonban nem indul az üldözésedre. Sőt, úgy tűnik, jót kacag! Egy kéz nyúl elő, majd leemeli az „arcot”, ami valójában egy jókora maszk. Egy fiatal férfi bukkan elő alóla, aki könnyes szemmel nevet rajtad. Képét kettős nyilak rajza borítja be. – Ó, látnod kellett volna, milyen arcot vágsz! Hatalmas volt! Adahn vagyok. – Előrenyújtja a kezét. Ha megrázod, lapozz a **193**-ra. Ha inkább nem fognál vele kezet, lapozz a **170**-re.

323.

Óvatosan belépsz a sziklába vájt helyiségbe. A szoba teljesen üres, csak egy második vigyorgó fejet látsz a szemközti falra festve. Már épp visszafordulnál, mikor az ajtó becsapódik mögötted, és bezár a terembe. Sárga gáz kezd el beszivárogni, és sajnos nem tudod elkerülni, hogy belélegezz belőle egy keveset. Aggódva várod, milyen hatása lesz, de nem tapasztalsz semmi rosszat. Sőt, kezd egyre jobb kedved lenni. Széles vigyor terül szét az arcodon, majd kuncogni kezdesz. Nemsokára pedig már a talajon fetrengsz, és mindenféle ok nélkül hangosan röhögsz. Végül megnyugszol, és a folyamatos nevetés is alábbhagy. Nagyjából sikerült rendbe jönnöd, de időnként még mindig rád tör egy rövid nevetőgörcs. A következő három összecsapás során emiatt 1-gyel csökkentened kell majd Támadóerődet, mivel nem fogod tudni ellenfeleidet komolyan venni. Ahogy kilépsz a bejárati ajtón, még elnyomsz egy újabb nevetést. Lapozz a **262**-re.

324.

Innen három járat megy tovább, melyek előtt színes függönyök lógnak. Melyiken mész tovább?

A sötétzöldön?	Lapozz a **240**-re.
A türkizen?	Lapozz a **318**-ra.
A rikítózöldön?	Lapozz a **119**-re.

325.

Ha vízzel küzdenél ellene, lapozz a **360**-ra. Ha a Kaméleonpengét használnál, lapozz a **388**-ra. Ha másfajta fegyverrel esnél neki, lapozz a **332**-re.

326.

– Érdekes. De attól tartok, nem. Egy hazugságot könnyen el lehet terjeszteni, és így bárkit képes átejteni. De megengedjük neked, hogy távozz innen. Már ha sikerül megtalálod a kiutat a ködből…

A lények visszatérnek a ködbe, amelyből érkeztek. Utánuk kiáltasz, de nem válaszolnak. Életed hátralévő részében itt kell bolyonganod, mert soha nem fogsz rátalálni a kijáratra. Kalandod itt véget ér.

327.

Villámgyors reflexeidnek köszönhetően összegömbölyödve zuhansz, majd az utolsó pillanatban széttárod tagjaidat, és így aránylag puhán landolsz a homályos verem homokos, puha padlóján. A hatást némileg elrontja, hogy ezt követően nagy adag homok esik rád.

Lassan feltápászkodsz, lerázod magadról a homokot, majd körbenézel. Egy jókora barlangban vagy, melynek falán a magasban fáklyák sorakoznak, a padlón pedig különféle megcsonkolt tetemek hevernek szanaszét. Északon egy sötét barlangszáj tátong, és miközben jelenlegi, igen kellemetlen helyzeteden töprengsz, torokhangú üvöltés üti meg a füledet, ráadásul léptek vibrálását is érzed, mintha valami hatalmas teremtmény közeledne feléd. Ha szembe akarsz szállni azzal a valamivel, ami erre ólálkodik, lapozz a 133-ra. Ha a fal egyik repedésében próbálsz elrejtőzni, és szerepel *Kalandlapodon* a Kaméleonbőr képesség, lapozz a 113-ra. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 113-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 173-ra.

328.

A járat egy másik alagútba fut bele, ami délről érkezik. Úgy döntesz, észak felé mész tovább, elvégre nagyjából arra van a labirintus kijárata. Lapozz a 288-ra.

329.

Ha a Kaméleonpengével harcolsz, lapozz a 183-ra; ha nem, lapozz a 332-re.

330.

A bőrön lévő írás kapkodva összehozott allansiai betűkből áll, és a jelek szerint vérrel írták. Kibogarászod belőle, amit tudsz:

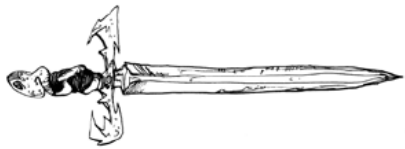
„Úgy tűnik, már csak hatan maradtunk, hatan a háromszázhatvanháromból… Milyen ostobák is voltunk, hogy azt hittük, Szukumvit majd elenged minket azután, hogy befejeztük az építést. Minden kijáratot eltorlaszoltak, és megtizedelődtünk, miközben a magunk építette folyosókra eresztett vadállatok elől menekültünk. Érzem, hogy közeleg a vég…”

Ha akarod, elteheted a bőrt. Amennyiben így teszel, jegyezd fel, hogy itt a 330-as fejezetponton bármikor elolvashatod a rajta lévő írást. Mit teszel most? (Ne feledd, hogy csak olyannal próbálkozhatsz, amit korábban még nem tettél!)

Felveszed a kardot?	Lapozz a 310-re.
Kinyitod a tököt?	Lapozz a 376-ra.
Távozol az északi folyosón át?	Lapozz a 139-re.

331.

A folyosón továbbmenve egy újabb ajtóba botlasz, mely a bal oldali falból nyílik. Ha belépnél rajta, lapozz a 231-re. Ha továbbmennél egyenesen, lapozz a 275-re.



332.

Rátámadsz az Elementálra. Amint a mágikus bestia felé közeledsz, a hőség olyan erőssé válik, hogy kigyullad a bőröd. Ahogy kardod belehatol a teremtmény testébe, egyből el is olvad, és ahogy a forróság felmelegíti a kezedben maradt, csonka markolatot, tenyered is borzalmasan megég. A fájdalom azonban nem tart soká, a lény támadása néhány pillanattal később megsemmisít.

333.

Nem sikerül időben elugranod a fémgömb útjából, ami mellkason talál, majd szétrobban, és ezüstös tüskék tucatjait mélyeszti a húsodba.

A Gyilkos Gömb néven ismert misztikus fegyverrel találtak el. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz tüskénként, majd dobj újra, hogy megtudd, hány állt ezek közül beléd. A két dobás szorzatát vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha túlélted a támadást, előhúzod a fegyvered, és a köpenyes alak felé indulsz. Lapozz a 143-ra.

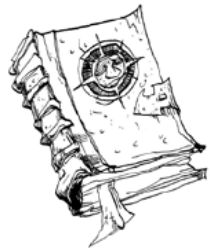
334.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amin át idejöttél. Lapozz vissza a 237-re.

335.

– Nem igaz – mondod, majd mikor a báb tiltakozni próbál, indoklásba kezdesz. – Honnan tudtad, hogy a pohár volt megmérgezve, ha nem te voltál az, aki megmérgezte?

A baba kuncogni kezd. – Nagyon jó. Köszönöm, hogy részt vettél ebben a kis játékban. A kijáratot arra találod. Remélem, élvezted az előadást. – Miközben a báb beszél, a túloldali fal egy része oldalra csúszik, és a nyílás mögött megpillantod a Halállabirintus szögletes alagútjának falain sorakozó fénykristályokat. A báb tiszteleg neked, és sok szerencsét kíván a küldetésedhez. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 370-re.



336.

Egy fagyos pillanatig semmi nem hallatszik, miközben a Csontvázúr, Ungoth előtt állsz. A lény végül megrázza csupasz koponyáját. – Nos, Razaaknak dolgozni sokkal nagyobb kihívás volt… – hallod a halk motyogást…

337.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a 380-ra; ha sikertelen, lapozz a 392-re.

338.

Semmi hasznosat nem találsz a polcon. Ha még nem vizsgáltad át az íróasztalt, és most megtennéd, lapozz a 251-re. Ha inkább távoznál, lapozz a 275-re.

339.

– Á, szóval az ember azt hiszi, hogy bölcsebb lehet, mint egy Tünde! Akkor válaszold meg helyesen három kérdésem, és átmész a teszten.

Háromszor négy és húsz feketerigó
Üldögél az esőben
Lőttem, s negyedüket megöltem,
Mennyi maradt meg?

Lapozz a helyes válasznak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod a választ, vagy a szöveg folytatása nem értelmes, lapozz a 261-re.

340.

Két kijárata van ennek az egyszerű szobának, egy keleten és egy nyugaton. Ha a nyugati, narancsszínű függöny irányába mennél tovább, lapozz a **226**-ra; ha az ibolya színű felé, lapozz a **114**-re.

341.

Északra, keletre és nyugatra tudsz innen továbbmenni. Ha a nyugati, szürke függönyön lépnél át, lapozz a **221**-re; ha az északi, orgonaszínűn, lapozz a **343**-ra. Ha a keleti, világoszöldet választanád, lapozz a **367**-re.

342.

Gyorsan kimondod a megfelelő szavakat, és érzed, ahogy a tekercsből energia áramlik szét a testedben. Mikor befejezted a harmadik kört, a földre csapsz fegyvereddel. Hirtelen kiáramlik belőled a felgyülemlett erő, a Sziklagólem pedig felnyög, megbillen, és feldől. A lény hangos csattanással elterül a talajon. A megrázó élmény után sietve elhagyod a termet. Lapozz a **262**-re.

343.

A szobát faltól falig kötelek töltik be. Átverekeded magad rajtuk a három függönnyel borított kijárat egyikéhez. Ha a sárgán lépsz át, lapozz a **345**-re; ha a barnán, lapozz a **341**-re. Ha a világoskéken át távozol, lapozz a **373**-ra.

344.

– Á, már kezdtem attól félni, hogy meg sem kérdezed. Igen, valóban büszke vagyok ezekre a darabokra. Mindegyik saját kezem munkája – átvitt értelemben persze. – A férfi ismét felnevet. – Szívesen elmesélném neked, melyik mit ábrázol pontosan, de mint azt mondani szokták, egy kép többet ér ezer szónál. Ha szeretnéd, közelebbről is nyugodtan megnézheted őket. – Melyik képhez lépnél oda?

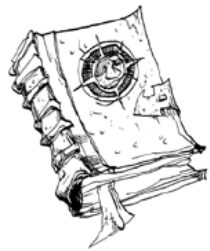
Az ünnepséget ábrázolóhoz? Lapozz a 188-ra.
A csatajelenethez? Lapozz a 100-ra.
A díszes kardhoz? Lapozz a 383-ra.

345.

A szoba padlóján rengeteg apró kis hangya mászkál fel-alá. Megborzongsz, amint ropogva kimúlik néhány a talpad alatt. Gyorsan az egyik függönyös kijárathoz sietsz. Ha a világoszöldön lépnél át, lapozz a 378-ra; ha az orgonaszínűn, lapozz a 343-ra.

346.

Csapataid hátba kapják ellenfeled íjászait, akik épp a szekerükhöz térnek vissza az erdőből. A meglepetés erejét kihasználva lovasságod letarolja őket. Hatalmas túlerőben vagy, a szekér körül álló csapatok képtelenek megállítani titeket. Megnyerted a próbát. Lapozz a 224-re.



347.

Óvatosan felnyitod az ébenfa dobozka tetejét. Finom, sárga színű port találsz benne, melyből igen erős illat árad. A tető belső felületén egy szövetet is találsz, mely a következőképp hangzik: „Shak, He 222." Ha akarod, elteheted a kis dobozkát. Amennyiben így tennél, írd fel mellé a 385-ös számot; ha valaha úgy döntesz, hogy felszívsz egy kicsit a benne lévő porból (ezt harc kivételével bármikor megteheted), erre a fejezetpontra kell majd lapoznod, hogy megtudd a hatást. De mielőtt így tennél, ne felejtsd el feljegyezni azt a pontot sem, ahol éppen vagy. Ezután el kell döntened, mit teszel. (Ne feledd, csak olyasmit választhatsz, amivel még nem próbálkoztál!)

Ha felhúzod az aranygyűrűt, lapozz a 359-re; ha a bronzot, lapozz a 311-re. Ha megnézed az oltárt, lapozz a 75-re. Ha ezek egyikét sem szeretnéd megtenni, és inkább elhagynád a termet, hogy folytasd az utadat, lapozz a 353-ra.

348.

Az ajtó hangtalanul nyílik ki. Egy jól megvilágított helyiségben találod magad, melyet padlótól plafonig könyvek töltenek meg. A szoba közepén egy nagy faasztal áll. Ahogy átvizsgálod a műveket, megállapítod, hogy nagy részük teljesen haszontalan számodra, azonban kettő magadra vonja a figyelmét. Az egyik címe *A Rémület Ura*, a másiké pedig *A Tűz megidézése*. Ha a félelmetes lényről szóló könyvbe szeretnél beleolvasni, lapozz a **179**-re. Ha a tűzidézéssel foglalkozóba néznél bele, lapozz a **159**-re. Ha alaposabban szétnéznél az íróasztalon, lapozz a **285**-re. Ha távoznál a helyiségből, lapozz a **305**-re.

349.

Két kijárata van a szobának: keletre egy rózsaszín, és délre egy sárga függönyös. Ha a rózsaszínen át távoznál, lapozz a **381**-re; ha a sárgán, lapozz a **365**-re.

350.

Óvatosan mész tovább a kőfolyosón, mely nemsokára észak felé fordul. A jobb oldali falban elérsz egy nyílást, melynek túloldalán füstös, pillérekkel teli termet látsz. Túlsó végén egy oltárszerű emelvény áll, de azt nem tudod kivenni, pontosan mi is van ezen. Ha belépsz, hogy körbenézz, lapozz a **194**-re. Ha inkább folytatnád az utad észak felé, lapozz a **353**-ra.

351.

A Démon teste dühödt üvöltés kíséretében válik semmivé végső csapásod alatt. A könyvhöz visszalépve látod, ahogy a korábbi írás lassan elhalványul a lapokról, és izgatottság fog el, amint helyüket egy másik ige szavai veszik át, melyek egy tűzgolyó megidézésére használhatóak. Ezt a varázslatot bármelyik harc legelején rámondhatod ellenfeledre, a keletkező mágikus lövedék automatikusan 1–6 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést fog neki okozni. Azonban miután egyszer kimondtad a szavakat, azok el fognak tűnni a könyvből, ezért csak egyetlen alkalommal élhetsz ezzel a lehetőséggel. Ha most átvizsgálnád az asztalt, és eddig még nem tetted meg, lapozz a 285-re. Ha a másik könyvbe néznél bele, lapozz a 179-re. Ha inkább távoznál a helyiségből, lapozz a 305-re.

352.

A szobát keresztül-kasul kötelek borítják be, melyek faltól falig érnek. Nagy nehezen a három függönnyel takart kijárat egyikéhez verekeded magad. Ha a sötétkéken lépnél be, lapozz a 355-re ha a narancson, lapozz a 389-re. Ha a világoszöldön át távoznál, lapozz a 255-re.

353.

A járat végét egy vékony függöny takarja el. Zajt nem hallasz a túloldaláról, csak valami halovány fényt látsz. Mivel más irányba nem tudsz továbbmenni, óvatosan félrehúzod, majd átlépsz rajta. Lapozz a 73-ra.

354.

Amint kardot rántasz, a fickó abbahagyja a kiabálást, és éleset füttyent. Az eddig hallott lágy zümmögés hirtelen felerősödik, amint több száz méh indul meg feléd. Beléd mélyesztett fullánkjaik égetik a bőrödet, bemásznak páncélod alá is, amit hamarosan letépsz magadról, hogy kilapítsd az alá bemászott kis rovarokat. De a lények nem tágítanak, és addig folytatják a támadást, amíg a csípésektől fel nem dagad a torkod, és meg nem fulladsz. Az utolsó, amit még hallasz, a Méhész gúnyos kacagása…

355.

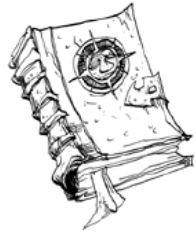
Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a 352-re.

356.

– Tökéletesen igazad van. Az eskü megakadályozza, hogy ártsak neked. Ezért nem fogok „személyesen” kárt tenni benned. Azzal felnevet, és a kör közepe felé fordul. Felemeli két karját, majd néhány érthetetlen szót motyog maga elé. Körbenézel, és várod, hogy történjen valami, de csak annyit látsz, hogy a férfi leereszti a kezeit, majd egyet hátralép. Ekkor veszed észre, hogy a rúnák izzani kezdenek. Először fehérből vörössé izzanak fel, majd vissza, aztán a ragyogás tovább erősödik, és úgy érzed, mintha az egész terem remegni kezdene. Izzadni kezdesz, de nem a félelemtől. A hőmérséklet a teremben megemelkedett, és ahogy a középen lévő körre pillantasz, úgy látod, mintha maguk a kövek kezdenének bugyogni! Egy alak emelkedik fel a valamiből, amit leginkább lávaként lehet leírni. A jelenés annyira ragyog, hogy szinte rá sem tudsz nézni. Szíved vadul kalapál, mikor ráébredsz, hogy egy Tűzelementállal, egy igen félelmetes teremtménnyel nézel farkasszemet.

Most, hogy teljes alakot öltött, a lény a varázslóhoz fordul, majd feldördül dühtől fortyogó hangja. – Megidéztél a síkomról, és most, hogy kiléptem, azt látom, hogy el vagyok vágva a hőtől! Magyarázatot kérek!

Ha kihasználod a kínálkozó lehetőséget, és hátba támadod az Elementált, lapozz a 325-re. Ha inkább kivárod, mi történik, lapozz a 122-re.

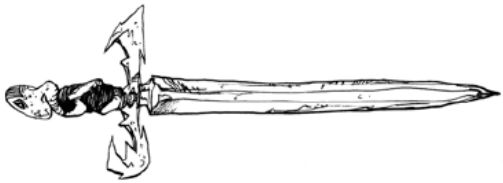


357.

A napfény vakító. A tömeg körös-körül ujjong, és mikor kilépsz az alagútból, a kiáltások megkétszereződnek. Carnuss egy fapódiumon térdel a báró előtt, és épp a győztesnek járó babérkoszorúra vár. Kezében azonban egy tőrt tart. Kiáltasz, de elkéstél. Versenytársad győztes kiáltással Szukumvit mellkasába döfi a tőrt, majd meg is forgatja benne. A báró azonban nem esik össze. Kezei megragadják Carnusst, melyek elfeketednek, és lerohad róluk a hús. Ez nem Szukumvit! Ez egy csapda, az emberek pedig csupán illúziók! A lovag kiszabadítja magát a szorításból, és kardjával levágja a démont, mely ugyan nagyon erős, de jelenleg a meglepetésre bízta magát. Nincs esélye a páncélos harcossal szemben. Mikor elesik, a férfi feléd fordul. – Csak egy győzheti le a labirintust. Meg kell boszszulnom apám halálát, és te nem akadályozhatsz meg ebben. – Felemeli egyik karját, és rád ront. Meg kell küzdened vele!

Carnuss ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ellenfeled vértje 1-gyel csökkenti a neki okozott sebeket, de ha a Kaméleonpengével küzdesz, akkor a szokásos sebet okozod neki. Kardja mágikusan élezett, és ezért 3 ÉLETERŐ pontos sebet okoz vele minden sikeres támadásával. Most nem menekülhetsz el! Ha legyőzöd ellenfeled, lapozz a **298**-ra.



358.

Az alacsony férfi rohanni kezd, amint meglátja a kardodat. Utánairamodsz, de alig teszel meg tíz lépést, és zsákmányod felszívódik! Meglep, milyen gyors, de nincs mit tenned. Folytatod utadat az útvesztőben. Lapozz a 25-re.

359.

Lehúzod a halott Ember-Ork ujjáról az aranygyűrűt, majd a magadéra helyezed. A kék ékkő, ami az ékszert díszíti, elég nagy, és ahogy közelebbről is megvizsgálod, a közepén egy kis üreget vélsz felfedezni, melyben fehér por található. Ekkor jössz rá, hogy ez a Tisztaság Gyűrűje, ami a nagyobb élőholtak ellen kiváló. Az ékkő elég törékeny, és ha összetörik, a kiáramló fehér por elpusztít minden olyan túlvilági lényt, amihez hozzáér. Jegyezd fel *Kalandlapodra* új szerzeményedet. Ha valaha lehetőséged nyílik majd rá, hogy kezet rázz egy nagyobb élőholttal, úgy a megfelelő fejezetpont értékéből vonj le 20-at, és lapozz az így kapott pontra. Jó szerencsédnek örülve eldöntöd, mit tegyél ezután. (Ne feledd, csak olyasmit választhatsz, amivel még nem próbálkoztál!)

Ha felnyitod az ébenfa dobozt, lapozz a 347-re. Ha felhúzod a bronzgyűrűt, lapozz a 311-re. Ha közelebbről is megnéznéd az oltárt, lapozz a 75-re. Ha távozol a teremből, és folytatod az utadat, lapozz a 353-ra.

360.

Az Elementálnak hajítod a kulacsodat, de a benne lévő víz azonnal elpárolog. A lény észre sem veszi tettedet. Lapozz a 122-re.

361.

Ahogy a menekülő lovasság után indítod csapatodat, nyilak röppennek elő az erdőből. A lovasság azonnal megfordul, és darabokra zúzza támadóidat. Most, hogy ennyi embered meghalt, erőid többi része már nem tudja megvédeni a szekeret. Elvesztetted a próbát. Lapozz a 242-re.

362.

A szobának boltíves fala van, amitől úgy érzed, mintha egy folyosón lennél. Végein színes függönyök lógnak. Ha a kéken mész tovább, lapozz a 178-ra; ha a világoskéken, lapozz a 394-re.

363.

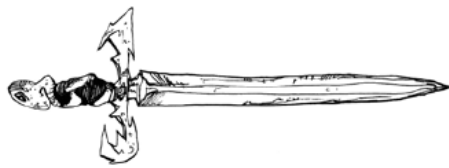
Ungoth állkapcsa ismét megmozdul. – Eddig jó, kalandozó. Eddig… A végső kérdés, amit meg kell válaszolnod ahhoz, hogy átkelhess a mögöttem lévő kapun… – Ekkor döbbensz rá, hogy az út, amit idáig követtél, a csontváz trónja mögött folytatódik, és egy ajtóba fut. – Íme a kérdés: Mi Hashak Dühének száma? – Ha tudod a választ, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, vagy a történet folytatásának nincs értelme, lapozz a 175-re.

364.

A kőfolyosó, melyet követsz, minden egyes megtett lépéssel lejtősebbé válik. Hamarosan nem marad más belőle, csak egy barlangszerű alagút, ami a Halállabirintus mélye felé hatol. Aztán hirtelen véget ér egy hatalmas üregben. Futólag megpillantasz néhány északra és nyugatra továbbmenő folyosót, és egy alacsonyabbat, ami kelet felé tart, figyelmedet azonban a barlang közepe vonja magára.

Vidáman pattogó tábortűz ég itt, mely körül három különös alak emelkedik fel. Emberszerű alakjuk van, bőrük azonban szürke, mint a szikla, fejük különös hüllőkére emlékeztet, szemeik szabadon forognak a szemgödreikben, hosszú farkaik pedig összetekeredve nyugszanak mögöttük. Fából készült bunkósbottal a kezükben közelednek feléd. Mit teszel?

Megküzdesz velük? Lapozz a 78-ra.
Kimenekülsz a barlangból? Lapozz a 87-re.
Beszélni próbálsz velük? Lapozz a 28-ra.
Felajánlasz nekik valami ajándékot? Lapozz a 314-re.



365.

Ennek a szobának ívelt plafonja van, amitől egészen úgy néz ki, mint egy L alakú folyosószakasz. Két végében különböző színű függönyök lógnak. Ha a világosszürkén mész át, lapozz a 349-re; ha a világoszöldön, lapozz a 396-ra.

366.

A Kaméleoniták maradványait átkutatva semmi érdekesre nem bukkansz. Bunkósbotjaik sem érnek semmit, csupán szúette fadarabok, melyek messze elmaradnak saját fegyvered erejétől. Azonban miközben a testek felett állsz, eszedbe jut, hogy a lények vérének mágikus hatása lesz, ha a csupasz bőrre kenik. Mit teszel?

Magadra kened a vérüket? Lapozz a **164**-re.
Átkutatod a keleti barlangot (ha még nem tetted volna)? Lapozz a **398**-ra.
A nyugati alagúton át távozol? Lapozz a **98**-ra.
Az északi folyosón indulsz tovább? Lapozz a **120**-ra.

367.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **341**-re.

368.

A járat végében egy újabb ajtót látsz, és mivel más utat nem látsz, lenyomod a kilincset. A kapu kinyílik, és egy kisebb, leginkább könyvtárra hasonlító terembe érkezel. A szoba falai mentén bőrkötéses könyvekkel megrakott polcok sorakoznak. A szemközti falon egy díszes kandallót látsz, melyben vígan pattog a tűz, felette egy vészjósló, narancsszínű fényben úszó várost ábrázoló festmény lóg.

A tűz előtt két szék áll egymással szembe, ezek egyikében pedig egy öreg, szürke szakállú férfi üldögél. Felnéz rád, becsukja a könyvet, amit eddig olvasott, majd int, hogy foglalj helyet vele szemben.

Ha elfogadod a felkínált ülőhelyet, lapozz a **7**-re. Ha hozzálépsz, de közlöd, hogy szívesebben állnál, lapozz a **33**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **85**-re.

369.

A Tünde ismét balra próbál tartani. Ha hagyod, és te inkább jobbra mész, lapozz a 199-re; ha középre, lapozz a 319-re. Ha te akarsz balra menni, és őt középre kényszeríted, lapozz a 382-re; ha jobbra, lapozz a 218-ra.

370.

Magad mögött hagyod a Próbamester termét, és végigmész a folyosón, mely fokozatosan kelet felé fordul. Hamarosan egy útelágazáshoz érkezel. Az egyik folyosó északkeleti irányba folytatódik, a másik továbbmegy egyenesen. Az előbbi végénél egy kis bronzkaput látsz, utóbbi pedig teljesen jellegtelen, csupán a falon sorakozó világító kristályok bontják meg a monoton egyhangúságot. Ha a kapu felé indulnál, lapozz az 5-re. Ha továbbmész keletre, lapozz a 83-ra.

371.

A folyosó egy ideig észak felé halad, majd élesen balra fordul. Itt a jobb oldali falban egy közönséges, jeltelen ajtóra bukkansz. Füledet hozzátapasztva kardok csattogását hallod kiszűrődni a túloldaláról, és egy olyan hangot, mely kísértetiesen hasonlít a halálhörgésre. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a 269-re. Ha továbbmennél a folyosón, lapozz a 228-ra.

372.

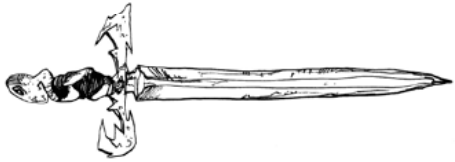
A Kaméleonpenge segítségével képes vagy kárt tenni az Őrszemben, de sikeres támadásaid ezúttal csak a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozzák majd neki.

Arany Őrszem ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha akarsz, a küzdelem során bármikor *Elmenekülhetsz*. Amennyiben így tennél, lapozz a **238**-ra. Ha legyőzöd a harcost, lapozz a **230**-ra.

373.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a **343**-ra.



374.

Eleinte úgy tűnik, semmi hatása nincs a vérnek, a bőröd egyáltalán nem változik meg. Hamarosan azonban riadtan tapasztalod, hogy az egyik karod szinte teljesen érzéketlenné válik. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Jegyezd fel továbbá, hogy mostantól kezdve nem használhatsz semmilyen kétkezes fegyvert (például íjat vagy harci fejszét). Ezen kívül pajzsot sem használhatsz. Dühösen vonulsz ki a Kaméleoniták barlangjából. Ha a nyugati átjárón át távoznál, lapozz a **98**-ra. Ha az északit választanád, lapozz a **120**-ra.

375.

Miközben a folyosón mentek, a lovag megtorpan, majd egy kis lyukra mutat a falban. – Mintha láttam volna onnan valami csillogást. Meg tudnád nézni közelebbről? A rostély miatt nekem kicsit nehezen menne.

Odafordulsz, és kicsit előredőlsz, mikor erős csapást érzel a nyakadon. Elterülsz a padlón, és elmosódik előtted a világ. A lovag felemelt rostéllyal áll fölötted. Gonosz vigyor torzítja el az arcot, amit felismersz – Carnuss! De ő halott, tehát a lovag biztosan – a fia! Ez magyarázat arra, mit is keres a Bajnokok Próbáján. Ha ő győzne, tönkretenné Szukumvitot! De ahogy elsötétül előtted a világ, a gondolatok is elhagynak. Lapozz a **219**-re.

376.

Kihúzod a tökből a dugót. Édes gyógynövénykivonat illata csapja meg az orrodat. Egy gyógyitalt találtál, amit harc kivételével bármikor megihatsz. 6 ÉLETERŐ pontot fog majd ekkor visszaállítani. Mit teszel most? (Ne feledd, hogy csak olyannal próbálkozhatsz, amit korábban még nem tettél!)

Felveszed a kardot?	Lapozz a **310**-re.
Elolvasod a bőrre írt üzenetet?	Lapozz a **330**-ra.
Távozol az északi folyosón át?	Lapozz a **139**-re.

377.

Úgy tűnik, egy Ork-ebédlőbe sikerült botlanod. Asztalok és székek sorakoznak a helyiség közepén, melyek közül néhány fel van borítva. Úgy tűnik, a helyet sietve hagyták el, a tányérok egy részén félig megrágott csontok hevernek. Ha még nem játszottál csontxilofonon, továbbállsz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **320**-ra; ha 4–6, lapozz a **220**-ra. Ha már játszottál a hangszeren, egy Ork őr lép be a helyiségbe, játékod ugyanis felkeltette a figyelmét. Mikor meglátja, hogy egy versenyző vagy, dühösen felkiált, és rád támad.

Ork	ÜGYESSÉG **5**	ÉLETERŐ **5**

Miközben kifújod magad, egy hüllőszobrot találsz az asztalon, amit magadhoz vehetsz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **320**-ra. Ha 4–6, lapozz a **220**-ra.

378.

Innen csak egy kijárat vezet tovább, az, amelyiken át idejöttél. Lapozz vissza a **345**-re.

379.

A hús igen fűszeres, amitől fuldokolni kezdesz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A bor valamennyire segít lenyugtatni a torkodat, de egy kicsit kesernyés íze van. Ezen kívül a bolond meg is átkozta. Jegyezd fel, hogy a következő alkalommal, amikor majd *próbára teszed a* SZERENCSÉDET (akár harc közben is), automatikusan el fogod veszíteni a próbát. Adahn rád mosolyog, majd miután végzel az evéssel, kikísér. Folytatod az utadat a folyosón. Lapozz a **246**-ra.

380.

Sikerül elgurulnod az Őrszem mellett, és elkerülnöd kardját. Eléred a gyűrűt, és gyorsan felhúzod az ujjadra. Mostantól kezdve a szokott módon küzdhetsz meg ellenfeleddel.

Arany Őrszem ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Nem menekülhetsz el, mert a harcos elállja előtted az utat. Ha sikerült végezned vele, lapozz a 200-ra.

381.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a 349-re.

382.

Ellenfeled a középső sávban fut, míg a jobb oldaliban lévő golyó kiold, és elsuhan mindkettőtök mellett. Lapozz a 248-ra.

383.

A kard képe életnagyságú, és döbbenetesen valósághű. A penge egy arannyal befuttatott, gyönyörű, rubinvörös hüvelyben pihen. Markolata sötét fémből készült, és ezen egy öt drágakőből (gyémántból, rubinból, smaragdból, zafírból és gránátkőből) megformált csillag alakzatot látsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **101**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **80**-ra.

384.

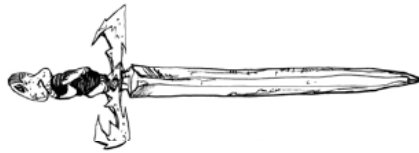
Íjászaidat sikerült a Tünde íjászai mellé rejtened. Azonnal heves harc kezdődik, de úgy tűnik, egyik csapat sem tud végezni a másikkal. Ellenfeled már meg is indította lovasait, hogy csatlakozzanak a harchoz, tudva, hogy a lovak segítségével gyorsan megérkezik majd az erősítés. Ha te is odaküldöd a lovasságodat, lapozz a **227**-re. Ha a gyalogosokat küldenéd oda, lapozz a **157**-re. Ha mindkét csapatot odavezényelnéd, lapozz a **81**-re. Ha nem segítesz rajtuk, és inkább sorsukra hagyod az íjászokat, lapozz a **88**-ra.

385.

Orrodhoz emeled a kis dobozkát, majd tartalmának nagy részét felszívod. A sárga por egy igen erős, frissítő hatású anyag, amit az Arantis dzsungeleiben növő sárga lótuszok magjából őröltek. 10 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Mivel azonban nem vagy jártas e növény porának megfelelő felhasználásában, a mellékhatások miatt szédülni kezdesz, és levertté válsz. A következő összecsapás során 1-gyel csökkentened kell majd Támadóerődet, mivel energiád egy részét arra kell fordítanod, hogy a por hatásait legyőzd. Amennyiben túléled azt a harcot, további káros mellékhatások miatt már nem kell aggódnod. Jegyezd fel ezeket, majd lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnét idelapoztál.

386.

Az utolsó Gnóm is holtan terül el a talajon. Te ugyan erről nem tudtál, de ők hárman a Jó szolgálói voltak. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot, amiért a semmiért végeztél velük. A konyhát átkutatva 3 adag Élelmet sikerül összeszedned. Ezen kívül, ha akarod, és nincs más fegyvered, magadhoz veheted az egyik hentesbárdot is (mivel azonban ez nem egy tökéletes fegyver, csak 1 ÜGYESSÉG pontot kapsz vissza). Semmi más érdekeset nem találsz idebenn, ezért elhagyod a helyiséget. Lapozz a 262-re.



387.

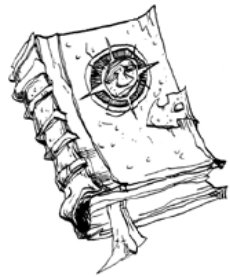
Vársz még pár percet. A csendet hirtelen hangos, fájdalmas kiáltás hasítja szét. Ha most belépsz, lapozz a 243-ra. Ha tovább vársz, lapozz a 223-ra.

388.

Rátámadsz az Elementálra. A forróság olyan erős a mágikus teremtmény közelében, hogy lángra kap a bőröd. A megbűvölt kard azonban erőt ad. Ahogy belemélyeszted fegyveredet az Elementálba, az felüvölt a fájdalomtól. És újra rá tudsz csapni. De sajnos még varázskardod sem képes ellenállni e bestia elemi hőjének, a második ütésedet már nem bírja ki. Az Elementál lenéz használhatatlan pengédre, aztán visszafordul a varázsló felé. Lapozz a 122-re.

389.

Két színes függönnyel takart kijárata van ennek a szobának, egy keletre, és egy nyugatra. Ha a nyugati, szürkén mennél tovább, lapozz a 352-re; ha a rikítózöldön, lapozz a 241-re.



390.

A lángok körbeölelnek, te azonban csupán meleg szellőt érzel magad körül. Kilépsz a felvonóból a hűvös járatba. Lapozz a 315-re.

391.

Innen csak egy út vezet tovább, az, amelyiken át ideérkeztél. Lapozz vissza a 240-re.

392.

Ahogy elgördülsz az Őrszem mellett, az kardjának egy suhintásával eltalál téged. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. De sikerül elérned a gyűrűt, amit gyorsan felhúzol az ujjadra. Mostantól kezdve a szokott módon küzdhetsz meg ellenfeleddel.

Arany Őrszem	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 12

Nem menekülhetsz el, mert a harcos elállja előtted az utat. Ha sikerült végezned vele, lapozz a **200**-ra.

393.

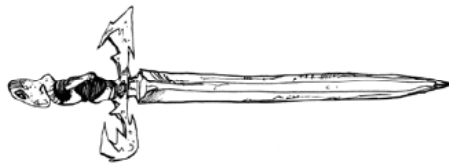
Van nálad bármilyen aranyból készült tárgy? Ha igen, lapozz a **66**-ra. Ha nincs, képtelen vagy kárt tenni a harcosban. Ha *elmenekülnél* innen, lapozz a **238**-ra. Ha inkább a gyűrű felé ugrasz, lapozz a **337**-re.

394.

Észak és nyugat felé látsz továbbvezető utakat. Az északi függöny világoszöld színben pompázik, míg a nyugati barnában. Ha észak felé mész tovább, lapozz a **396**-ra; ha nyugat felé, lapozz a **362**-re.

395.

Miközben egy alacsonyabb járatban kúszol, a szemed sarkából valami mozgást veszel észre. Körbenézve egy Goblinra hasonlító kis lényt pillantasz meg. Folyamatosan vigyorog, kezében pedig apró tű csillan meg. Amit beléd döf! Túl kevés a hely ahhoz, hogy megfordulj, ezért sietve végigmászol a lyukban, miközben a gonosz kis Manó folyamatosan szurkál. Amint elég helyed van, sarkon fordulsz, de a bosszantó kis bestiának már nyoma sincs. Fájó lábadat masszírozva döntöd el, merre menj tovább. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **49**-re. Ha 3–4, lapozz a **148**-ra. Ha 5–6, lapozz a **118**-ra.



396.

Két függönyös kijárata van ennek az igen egyszerű szobának. Ha a déli, kéken át mész tovább, lapozz a **394**-re; ha a nyugati, sárgán, lapozz a **365**-re.

397.

Egy észak felé haladó, alacsony mennyezetű kőfolyosón haladsz. A falhoz láncolt lángoló fáklyák borítják füstös fénybe az utat, a padlót vérvörös homok borítja be. Hirtelen baljóslatú kattanást hallasz, és a lábad alatt megnyílik a talaj. Egy bűzös verembe zuhansz le. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **327**-re; ha sikertelen, lapozz a **4**-re.

398.

A keleti barlangba belépve orrfacsaró szag csapja meg az orrodat. Az egyik sarokban nagy halom csont hever egy durván faragott oltár mellett – ez utóbbi lényegében csak egy Kaméleonita-bőrrel lefedett, torz alakú sziklatömb. A földön egy kőkarkötőt veszel észre. Mit teszel?

Felveszed a karkötőt?	Lapozz a **264**-re.
Távozol innen, és átkutatod a Kaméleoniták holttestét (ha még nem tetted volna)?	Lapozz a **366**-ra.
A nyugati folyosón át elhagyod a labirintus ezen részét?	Lapozz a **98**-ra.
Az északi járaton indulsz tovább?	Lapozz a **120**-ra.

399.

Ismét az első szobában vagy, ahová először léptél be. A vasoszlopok még mindig a helyükön állnak. Ha a fehér függönyös kijáraton lépsz át, lapozz a **294**-re; ha a vörösön, lapozz a **303**-ra. Ha a sötétkéket választod, lapozz a **151**-re.

400.

A tömeg – ez alkalommal a valódi – üdvrivalgásban tör ki, mikor rongyosan és fáradtan felbukkansz a kijáratnál. Szukumvit meglepve áll fel a helyéről. – Te… te túlélted? Akkor legújabb labirintusom… cserben hagyott. – A férfi leszegi a fejét. – De bebizonyítottad, hogy valódi harcos vagy, egy bátor férfi, eltökélt, okos és talpraesett. Megérdemled a jutalmadat, kalandozó. Térdelj le elém, majd emelkedj fel, mint a Vér-Sziget Hercege!

A férfi megfogja a kezedet, majd motyog, miközben felállsz. – Látóim tájékoztattak róla, hogy eltetted láb alól az ifjú zsarnokot. Bár nem számítottam rá, hogy bárki is élve kijut a labirintusból, örülök, hogy végül egy olyan tiszta szívű ember lett a szerencsés, mint te. Keljen fel, Méltóságos Úr. Keljen fel.

Felállsz a mosolygó báró előtt, majd meghajolsz előtte. A valódi tömeg üdvrivalgása szinte megsüketít. Ami helyes is, hisz nagy bátorságról tettél most tanúbizonyságot. Új otthonod már vár rád. Lehet, hogy itt az ideje learatni eddigi fáradságos munkád gyümölcsét…

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

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 (Zagor.hu kötetek):

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: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011
22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25.évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu kötetek):

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd:

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

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

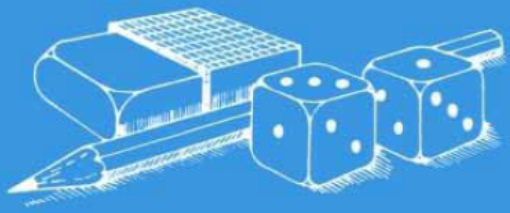
AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

Szukumvit báró hírnevét alaposan megtépázta az előző két bajnok, aki túljutott a Halállabirintusán. A gonosz azonban nem adja fel, és most még iszonyatosabb lényekkel, még agyafúrtabb csapdákkal szerelte fel az útvesztőt. TE, egy egyszerű szerencsevadász, csupán a dicsőségért vágsz neki a próbának – no meg a Vér-sziget uralásának lehetőségéért. Arra azonban még maga Szukumvit sem számít, hogy az idei Halállabirintusban őrá is veszély leselkedik...

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!