Steve Jackson és Ian Livingstone

# A POKOL TÜZE

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

## A szerzőről

Na, tudom, hogy általában senki nem olvassa el ezt a részt, ezért külön köszönöm mindannyiótoknak, akik mégis veszitek rá a fáradtságot! A nevem Őszentsége, Őeminenciája, Ő Királyi Fensége, Megbecsült, Tiszteletes Sir Phil Sadler MP, MD, MBE, MBC, MBO, OBE, PhD, KGB, MTV, ITV, BBC (Rendőrfőnök, Legfelsőbb Bíró, Főrabbi, A Fegyveres Erők Főparancsnoka, 56832. Számú Közellenség… Gyilkosságra Felhatalmazva).

Valamikor a nyolcvanas évek közepén kezdtem ezeket a könyveket olvasni, és nagyon megszerettem őket! Mindbe belekóstoltam: Fighting Fantasy, Lone Wolf, The Way of the Tiger, és még egy sor olyan, amikről soha nem hallottatok, és valószínűleg nem is fogtok. Mindig is a Fighting Fantasy volt a kedvencem, valószínűleg mert a Halállabirintus került először a kezeim közé. A régi szép napok! Amint kivégeztem Livingstone eme klasszikusát, tudtam, hogy nekem is tollat kell ragadnom, csak cefetül sokáig tartott, hogy belevágjak! Mindegy is, ez lett a próbálkozásom eredménye. Vagy tetszeni fog nektek, vagy gyűlölni fogjátok, és a halálomat kívánjátok majd.

Nem tartom aránytalanul nehéznek a kalandot (nincsenek benne túlságosan erős szörnyetegek, de ha mégis belefutnál ilyenbe, azt valószínűleg másképp is le lehet győzni). Ettől függetlenül is megeshet, hogy sokakat próbára fog tenni, mert (a harcoktól eltérően) a fejtörők és csapdák *sokkal* embert próbálóbbak. Azért írtam meg így a történetet, mert belefáradtam, hogy a kaland folyamatosan büntet, ha a karakter készítésekor gyengébb értékeket dobok.

A régi motorosok számára bizonyos ellenségek ismerősebbek lehetnek, mint például a Vérvad, az Éjszaka Réme vagy a Mantikór. De találkozhatsz új teremtményekkel is: az Időbestiával, az Alakváltóval vagy az Árnyék Vadásszal. Mielőtt azonban belevágnál a kalandozásba, hogy szembeszállj ezekkel a fenevadakkal, azt javaslom, alaposan olvasd át a szabályokat, mert a megszokottakhoz képest van bennük néhány változtatás (a harc menetét is ideértve). Akárhogyis, remélem, hogy élvezni fogod a kalandot, és nem találod majd túlságosan gyomorforgatónak! Még egy utolsó dolog. A kaland nem az utolsó fejezetponton ér véget (nehogy valaki „véletlenül” odatévedve, idő előtt megtudja, hogyan is ér véget)!

## ŐSI TÖRPE VERSIKE

*Mikor a vér patakokban ömlik,*
*Mikor a tenger vérré válik,*
*Mikor a holtakba életet lehelnek,*
*Elcsavarja majd a fejedet…*

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

# A POKOL TÜZE

Írta: Philip Sadler

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
*Hellfire*

Fordította
*FireFoX*

Elrendezés és kiegészítés
*runner, FireFoX és Hullgrim*

Borító illusztráció
*Kovács József*

Borító szerkesztés
*runner*

*Kovács József illusztrációival*

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Philip Sadler, 2001
Illustrations © Kovács József, 2021
Hungarian |z| Zagor.hu, 2021

# TARTALOM

Bevezetés
9

Kalandlap
22

Háttértörténet
24

A Pokol Tüze
29

# *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 ötszázig. 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 22. 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, és felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve). Adj 9-et a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj egy kockával, és az eredményhez adjál 18-at, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), és adj 9-et 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 vagy szerencsés ember.

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

## A CSATA

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

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

*A harc menete*

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, haladj a 6. lépésre.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Holtpontra jutottál ellenfeleddel! Hogy eldöntsd, melyikőtök nyeri a Harci Kört, dobj fel egy érmét, majd válassz, hogy fej, vagy írás lesz az eredmény. Ha eltaláltad, folytasd a 4. lépéssel. Ha nem, folytasd az 5. lépéssel. (Ha pénzérme helyett inkább kockát dobálnál, ugyanezt kell tenned, csak páros és páratlan között kell választanod.)
7. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
8. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

## MENEKÜLÉS

Bizonyos oldalakon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnak. Ám ha megfutamodsz, menekülés közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pontot kell levonnod). Ez a gyávaság ára. Ám a szokásos módon ilyenkor is hasznát veheted a SZERENCSÉNEK (lásd később). De csak akkor menekülhetsz, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget.

## CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Néhány esetben egynél több ellenféllel kell megküzdened, ilyenkor egyszerre fognak rádtámadni. Minden ellenfeled minden Harci Körben tesz ellened egy támadó dobást, de te csak egyiküket választhatod ki, hogy lecsapj rá. Támadj kiválasztott célpontodra a szokásos módon! A sebzés is a fenti módszerrel kerül kiszámításra a kiválasztott ellenféllel szemben. Többi támadód ellen is végezd el a saját támadó dobásaidat! Hasonlítsd össze egyenként a dobott-kiszámított Támadóerődet az ellenfelekével. Még ha Támadóerőd nagyobb vagy egyenlő is, mint az ellenfeledé, csupán csak elhárítottad a csapását, de sebet nem ejtettél rajta. Ám ha az ő Támadóereje nagyobb a tiednél, te megsebesülsz.

## SZERENCSE

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

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

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

### *A* SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

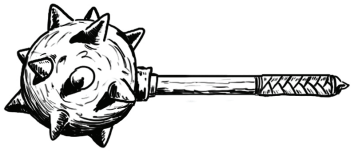
## AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

### ÜGYESSÉG

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

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

Ha kalandod során bármikor elveszted a fegyveredet, 2-vel le kell csökkentened ÜGYESSÉG pontjaidat, egészen addig, amíg új fegyvert nem találsz.



## ÉLETERŐ

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

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

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

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat Gyógyitalok segítségével pótolhatod. Kalandodat tizenkét Gyógyitallal kezded. A *Kalandlap* Gyógyitalok négyzetében követheted nyomon, mennyi van még nálad. Valahányszor elfogyasztasz egyet ezek közül, 4-gyel növelheted meg ÉLETERŐ pontjaid számát, és 1-gyel kell csökkentened a még rendelkezésedre álló Gyógyitalok számát. Bármikor megállhatsz és ihatsz, kivéve, amikor épp harcolsz.

## SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *tedd próbára* SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

## FELSZERELÉS

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

Emellett magaddal vihetsz egy palackkal a Varázsitalból, 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 során nem szabad megfeledkezned arról, hogy ez a könyv hihetetlenül furfangos! Ha olyan részhez érsz, ahol látszólag lehetetlen továbbhaladni, egy titkos fejezetpont segítségére lehet majd szükséged. Ezek olyan fejezetpontok, amikre csak különleges ismeretek birtokában juthatsz el. Hogy ezeket az ismereteket hogyan sajátíthatod el? Vágj bele a kalandba, és meg fogod tudni!

## Különleges célkitűzések

**Bronz**
*Ügyesség Trófea:* Találd meg a Csontvázat Formáló Kulcsot
*Erő Trófea:* Találd meg a Színes Gömböt
*Szerencse Trófea:* Találd meg a Tündérport

**Ezüst**
*Gazdag Vagyok, Kisapám Trófea:* Találd meg a két kereskedőt, és vegyél meg tőlük mindent
*Másvilági Barátok Trófea:* Barátkozz össze egy Démonnal
*Bumm Fejlövés Trófea:* Találd meg az Ezüst Íjat, Nyílhegyet és Szárat, és használd őket

**Arany**

*Egysíkú Látás Trófea:* Szelídítsd meg a Küklopszot, és kapj választ a negyedik kérdésre

*Cuki Nem Pedo Trófea:* Találd meg a titkos kereskedőt, és vegyél 20 Gyógyitalt

*Da Voodoo Mon Trófea:* Találd meg a Voodoo Babát

**Platina**

*Sírrabló Trófea:* Találd meg és használd a megfelelő helyen a Kívánsággyűrűt

*A Tervek Szerint Trófea:* Találd meg és használd a megfelelő helyen a Káoszkeresztet

*Nem Pont A Tervek Szerint Trófea:* Találd meg és használd a megfelelő helyen az Arany Jogart

**Legenda**

*Legendás Hős Trófea:* Találd meg és öltsd magadra a mágikus vértet, pajzsot, sisakot, kesztyűket és kardot

*Excelsior! Trófea:* Győzd le tárgyak használata nélkül az Időbestiát

*Fél Órával Ezelőtt Megcsináltam Trófea:* Találd meg a Kívánsággyűrűt, de ne használd, és győzd le Triniturt

**Extra**

*Kezdő Felfedező Trófea:* Találd meg az Y Alakú Fadarabot

*Cápa Vagyok Bekaphatod! Trófea:* Változz cápává

*A Vörös Nindzsa Átka Trófea:* Ölj meg egy Nindzsát! Kiaaaa!

## 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.

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

Ha lehet takarékoskodj a szerencsepróbákkal, hacsak nem kapsz rá a szövegben felszólítást. Általában, ha harcra kerül a sor, csak akkor *tedd próbára a* SZERENCSÉDET, ha ezzel megakadályozhatod, hogy ellenfeled megöljön (ezzel csökkentve az okozott ÉLETERŐ veszteséged). Ne *tedd próbára a* SZERENCSÉD pusztán azért, hogy megpróbálj dupla sebzést okozni, csak akkor, ha ez valóban szükséges! A SZERENCSE pontok nagyon értékesek.

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

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

# KALANDCAP

ÜGYESSÉG
*Kezdeti ügyesség:*

ÉLETERŐ
*Kezdeti életerő:*

SZERENCSE
*Kezdeti szerencse:*

GYÓGYITALOK:

FEGYVEREK:

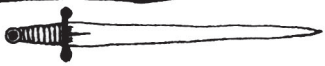
PÁNCÉL:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY ÉS KINCSEK:

JEGYZETEK:

KULCSOK:



## HARC SZÖRNYEKKEL

| | | |
|---|---|---|
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |

## *Háttértörténet*

Az éjszaka közepe van. Távoli mennydörgés mély robaja söpör végig a messzi hegyeken, villámok vakítanak el, miközben sűrű cseppekben szakad az eső. A hold különös fakófehér, már-már csontszínben ragyog az égen. A láthatár felé pillantva valahogy érzed, hogy *ő* is épp téged bámul, de nem félsz tőle, mert tudod, hogy az a sorsod, hogy végezz vele…

*Hat héttel ezelőtt:*

Egy újabb felhőszakadásos nap ismerős hangjaira ébredsz. – Ki hallott már ilyenről, hogy napokon át zuhogjon az eső? – motyogod magadban. Szülővárosod, Calah lakói már átkokról és elkárhozásról suttognak egymás közt. Néhányan el is hagyták a települést, és egyre többen érzik úgy, hogy ők döntöttek helyesen. Felkelsz, felöltözöl a megszokott munkaruhádba, megreggelizel kenyérrel, tojással, melyet vízzel öblítesz le, majd elhagyod kis házikódat és a kovácsműhely felé veszed az irányt. Kemény napi munka vár rád, és tudod, a fagyos, téli nap hidege ezt csak még elviselhetetlenebbé fogja tenni. Nyomorult, rettegő emberek vesznek körül, sehol egy mosolygós arc. Ekkor történt meg az elképzelhetetlen: az esőcseppek vérré váltak. Mindenki sikoltozva, zokogva rohant fedezék után, de ez a csapásoknak csak a kezdete volt…

Feltámadtak a holtak, forrongani kezdett a tenger, a valóság tótágast állt, az embereknek egymás után veszett nyoma. A baljós események azonban nem álltak meg Calah határában, Khul többi szegletéből is hasonló hírek röppentek fel. Egyre erősebbé vált. Egy atyai férfiról kezdtél álmodni… idősebb volt nálad, és a segítségedre volt szüksége. – Kérlek, ments meg minket a pokoltól! – könyörgött neked minden éjjel. Egy kicsit még hasonlított is rég elhunyt édesapádra…

Valamit tenned kellett. Nem temetkezhettél a munkába, ilyen körülmények között mégis kinek volt szüksége egy kovács szolgáltatásaira? Az emberek – munkaadóddal az élen – még az otthonaikat sem merték elhagyni. Így hát egymagadban kezdtél hozzá az edzéshez egy közeli erdőben. Hosszú órákon át gyakoroltad a mozdulatokat, hogy egyébként sem elhanyagolható tudásodat még tovább csiszold. Amíg végül úgy nem érezted, hogy készen állsz…

Összeszedted hát a kalandozófelszerelésedet: kardodat, pajzsodat, láncingedet és hátizsákodat. 12 Gyógyitallal és egy különleges, mágikus elixírrel egyetemben ezek fognak majd megvédeni a Káosz Pusztáinak minden veszedelmétől, és persze *őtőle* is…

Az első csapás után hat héttel vágtál neki az útnak, az éjszaka leple alatt, arra az esetre, ha valaki megpróbálna megállítani. Hideg, szeles éjszaka volt, ráadásul még mindig szakadt az eső, de tudtad, hogy ha most nem indulsz, holnap már nem biztos, hogy lesz rá lehetőséged. Így hát elhagytad szülővárosodat, és egymagadban nekivágtál a hideg éjszakának…

Néhány óra elteltével, a legnagyobb sötétben egy vézna férfiba botlasz, aki gunyorosan rád köszön. – Nahát, nahát! Kit látnak szemeim? Valami bolond harcos kíván szembeszállni mesteremmel?

Elkerekedett szemekkel pillantasz a férfira. – A *mestereddel*… úgy érted Triniturral?

– Úgy bizony, te törvénytisztelő. Sok hozzám hasonló szolgája van, ami azt illeti. Nincs egyedül.

– Miért szolgálod? – kérdezed.

– Ha már ennyire kíváncsi vagy, elárulom. Mert gazdag jutalmat ígért – válaszolta gőgösen a csontsovány alak.

– És te hittél neki? – kérdezed meglepetten.

– Hát persze, hogy hittem! – kiált vissza. – Már miért is ne hittem volna? – teszi hozzá.

– Mert egy Démon! – üvöltöd magadból kikelve.

– Egy *Felsőbb* Démon, már ne is haragudj! – javít ki gőgösen, majd felkacag. – Nincs több időm erre az értelmetlen fecsegésre, bolond barátom, ideje, hogy mindketten tiszteletünket tegyük mesterem színe előtt. – Hirtelen furcsa érzés vesz erőt rajtad…

Egy föld alatti útvesztő bejárata előtt találod magad! Vérfolyó választ el téged a vézna férfitól, aki „mesterének otthona” előtt áll.

– Lenyűgöző, nem igaz? – kérdi gaz vigyorral.

– Nem igazán – válaszolod.

A férfi elvicsorodik. – Te, barátom, egy gyáva féreg vagy. Nincs meg benned, ami ahhoz kellene, hogy végezhess mesteremmel, de ha mindenképp próbát tennél – ekkor a bejárat felé int –, csak tessék, odabent vár rád.

A jelzett irányba pillantva elmosolyodsz. – Akkor miért nem jön ki, hogy megküzdjön velem? – kérdezed.

– Abban mi lenne a pláne? – kacag fel. – De nem számít, úgysem végezhetsz vele. Így legalább lehet egy utolsó kalandod, mielőtt kimúlnál.

Azzal ellép a fenyegetően tátongó bejárat mellől. Nincs más választásod, kénytelen vagy útnak indulni, és közben átvágni a gyomorforgató vérfolyamon. Ahogy még utoljára visszapillantasz, látod, amint az alak mágiájával elkezdi lezárni mögötted a nyílást. Mielőtt azonban végezhetne, még utánad szól. – Kalandozó, mielőtt meghalsz, egy dolgot még elárulok a mesteremről: nagyra becsüli a bátorságot és megveti az ostobaságot. Sok szerencsét. – Az utolsó mondatot gyűlölködve suttogja utánad. – A sziklák fülsüketítő robajjal zárják el a kijáratot. Itt állsz a fáklyákkal gyéren megvilágított folyosón. Egymagadban indulsz tovább…

Már várnak rád.

**1.**

Fojtogató légkör vesz körbe, a levegő hullaszagtól terhes. Hamarosan balsejtelem áraszt el, mintha maga az útvesztő várna rád. Visszhangzó léptekkel haladsz a kőfolyosón, és közben próbálod legyűrni az egyre erősebben rád törő rettegést. Valami megállásra késztet. Két ajtót pillantasz meg, egyiket a bal, másikat a jobb oldali falon. A bal vékony fából készült, és egyetlen szót pingáltak a deszkáira kecses, arany betűkkel: „Kincs." A jobb oldalit tömör sziklából faragták, és biztos vagy benne, hogy bármennyire is erőlködnél, nem tudnád megmozdítani. Két választásod van hát. Ha benyitnál a „kincs" feliratú ajtón, lapozz a **208**-ra. Ha inkább egyszerűen csak továbbindulnál, lapozz a **473**-ra.

**2.**

Úgy döntesz, nem foglalkozol az üzenettel, és megtartod fegyvereidet. Amint elhaladsz a bőr előtt, gúnyos, csúfolódó kísértethangok töltik be körülötted a levegőt. „Gyáva féreg!" „Hitvány alak!" A kiáltások azonban hamarosan elhallgatnak. Lapozz a **402**-re.

**3.**

Egy gyémánt alapú barlangba érkezel. Amint belépsz, a bejárat lecsukódik a hátad mögött. Három kijáratot látsz innen továbbindulni keletre, nyugatra és északnyugatra. Az egyetlen érdekes dolog, amit itt látsz, az négy gomba: egy vörös, egy fekete, egy fehér és egy sárga színű. Miközben azon töprengsz, mitévő légy, összerezzensz a morajlásra, amint a három továbbvezető járat nyílása elkezd lezáródni! Úgy sejted, nagyjából annyi időd van csak, hogy *két* gombába belekóstolj, mielőtt az egyik kijárathoz kellene rohannod. Ha így tennél, lapozz a **11**-re.

**4–6**

Ha nem akarsz a gombákkal foglalkozni, hanem inkább gyorsan elhagynád ezt a termet, azt is megteheted. Siettedben eddig még nem vetted észre, most azonban megpillantasz még valamit, ami különösnek tűnik: a nyugati kijárat (mely egy hosszú és mocskos folyosóra nyílik) fölött egy táblát látsz, melyre az „Egy Szörnyűséges És Hosszan Tartó Sors Felé" szöveget festették. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| A nyugati kijárat felé rohansz? | Lapozz a **481**-re. |
| Az északnyugati folyosóhoz futsz? | Lapozz a **448**-ra. |
| A keleti járathoz sietsz? | Lapozz a **255**-re. |

**4.**

A Kristálykulcs könnyedén a zárba siklik, majd szétrobban! Apró szilánkok hasítanak beléd. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még életben vagy, egy ideig még a fájdalomtól görnyedve fekszel a földön. Lapozz a **320**-ra.

**5.**

A démonszimbólumos lapok szörnyű halálba vezetnek: amint lábad megérinti az elsőt, eltűnsz, és egy apró ketrecben találod magad, melyben képtelen vagy megmozdulni. Nem mintha egyébként bármit is tehetnél, börtönöd ugyanis épp egy hatalmas, sercegő, forró olajjal teli üstbe ereszkedik le. Leírhatatlan fájdalmat érzel, ahogy elevenen megsütnek…

**6.**

Megkönnyebbülten hagyod magad mögött a tetemet a barlangban, és továbbindulsz az északnyugati, kellemes illatot árasztó járaton. Hamarosan el is érkezel a forrásához, egy sornyi magas gyertyatartóban álló, bíborszínű, tömjénes gyertyákhoz. A falak

itt tarkára vannak pingálva, a padlót pedig rikítóvörös színű szőnyeg fedi le. Elámulsz a dolgon, nem is nagyon tudsz mihez kezdeni ezzel a helyzettel, de hamarosan fény derül a titok nyitjára: egy üzlet felé tartasz! Ezt onnan tudod, hogy az előtted felbukkanó ajtó mellett egy kis tábla tájékoztat erről. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Benyitsz az ajtón? | Lapozz a **400**-ra. |
| Betörsz rajta? | Lapozz a **86**-ra. |
| Nem foglalkozol vele, és továbbmész? | Lapozz a **111**-re. |

**7.**

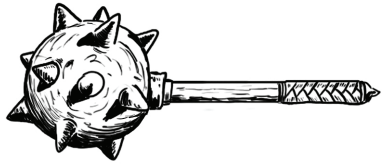
Leveszed a lábbelidet, majd felveszed a Tüskés Bakancsokat, melyek egész kényelmesnek bizonyulnak. De nem sokáig. Egy pillanat alatt összeszűkülnek, és hirtelen úgy érzed, mintha présbe kerültek volna a lábfejeid. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A fájdalom rövidesen alábbhagy, a lábbelik pedig ismét kitágulnak eredeti, kényelmes méretükre. Mégis mi a fene történt? Ha úgy gondolod, leveheted és itt hagyhatod a Bakancsokat, vagy pedig továbbindulhatsz ezekben, és hátrahagyhatod a sajátjaidat. Ahhoz mindkét pár túl nagy, hogy a hátizsákodban kényelemesen elférjen minden mással együtt, amire sejtésed szerint a közeljövőben rá fogsz bukkanni. Hogyan tovább?

| | |
|---|---|
| Felnyitod a kattogó hangot adó ládát? | Lapozz a **108**-ra. |
| Felnyitod a hangtalan ládát? | Lapozz a **234**-re. |
| Továbbindulsz nyugat felé? | Lapozz a **109**-re. |
| Északnyugatnak veszed az irányt? | Lapozz a **17**-re. |

Ne feledd, mindegyik ládát csak egyszer nyithatod fel!

**8.**

Óvatosan a tűzoszlophoz lépsz, majd belenyúlsz, és… – Áááááá! – a lángok hirtelen beborítják egész testedet. A földre veted magad, és üvöltve, a porban forgolódva próbálod kioltani őket. Mire végre sikerrel jársz, súlyos sérüléseket szenvedtél. Dobj három kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. A lángoszlopnak és a kesztyűknek is már csak hűlt helyét látod. Minden tagod lüktet a fájdalomtól, ahogy az északkeleti kijárat felé indulsz, melybe belépve lezáródik mögötted a nyílás. Ahogy távolodsz, magad mögött még hallod a koponyák gúnyos kacaját. Lapozz a **406**-ra.



**9.**

A bátorság az egy dolog. A meggondolatlanság egy másik. Az ostobaság a harmadik. Mit gondolsz, ezek közül melyik illik a legjobban a mostani döntésedre? Komolyan azt gondoltad, hogy fel tudnád venni a harcot *mind a hat* bestiával? Egy is elég nagy kihívást jelentene számodra. Keményen küzdesz, a falánk dögök azonban hamar felülkerekednek rajtad, és cafatokra tépnek…

**10.**

Gyorsan elérsz egy újabb falhoz, ezúttal azonban a tetejénél állsz, nem a lábánál. Ha még mindig nálad vannak a Macskakarmaid és a Tüskés Bakancsod, lapozz a **34**-re. Ha elvesztetted őket, lapozz a **460**-ra.

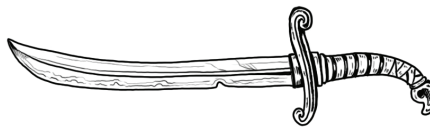
## 11.

Gyorsan! Melyik gombába harapsz bele?

| | |
|---|---|
| A vörösbe? | Lapozz a **283**-ra. |
| A feketébe? | Lapozz a **243**-ra. |
| A sárgába? | Lapozz a **194**-re. |
| A fehérbe? | Lapozz a **427**-re. |

## 12.

Egy utolsó, emberfeletti csapással sikerül kis híján kettévágnod a Démont. A szörnyeteg rád emeli tekintetét. Arcát szinte maszkként fedi be a vér, testét tucatnyi vágás borítja. A következő pillanatban elfeketedik előtted a világ, és felkészülsz rá, hogy ismét védd magad. Ezután különös hangot hallasz, mintha szikrák pattognának, majd csend telepedik rád. Világosság támad, és ismét a tavas barlangban találod magadat, a Szarvas Démonnak nyomát sem látod. Győztél! Az Istenek elégedettek a diadaloddal. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült végezned szörnyűséges ellenfeleddel. Egy ideig magadban imádkozva ülsz a talajon, majd feltápászkodsz és felkészülsz a távozásra. Melyik járaton indulsz tovább? Ha az északit választod, lapozz a **356**-ra; ha a nyugatit, lapozz a **303**-ra.



## 13.

Hát ez pech. Úgy tűnik, a sors ma ellened fordult, most már csak várhatsz, hogy a halál magával ragadjon. Hosszú várakozás lesz, mert ez Trinitur egyik pokolba vezető kapuja. Ahol az örök kárhozat vár rád…

## 14.

Ahogy belépsz a terembe, a Gargantis észrevesz, és rosszallóan rád vicsorog. A nyálkás verembe ugrasz, és a lény hasa felé csapsz a kardoddal, mire az fájdalmasan felüvölt. Ezután kiköpi a félig megrágott tetemet, melyen eddig nyammogott, majd feléd fordul. Azonban ahelyett, hogy egészben lenyelne, a szarvából eredő, erőteljes mentális energiákkal csap feléd. Ha van nálad egy Láncon Lógó Kristály, lapozz a **370**-re; ha nincs, lapozz a **232**-re.

## 15.

A magas férfi meg sem próbál védekezni, egyetlen csapással, könnyedén végzel vele. Azonnal érzed, hogy helytelenül cselekedtél, amikor megöltél egy védtelen alakot: vesztesz 1 SZERENCSE pontot. A testet átkutatva nem találsz semmit. Valóban fegyvertelen volt. Gyalázatosan érzed magad, miközben továbbindulsz. Lapozz a **449**-re.

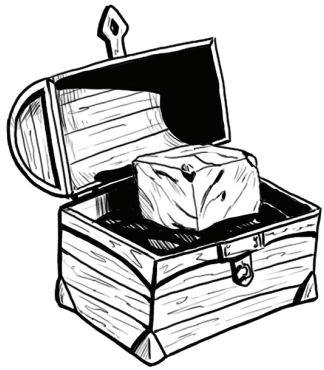
## 16.

– Fény – mondod ki a varázsszót, de semmi nem történik. Úgy tűnik, ezt a helyet mágikus sötétség uralja. Bocsi. Merre indulsz tovább? Ha nyugatnak tartasz, lapozz a **278**-ra; ha északnak, lapozz a **344**-re.

## 17.

A folyosó egy másikba torkollik, majd a kettő együtt halad tovább. A loccsanó hangok egyre közelebbről hallatszanak, de mielőtt a forrásukhoz érhetnél, valami megállásra késztet. A járat közepén, a félhomály és mocsok rejtekében egy medvecsapdát pillantasz meg. Úgy döntesz, lassan oldalazva kikerülöd, ám ekkor valami különöset veszel észre: egy Kristálykulcs hever a közepén! Mi a…? Mit teszel ennek tudatában?

| | |
|---|---|
| Megpróbálod óvatosan felvenni a kulcsot? | Lapozz a **480**-ra. |
| Megpróbálod a kardoddal kihalászni? | Lapozz a **324**-re. |
| Megpróbálod hatástalanítani a csapdát? | Lapozz a **300**-ra. |
| Megpróbálod félrelökni a csapdát? | Lapozz a **239**-re. |
| Megpróbálsz valamit a kulcshoz dobni? | Lapozz a **170**-re. |
| Megpróbálod elrúgni a kulcsot? | Lapozz a **454**-re. |
| Nem foglalkozol ezzel az egésszel, és továbbindulsz nyugat felé, a loccsanó hangok irányába? | Lapozz a **74**-re. |



## 18.

Ahogy megvizsgálod a sziklákat, eszedbe jutnak a Macskakarmok, melyeket gyorsan előkeresel a hátizsákodból. Ezután ismét a fenyegető fal felé fordulsz. Így felszerelkezve meglepően könnyűnek bizonyul a mászás, seperc alatt eléred a tetejét. Innen szétnézve azonban finoman szólva is elég különös látvány tárul eléd. Mintha egy beltéri erdő terülne el odalenn, fákkal, bokrokkal és mindenféle más különös növénnyel. Ahogy felpillantasz, a barlang tetején, tőled alig néhány méternyire nyíló hatalmas lyukon át az éjszakai ég feketesége tekint vissza rád. Különös köd teríti be a lenti erdőt, mely a sötéttel együtt néma iszony érzésével tölt el. Miközben azon töprengsz, mitévő légy, egy apró gombot pillantasz meg a fal belső felén, alig karnyújtásnyira tőled. Ha megnyomod a gombot, lapozz a **124**-re. Ha inkább visszamászol a földszintre, és megvizsgálod a titkos ajtót, lapozz a **466**-ra. A fal belső felén nem látsz lyukakat, és elég magasan vagy ahhoz, hogy kitörd a lábadat, ha megpróbálnál leugrani.

## 19.

A fehér gomba igen ízletes! De borzalmasan érzed magad tőle, mintha maguk az Istenek szórtak volna átkot a fejedre. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány `SZERENCSE` pontot vesztesz. A legszívesebben most rögtön visszafordulnál, de tudod, hogy nem teheted meg. Ha ez a második gombád volt, lapozz a **395**-re. Ha nem, el kell döntened, mihez kezdesz.

| | |
|---|---|
| Megeszed a fekete gombát is? | Lapozz a **236**-ra. |
| Megeszed a sárga gombát is? | Lapozz a **209**-re. |
| Hagyod a gombákat, és inkább kelet felé indulsz? | Lapozz a **395**-re. |

## 20.

Erősen megmarkolod az Acélpentagrammát, és dacosan a magasba emeled… de semmi nem történik. A bestia feléd ugrik, mire magad elé emeled a pajzsodat. Lapozz a **46**-ra.

## 21.

Lenyűgöző! Tényleg te vagy a kiválasztott! – Szeraphil, Tárulj! – mondod magabiztosan. És valóban, az ajtó lassan, nyikorogva kitárul. Belépve egy apró faburkolatú szobában találod magad, mely két, padlón heverő pergament leszámítva teljesen üres. Felveszed a lapokat, és alaposan megvizsgálod őket. Mindkettőre csak ez van írva: „Mutasd magad." Ekkor egy magas hang dördül fel körülötted. – Ezek a Láthatatlanság Felfedése varázslat tekercsei. – Körbepillantasz, de nem látsz magad körül senkit. – Használd majd őket, amikor helyesnek érzed. Csak a varázsszót kell kiejtened. De figyelmeztetlek, akár jókor használod őket, akár nem, elvesztik a hatásukat. – Ha majd használni akarod őket, vonj le 17-et az éppen aktuális fejezetpont számából, és lapozz az eredményül kapott pontra. Ha a szöveg értelmesen folytatódik, folytasd az olvasást. Ha nem, úgy csak elpazaroltad a varázsigét. Ne feledd, mindkettőt csupán *egyetlen* alkalommal használhatod, ezután erejüket vesztik. A következő pillanatban furcsa érzés vesz erőt rajtad. Az Idővarázslat ismét aktiválódott, és visszaránt a jövőbe! Lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahol aktiváltad a varázsigét! Az útvesztő, annak lakói és minden más is úgy fog kinézni, mint mielőtt kimondtad volna a varázsszót, kivéve hogy most már két varázstekerccsel gazdagabb lettél! Szép munka!

## 22.

Bár erre csak akkor döbbensz rá, amikor már késő, a Bifli a Polipemberek segélykiáltását utánozta. Az egyik ilyen lény pedig gyorsan a segítségére is siet. A bejárat előtt álló teremtmény elállja a menekülőutadat. Csupán egy hínárból készült ágyékkötőt visel, és nagyjából embernek néz ki, a nyakára azonban mintha egy óriási polip tapadt volna, a kézfejére pedig két kisebb. Utóbbiakban egy-egy szöges bunkósbotot szorongat, melyek nem sok jót ígérnek. Ha pedig nincs szerencséd, nemsokára azt is megtapasztalhatod, milyen érzés az, amikor ezek a fegyverek a húsodba marnak. A Polipember rád ront! Halálig tartó küzdelem veszi kezdetét.

| | | |
|---|---|---|
| *Polipember* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 6 |

Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **346**-ra.

## 23.

Épp csak hozzáérsz a Minitur Szarvához, mire elkezded felvenni a bestia alakját. Magasabbra nősz, izmosabbá válsz és magad is két lenyűgöző szarvat növesztesz. Ahogy nagyot fújtatsz, fehér pára tör elő orrlyukaidból. Leszeged a fejedet, és a riadt Időbestiának rontasz. Új ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid lentebb találod (a jelenlegieket jegyezd fel, mert később még szükséged lehet rájuk). Most pedig küzdj meg ellenfeleddel!

| | | |
|---|---|---|
| *Időbestia* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 7 |
| *Minitur (TE)* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |

Ha neked kedvez a szerencse, és új alakodban sikerül felülkerekedned az Időbestián – ekkor nyersz 3 SZERENCSE pontot –, lapozz a **63**-ra.

## 24.

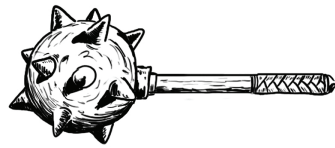
– Te bolond! – kiáltja a jelenés. – Hát nem jöttél még rá, hogy nem csak az izmaidra van szükséged, hogy sikerrel járj? Eszednek is kell lennie, amiből nyilvánvalóan nem rendelkezel túl sokkal. – Ezután felemeli a kezeit, és mikor már arra gondolsz, hogy mielőbb eliszkolsz innen, felkiált. – Átok a szemeidre! – Azzal köddé válik. Ismét *nagy* bajba keverted magad. A fejedre szórt átoknak köszönhetően minden egyes további fejezetpontra lapozás után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot (a mostanit is beleszámítva), és mikor ÉLETERŐD végül 1-re csökken, megvakulsz, és nem fogod tudni beteljesíteni a küldetésedet. Ha ez a szörnyű eset megtörténik, kalandod véget ér. Hogy elkerüld ezt a sorsot, bármilyen ÉLETERŐ-növelő eszközt bevethetsz: Gyógyitalokat, vagy bármi mást, ami az utadba kerül. Előbb, vagy utóbb azonban ki fogsz fogyni ezekből. Az egyetlen biztos módja az átok megtörésének, ha teljesíted a feladatodat. Persze ezt könnyű mondani… Lapozz a **127**-re.

## 25.

Előhúzod a Buzogányt, és fenyegetően a Gólem felé csapsz vele, az azonban közönyösen közeledik tovább feléd. Villámgyorsan megpörgeted a fejed fölött, miközben ellenfeled továbbra is feléd tart. Bár te ezt nem tudod, fegyvered elég gyatra minőségű, ezért a harmadik sikeres találat után darabokra törik. És ha ekkor ellenfeled még mindig életben van, halál vár rád. Sok sikert a küzdelemhez!

| | | |
|---|---|---|
| *Kőgólem* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 10 |

Ha sikerül a harmadik ütéseddel végezned a szörnyeteggel, lapozz a **355**-re.



## 26.

Úgy döntesz, meggyújtod a mágikus Gyertyádat ezen a rendkívül sötét és hideg folyosószakaszon. Épp időben, ugyanis amint fény támad, egy folyamatosan változó, végtelen labirintus bejáratánál találod magad, melyet tucatnyi áthatolhatatlan verem tarkít. Ezek aljában mintha mozgást látnál, ám még gyertyád fényében sem tudod pontosan megállapítani, mit rejthet a mély. Micsoda szerencse! Ahogy visszafordulsz, megbotlasz valamiben. Egy Kürt hever a padlón, amit magadhoz vehetsz, ha szeretnél. A Gyertya most minden bizonnyal megmentette az életed, és biztos vagy benne, hogy később is a segítségedre lesz majd. Egy csókot nyomsz rá, és visszasietsz az előző kereszteződéshez. Lapozz a **145**-re.

## 27.

Az Óriás Százlábú fölébed magasodik, így látod, ahogyan a természetes fekete páncélja tompán fénylik a félhomályban. Izgatottan csapkodni kezdi hatalmas csáprágóit. Ízletes eledelnek ígérkezel. Küzdj meg vele!

*Óriás Százlábú* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha szeretnél, az első Harci Kört követően bármikor *Elmenekülhetsz* az árnyak közé. Ha így tennél, lapozz a **10**-re. Ha maradsz, és legyőzöd, lapozz a **381**-re.

## 28.

Átlépsz a legyőzött Ogre mozdulatlan tetemén, és a láda tartalmát megvizsgálva a következőket találod: 2 Aranytallér, egy Bronz Inga és egy Rozsdás Sisak. A pénzt és az Ingát gond nélkül zsebre vágod, majd alaposabban is megvizsgálod a Sisakot. Könnyen megállapítod, hogy rossz minőségű acélból kovácsolták, és nem úgy tűnik, hogy túl nagy védelmet tudna jelenteni. Jeleket sem látsz rajta, de amennyire meg tudod állapítani, pont a te méreted lehet. Ha felpróbálod, lapozz a **382**-re. Ha inkább itt hagyod, és folytatod az utat, lapozz a **64**-re.

**29.**

Rettegve nyújtod ki remegő karodat a jobb oldali gomb felé, és benyomod. Először semmi nem történik, majd olyan hangot hallasz, mintha valami nagyon súlyos dolog mozdult volna meg. Gyorsan rájössz, mi történik: az előtted lévő fal csúszott oldalra! Egy kelet-nyugati folyosót pillantasz meg magad előtt. Előbb jobbra nézel, ahol a járat tovább folytatódik, majd balra, ahol… hé, az ott nem a barlang a tetemmel? Megkönnyebbülten fellélegzel, majd úgy döntesz, hogy a lehető legnagyobb ívben elkerülöd azt a borzalmas helyet. Nyugat felé indulsz tovább. Lapozz a **266**-ra.

**30.**

Kiváló. Büszke lehetsz magadra, harcos. – Becsület! – kiáltod el magad magabiztosan, majd elégedetten szemléled, ahogy az arany ajtó feltárul előtted. Havas vadont pillantasz meg, mely túlságosan nagy ahhoz, hogy egy labirintus *belsejében* terülhessen el. Természetesen most sincs sok választásod, kénytelen vagy belépni. Az ajtó becsukódik a hátad mögött, majd minden elsötétül körülötted, és hirtelen egy vadidegen helyen találod magad. Lapozz a **204**-re.

## 31.

A Küklopszoknak eláll a szava, amikor megpillantják zsákodban a Tündérport. A kisebbik érte nyúl, majd a társa felé fordul. – Ez megvéd minket a fájdalomtól! – mondják egyszerre. – Segítünk neked!

Te erre csak vállat vonsz, és visszaveszed a zsákodat. – Nos, akkor mire lesz szükségem?

A kisebbik lény széles vigyorral válaszol. – Páncélra, arra!

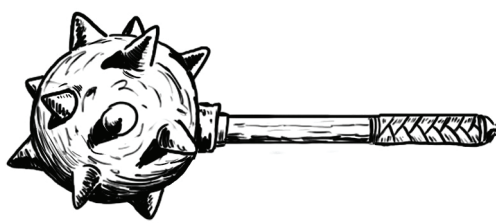
– Igen, és fegyverre! – teszi hozzá bólogatva a nagyobbik.

Elgondolkozol, mielőtt válaszolnál nekik. – Mégis, *pontosan* milyen páncélra, és *miféle* fegyverre?

Erre a szörnyek összepillantanak, mielőtt ismét egyszerre válaszolnának. – Azt nem tudjuk! – Zavarukban a padlóra szegezik tekintetüket. Úgy tűnik, ennél többet nem fogsz tudni kiszedni ebből a párosból.

A hátad mögül valami zajt hallasz, mire gyorsan megperdülsz, de nem látsz semmit. Mikor ismét a Küklopszok felé fordulsz, csak hűlt helyüket látod! A padlón azonban egy Gyógyital és 4 Aranytallér pihen. Több, mint a semmi. Összeszeded a tárgyakat, majd továbbmész. Hamarosan egy elágazáshoz érsz, ahol el kell döntened, merre indulsz tovább.

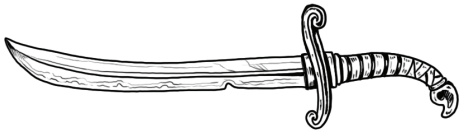
| | |
|---|---|
| Nyugatnak? | Lapozz a **330**-ra. |
| Délnek? | Lapozz a **349**-re. |
| Délnyugatnak? | Lapozz a **269**-re. |



## 32.

Észak felé indulsz. A járat egy ideig tekereg és kanyarog, de nagyjából tartja az irányt. Hamarosan rothadó hús émelyítő szaga csapja meg az orrodat, és nem sokkal később megtalálod annak forrását is. Egy kis barlanghoz érsz, melyben egy felpüffedt tetemet találsz, mely elég rég veszthette életét. Ősi rongyok borítják, melyek hasonlóan rossz állapotban vannak. A maradványt borító sebekben fehér kukacok tapogatóznak vakon, a levegőt körbe-körbe repkedő legyek töltik meg. A pórul járt teremtmény egykor valószínűleg ember volt. Gondolod. És reméled. Végül elfordítod tekinteted erről a gyomorforgató látványról, és alaposabban is körbenézel. Három kijáratot látsz innen továbbvezetni. Egy északnyugat felé tart, egy észak felé, egy pedig nyugatnak. A középső járat irányából kellemes, mintha illatok szállnának feléd. Szemeid akaratlanul is ismét a holttestre tévednek, és alaposabban megnézve meglepetten állapítod meg, hogy az elesett egy nő volt. Egy ember nő, most már egészen biztos vagy benne. Ráadásul a test mintha néhány tárgyon feküdne. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megpróbálod megvizsgálni ezeket a tárgyakat? | Lapozz a **302**-re. |
| Észak felé indulsz? | Lapozz a **165**-re. |
| A kellemes illatot árasztó, északnyugati járatba lépsz be? | Lapozz a **6**-ra. |
| Nyugati irányban próbálsz szerencsét? | Lapozz a **266**-ra. |

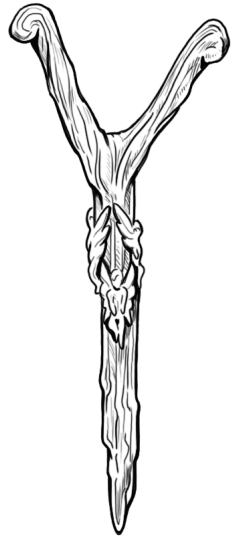


**33.**

A nyugati járat egy koromfekete barlanghoz vezet. Rövid tapogatózás után két kijáratot találsz. Ha a nyugatin át távoznál, lapozz a **278**-ra; ha az északin át, lapozz a **344**-re.

**34.**

Ez a fal is épp olyan magas, mint az előző, de ugyanolyan apró lyukak borítják a felszínét. Könnyedén leereszkedsz rajta, majd északnak indulsz. Lapozz a **435**-re.



**35.**

A fejed fölé emeled a kardodat, pajzsoddal eltakarod az arcodat, majd az üveg felé csapsz a pengével, apró darabokra törve azt. Semmi nem történik. Csalódottan indulsz tovább. Lapozz a **145**-re.

**36.**

A következő teremben a legérdekesebb dolog az, hogy semmi érdekes nincs benne, azonban több kijárat is nyílik innen. Ha az észak felé induló hosszú, kanyargós járaton mennél tovább, lapozz a **32**-re. Ha az északkelet felé tartón, mely enyhe égett szagot áraszt magából, lapozz az **54**-re. Ha a nyugatra nyíló barlangnyílás felé indulnál, lapozz a **203**-ra. Végül pedig, és utolsó sorban, ha a keleti, *még* sötétebb üreget vennéd célba, lapozz a **470**-re.

**37.**

Három fekete, tüskés vértet viselő férfi bukkan fel a semmiből, és ront neked. Ezek Káosz Banditák, akik kétkezes baltákkal vannak felszerelkezve. Egyszerre vetik rád magukat, így kénytelen vagy együtt megküzdeni velük.

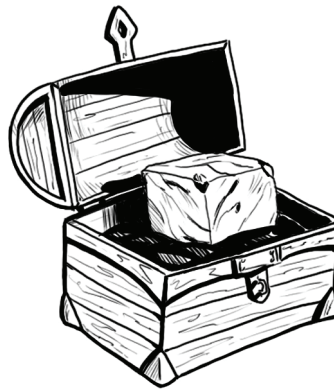
| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Káosz Bandita* | 8 | 6 |
| *Második Káosz Bandita* | 8 | 7 |
| *Harmadik Káosz Bandita* | 9 | 8 |

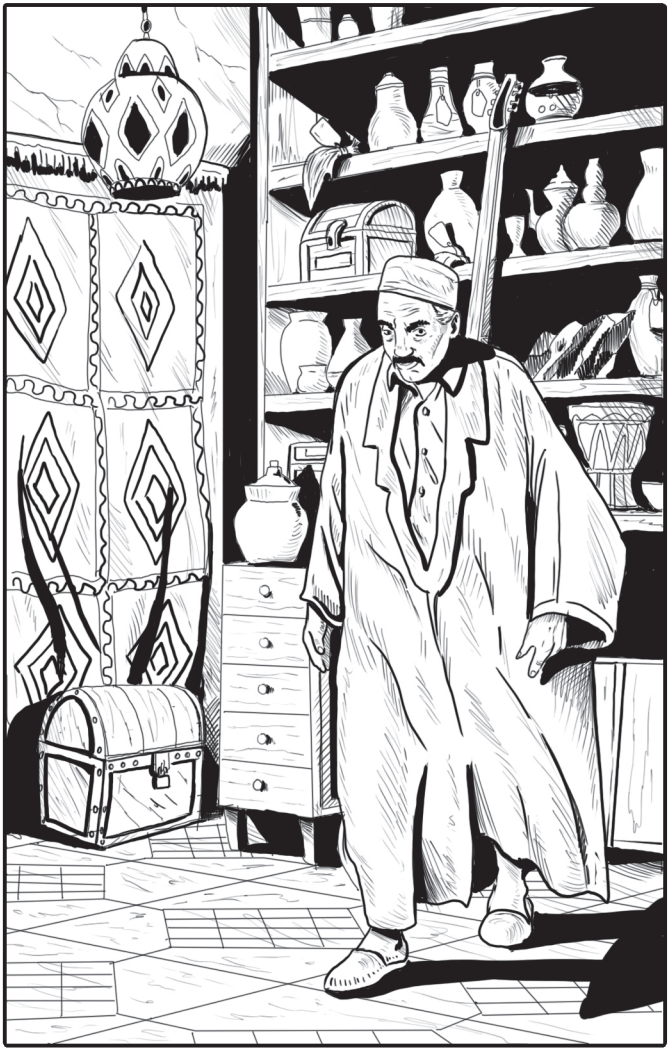
Ha sikerül végezned a túlerővel, lapozz a **65**-re.

## 38.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, egy titokzatos erő elránt az ajtótól, még mielőtt a választott kulcsod aktiválhatna egy halálos csapdát. Lehetséges, hogy mivel ilyen messzire sikerült eljutnod, Trinitur saját maga akar végezni veled? Lapozz vissza a **237**-re.

Ha nincs szerencséd, óvatosan az arany kulcslyukba helyezed a Kék Kulcsot. A következő pillanatban elveszted tested felett az irányítást. Döbbenten szemléled, amint lábaid a falhoz lépnek, és megragadnak egy rejtett kart. A szikla egy szakaszon félrecsúszik, mögötte egy ősi folyosó tűnik fel. Elindulsz rajta, és végül egy föld alatti templomnál találod magad, melyet különös, fekete folyadék lep el. Az épületben a Káosz ivadékai élnek: Trollok, Goblinok, Orkok és ki tudja, még miféle szörnyetegek. Tested ezután egy sziklatalapzathoz visz, és leheveredik rá. A körülötted lévő bestiák közül néhány vigyorgó Káosz Harcos lép elő, kezükben Áldozókésekkel. A szörnyetegek kacagni kezdenek, miközben elborzadva vagy kénytelen végignézni, ahogy kezeid felvágják a gyomrodat, kiszedik a szerveidet és a szádba tömködik őket…





## 39.

Ahogy belépsz a zsúfolt kis üzlethelyiségbe, eláll a lélegzeted. Soha nem láttál még ennyi haszontalan kacatot egy helyen. Hosszú polcokat töltenek meg a lomok! Alig tudod megállni, hogy felkacagj. Komolyan azt hiszi, hogy hajlandó leszel ezek közül *bármiért* is fizetni? – Hát igen, sejtettem, hogy a közönséges áruim nem fognak érdekelni – mondja fanyar tekintettel. – De vethetnél esetleg egy pillantást a különlegességeimre is. – Erre felcsillannak a szemeid. Úgy tűnik, mégsem csak az idődet vesztegeted. A férfi előhúz az egyik sötét sarokból egy acélládát, majd büszkén bemutatja annak tartalmát. – Hogy tetszenek ezek a kincsek? – Nagy reményekkel veszed szemügyre a felajánlott tárgyakat, de azok nem sokkal jobbak, mint a polcokon sorakozó lomok. A következőket vásárolhatod meg:

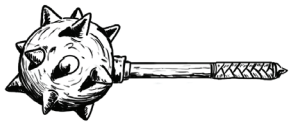
Egy díszes, vörös folyadékot tartalmazó üvegcse, melynek címkéjén a „Sárkány… Vére" felirat olvasható – Csak 11 Aranytallér!
Egy nagy, Fehér Zafír – 3 Aranytallérért szinte ingyen van!
Egy pár Csontkocka – Jó fogás 1 Aranytallérért!
Egy Gyógyital – Mindössze 2 Aranytallér!
Egy Ezüst Nyílhegy – Csupán 5 Aranytallér!
Egy kis doboz, melyben a címkéje szerint „Őrölt Yak Szarv" van – Szinte rablás 2 Aranytallérért!
Egy nagy zsák Homok – 1 Aranytallér, és egy vasat sem keresek rajta!
Egy pár Bronz Karperec – Hinnéd, hogy csak 4 Aranytallér?
Egy Medál egy csinos lány festményével – Magam sem hiszem, hogy csak 1 Aranytallér!

Vegyél meg bármit, amit akarsz és amit tudsz.

**40–41**

Most mihez kezdesz?

| | |
|---|---|
| Mégis csak rátámadsz? | Lapozz a **361**-re. |
| Megpróbálsz ellopni valamit? | Lapozz a **434**-re. |
| Távozol? | Lapozz a **111**-re. |



**40.**

– Ááá – sóhajt fel boldogan a nő. – Örülök, hogy nem bíztál meg abban az átkozott Káosz Harcosban, hamarosan ugyanis nagy szükséged lesz erre a bűbájra. A beazonosításáért pedig csupán egy Csont Karperecet és egy Gyógyitalt kérek. – Ahogy beszél hozzád, azt sem bánnád, ha az *összes* Gyógyitalodat át kellene adnod neki… lehet, hogy valami varázslatot bocsájtott rád? Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Átadod neki a kért tárgyakat? | Lapozz a **321**-re. |
| Mégis inkább rátámadsz? | Lapozz a **141**-re. |
| Búcsút veszel tőle? | Lapozz a **152**-re. |

**41.**

A járat hamarosan egy tökéletesen kör formájúra ásott terembe fut, melyből egyetlen folyosó indul tovább keleti irányba. A falak rikító színekben pompáznak, láthatóan szakértő kezek festették le őket. A jelenetek maguk sajnos sokkal gyomorforgatóbbak és borzalmasabbak: az elkárhozottak lelkeit ábrázolják, melyek a pokolban égnek. Tekintetedet egy pár apró furat vonja magára a nyugati falban, fölöttük egy kis táblát látsz, melyen a „Ne nézz bele” felirat olvasható. Mit teszel? Ha beléjük nézel, lapozz a **180**-ra. Ha nem, és inkább távozol kelet felé, lapozz a **407**-re.

## 42.

Áú! A kilincs jéghideg. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Morogva úgy döntesz, hagyod, és inkább valami mással próbálkozol, ám az ajtó a szemed előtt változik át *tömör sziklává*! Még ha sikerülne is kinyitnod a zárat, sem vagy elég erős ahhoz, hogy meg bírd mozdítani. Csalódottan csóválva a fejedet indulsz vissza a tavas barlangba, ahol most a másik, északi folyosón indulsz tovább. Lapozz a **356**-ra.

## 43.

Bizonytalan léptekkel bejárod a nyomasztóan sötét barlangot, de nem találsz benne semmit. A következő pillanatban figyelmeztetés nélkül egy *újabb* Bifli ront elő az egyik fekete sarokból, és kezd olyan hangon üvölteni, amitől feláll a szőr a hátadon. Arra is hamar rájössz, hogy milyen lény hangját utánozza. Lapozz a **22**-re.

## 44.

Hihetetlen! Nem tudom, hogy sikerült ezt összehoznod, de… a T-Rex betört koponyával hever az egyik fal mellett. 4 SZERENCSE pontot kapsz ezért a győzelmedért. Elrohansz a dinoszaurusz teteme mellett, vissza az ajtóhoz, mely még mindig nyitva áll, ám azonnal becsapódik mögötted, amikor belépsz a terembe. Lapozz a **188**-ra.

## 45.

– Ez a helyes megfejtés! – nevet fel boldogan a hang. – Szép munkát végeztél, elégedett vagyok, barátom. – Letörlöd a verítéket a homlokodról, és elmosolyodsz. A nő hangja ismét megszólal. – Most már átadhatom neked a jutalmat, amit egy hozzád hasonlóan bátor kalandornak tartogattam. – Szavai hatására elvörösödsz, majd érzed, hogy valaki egy papírdarabot nyom a markodba. – Ez egy Idővarázslat – hallod ismét a hangot –, méghozzá egy nagyon hatásos Idővarázslat. Ha valóban te vagy a kiválasztott, tudni fogod, mikor és hogyan használd majd. – Amikor majd felolvasnád a tekercset, lapozz a **334**-re, de ezt csak csatán kívül teheted meg, és csupán *egyetlen* alkalommal. A biztonság kedvéért ne felejtsd el feljegyezni az éppen aktuális fejezetpont számát, arra az esetre, ha a varázslat nem aktiválódna megfelelően, és vissza kellene majd oda lapoznod. Hirtelen villanást látsz, és újra a gombás barlangban találod magad. Látásod visszatért, kezedre lenézve megpillantod a tekercset, amit kaptál, a növényeknek azonban hűlt helyük van csupán. Most, hogy jobban körbenézel, a nyugati kijáratot sem látod, csupán a táblát a helyiség falán, melyen most már a „Harcos” felirat olvasható. A másik két kijárat azonban kinyílt, és csak arra vár, hogy elindulj rajtuk. Ha északnyugat felé vennéd az irányt, és még nem jártál arra, lapozz a **448**-ra; ha kelet felé, lapozz a **255**-re.

## 46.

Egyik kezeddel kardod markolatát, másikkal a pajzsodat ragadod meg, majd felpillantasz a veled szemben vicsorgó fenevadra, miközben próbálod leplezni előle a félelmedet. Ezt persze könnyű mondani, mikor épp fiatalodsz. *Minden* Harci Kör elején vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot, kezdve a legelsővel. Bátraké a győzelem!

*Időbestia* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 7

Ha valami csodával határos módon sikerül győzelmet aratnod, lapozz a **251**-re.

**47.**

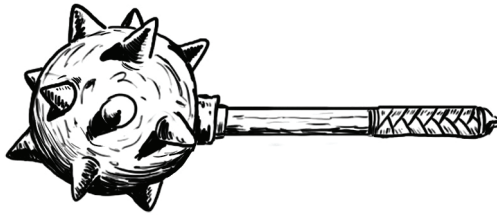
A zárba helyezed a Fehér Kulcsot, majd reménykedve megpróbálod elfordítani. Siker! Pontosabban mégsem… a kulcs a *másik* irányba fordul el… majd köddé válik! Ahogy a hűlt helyét bámulod, nem veszed észre, amint egy apró, zöld színű pók ereszkedik le a plafonról a válladra, csak amikor az arcodba csíp. Dühödben felkiáltasz, és kilapítod a teremtményt, ám elkéstél. Nem sokan képesek túlélni az Ördögpók, a kontinens egyik legveszedelmesebb állatának mérgét. A fájdalomtól szinte rögtön összegörnyedsz, még kiáltani sem bírsz. Egész tested megfeszül, ahogy tagjaid hullamerevségbe dermednek, szemeid kegyetlenül égnek, lelkedet pedig mintha egy Veremséli sátánfajzat szorongatná. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Sokáig fetrengsz, mire végül alábbhagy a kín. Ezután valami más is történik… Lapozz a **183**-ra.

**48.**

Ez egy rossz döntésnek bizonyult. Nem mondta édesanyád, hogy sose igyál állóvízből, pláne ne olyanból, ami emellett még *koszos* is? Akárhogy is, leguggolsz, és óvatosan belekortyolsz. Undorító. Ráadásul hamarosan rosszullét és szédülés vesz erőt rajtad. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Vársz, amíg kicsit jobban nem érzed magad, eldöntöd, hogyan tovább. Ha beúsznál a szigethez, és még nem jártál ott, lapozz a **123**-ra. Ha inkább távoznál, lapozz a **144**-re.

**49.**

A Madárnő megereszt még egy utolsó, dacos vijjogást, majd holtan terül el előtted. Szép munka. A zárt ajtó felé fordítod a figyelmedet. Már épp azon kezdesz töprengeni, hogy vajon ki fogod-e tudni nyitni, amikor váratlanul magától feltárul! Megindulsz felé, ám hamar rohanni kezdesz, mikor rájössz, hogy ismét záródni kezd. Lapozz a **390**-re.



**50.**

– Be kell valljam, halandó, most lenyűgöztél – jegyzi meg. – Ami azt illeti, ez egy megbűvölt ereklye, ami erőt ad neked ahhoz, hogy megsebezhess. Na most… van nálad egy pár *Rongyos* Bakancs? Másmilyenben esélyed sincs ellenem. – Ha van nálad, lapozz a **487**-re; ha nincsen, lapozz a **374**-re.

**51.**

Miután elhagyod a három különös ajtót, továbbindulsz a komor folyosón. Nemsokára halk nevetést és suttogó hangokat kezdesz hallani. Úgy érzed, valami figyel téged, és a sötétben mintha félhomályos alakokat pillantanál meg. Nem sokkal később már elviselhetetlenné erősödik az érzés. Biztos vagy benne, hogy követnek, mert a szemed sarkában állandó mozgást látsz. Ekkor…

– Ha! Ha! Ha! – Megperdülsz, és falfehér tekintettel bámulsz Trinitur hatalmas, árnyékba borult alakjára! A lény szélesen elvigyorodik, kivillantva hófehér agyarait. – Úgy gondolom, rossz irányba indultál, barátom. Erre nem vár más rád, csak fájdalom és kínszenvedés. Azt javaslom, fordulj vissza, és válassz a három ajtó közül. Nem örülnék neki, ha egy hozzád hasonló, ígéretes kihívóm itt vesztené életét. – Hangosan felkacag a viccen. – Vagy… lehetséges lenne, hogy valami értékes kincs van a folyosó végén, amit csak a legbátrabbak és legvakmerőbbek szerezhetnek meg? – A szentségtelen szörnyeteg ezután semmivé foszlik, csupán borzalmas emléke marad meg az elmédben. Ha továbbindulsz, lapozz a **415**-re. Ha inkább visszafordulsz, lapozz a **435**-re.

## 52.

Délre indulva egy különösen fagyos folyosón találod magad. A levegő nedves és áporodott, leheleted apró pamacsokban tör elő a szádból. De nem is ez a legrosszabb, hanem a falak, melyeken több száz, ha nem több ezer nagyra nőtt pók futkorászik. Ez nem tűnik valami kellemes helynek. Ráadásul minél tovább haladsz, annál sötétebb lesz… Végül koromfeketeség vesz körül. Biztos vagy benne, hogy jó ötlet volt erre indulni? Mit teszel? Ha továbbmész, lapozz a **206**-ra. Ha inkább visszamennél az elágazáshoz, vonj le 1 SZERENCSE pontot a gyávaságod miatt, majd lapozz a **145**-re.

## 53.

Gyorsan elhagyod ezt az úgynevezett kincses szobát, és szinte azonnal meg is botlasz valamiben, amit eddig nem vettél észre: egy Mahagónikeretes Kézi Tükörben. Ha magadhoz vennéd, lapozz a **371**-re. Ha inkább hagyod, és folytatnád az utad, lapozz a **473**-ra.

## 54.

Északkelet felé indulsz tovább. A járatban enyhe szél fúj. A hagyomány szerint a szél az elkárhozottak sikolyait hordozza. Vajon igaz lehet… és vajon te is csatlakozol hozzájuk hamarosan? Hosszas menetelés után végül egy nagyobb barlangba érkezel. Nyugat felé egy keskeny folyosót látsz továbbindulni, keleten egy feneketlen szakadék nyílik, az északi végében pedig egy Mantikórt pillantasz meg! A másodperc egy tört részéig a lehetőségeidet mérlegeled. A járaton át valószínűleg elmenekülhetnél innen, annak teteje azonban elkezdett leereszkedni! A szakadék is megóvhat a bajtól, bár túl sötét van ahhoz, hogy jobban szemügyre tudd venni, ráadásul égett szagot érzel ebből az irányból feléd áradni. Az oroszlántestű, denevérszárnyú, skorpiófarkú és óriásfejű szörnyeteg veszedelmes ellenfélnek ígérkezik! Egy pillanatig megfontolod, hogy visszarohanj… ám ebben a pillanatban egy eddig rejtett sziklaajtó csapódik be hangos csattanással a hátad mögött, elvágva előled ezt a menekülőútvonalat. Lehet, hogy épp most pecsételődött meg a sorsod? A morgó Mantikór háta mögött két tárgyat pillantasz meg, ezek egyike kihívóan megcsillan a tompa fényben. Mégis mit tehetnél ebben a lehetetlen helyzetben?

| | |
|---|---|
| Megküzdesz a szörnyeteggel? | Lapozz a **229**-re. |
| A folyosó felé kezdesz rohanni? | Lapozz a **452**-re. |
| Megkockáztatod, hogy leugorj a sötét szakadékba? | Lapozz az **55**-re. |

## 55.

A Mantikór döbbent hitetlenséggel figyeli bátor (avagy botor) tettedet, amint a szakadék sötétjébe veted magad. Úgy érzed, mintha egy örökkévalóságon át zuhannál, végül azonban valami puhára, talán homokra érkezel, ráadásul anélkül, hogy akár csak egy kicsit is megütnéd magadat! Ekkor csoszogás hangja üti meg a füledet, majd egy mély hang hangzik fel. – Ki van ott? Valaki más is meglátogatott itt a sírban? – Ezután kaparászás zaja üti meg a füledet, a következő pillanatban pedig fény árasztja el a verem mélyét. Így már tisztán látod azt a humanoid teremtményt, ami falilámpásával világosságot csiholt. Átlagos magasságú, masszív testű alak, bőre vastag és kérges. Egy túlméretes láncing darabjait viseli, kezében pedig hosszú dárdát tart. Nyakán egy rinocérosz feje ül. Egy Rinocérosz-Emberrel akadtál össze. A lény azonnal támadásba lendül. Ne csak bámészkodj, vedd fel vele a küzdelmet!

*Rinocérosz-Ember* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Amint sikerül ÉLETERŐ pontjait 2-re, vagy az alá csökkentened, lapozz a **156**-ra.

## 56.

A kisebbik Küklopsz válaszol olyan mély hangon, mintha tüzet vacsorázott volna. – Kutass a Szaggatón túl, északnyugatra a magas faltól, de óvakodj, kalandozó, mert veszélyes egy szerzet. – Azzal a nagyobbik Küklopsz elővesz a páncéljából egy Gyógyitalt és egy 4 Aranytallért tartalmazó kis zsákot! Ezután mindkét szörnyeteg kámforrá válik! Egy pillanatig döbbenten nézel magad elé, majd elteszed a tárgyak közül azt, amit akarsz. Ezután továbbmész, és hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha nyugat felé indulsz tovább, lapozz a **330**-ra; ha dél felé, lapozz a **349**-re. Ha a délnyugati irányt választod, lapozz a **269**-re.

## 57.

– Nagyon jó! Ez a Védelem Pajzsa, mely megvéd az erőmtől. Ezt követően szükséged lesz egy *Sárkánymarkolatú* Kardra. – Ha nálad van, lapozz a **333**-ra; ha nincs, lapozz a **374**-re.

## 58.

A Pók Ember teteme mozdulatlanul hever a padlón. A maradványokat a sarokba rúgod, majd a fészke felé indulsz. Ládájában egy szép Csont Karperecet találsz, továbbá egy bőrerszényt, tele Homokkal. Ezek bármelyikét magadhoz veheted. Mit teszel most?

| | |
|---|---|
| Kinyitod a kaparászó hangot adó ládát? | Lapozz a **196**-ra. |
| Kinyitod a csendes ládát? | Lapozz a **234**-re. |
| Nyugatnak indulsz? | Lapozz a **109**-re. |
| Északnyugat felé távozol? | Lapozz a **17**-re. |

Ne feledd, mindegyik ládát csak egyszer nyithatod fel!

## 59.

Egy vasrács zuhan le mögötted, végigkarcolva a páncélodat és elzárva előled a visszavezető utat. Az eddigi legnagyobb barlangban találod magad, egy széles, homokos, magas falú üregben. A falak tetejétől indulva, egyre emelkedve hosszú sorokban ülőhelyeket látsz kifaragva. Úgy érzed, mintha egy arénába jutottál volna. Megérzésed sajnos helyes. A helyiség közepén a talaj ekkor lesüllyed, a résből pedig egy óriási, alaktalan sárga nyálka kúszik elő. Amikor a bestia előmászott odujából, a talaj bezáródik mögötte, a bestia pedig megindul feléd. Ekkor jössz rá, mivel is kerültél szembe: egy Alakváltóval, egy rémisztő teremtménynyel, mely képes felfalni legyőzött ellefeleinek lelkét, hogy miután magába szívta a szerencsétlenek testének és elméjének tartalmát, utána magára öltse azok formáját is. Próbálod azzal vigasztalni magad, hogy – a legendák szerint legalábbis – ez a bestia képtelen eldönteni, mivé változzon, csak azt tudja irányítani, hogy *mikor*. Más szavakkal teljesen véletlenszerűen választ magának formát. Ez valóban igaz, de az is, hogy ezek a lények elég intelligensek, emiatt csak olyan teremtményekre támadnak rá, melyek az átlagnál erősebbek – kivéve persze, ha veszélybe kerülnek, vagy ha megéheznek. Csupán abban reménykedhetsz, hogy a szörnyeteg nemrégiben felfalt néhány csirkét, és a mostani átalakulása végén azzá válik. Hogy megtudd, milyen szörnyeteggel kell végül szembenézned, dobj két kockával, majd küzdj meg a teremtménnyel!

| *Dobás* | *Ellenfél* | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|---|
| 2 (vagy kevesebb) | *Macskanő* | 8 | 8 |
| 3 | *Barlangi Troll* | 8 | 9 |
| 4 | *Óriás Pók* | 8 | 10 |
| 5 | *Óriásmajom* | 8 | 11 |
| 6 | *Brontoszaurusz (ifjú)* | 8 | 18 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | *Óriás Homokhernyó* | 8 | 22 |
| 8 | *Kentaur* | 10 | 10 |
| 9 | *Mamut* | 10 | 15 |
| 10 | *Halálkutya* | 11 | 9 |
| 11 | *T-Rex (ifjú)* – Ha győzöl, nyersz 1 SZERENCSE pontot | 12 | 12 |
| 12 (vagy több) | *Vasőr* – Ha győzöl, nyersz 2 SZERENCSE pontot | 12 | 18 |

Ha van nálad egy Arany Kívánsággyűrű, adj 1-et a dobott eredményhez (a benne lévő erő az Alakváltót segíti). A következő tárgyak azonban téged segítenek, és mindegyik 1-gyel csökkenti a dobott értéket: egy Emberi Koponya, egy Fehér Gyöngy és egy Fehér Zafír. Bár te ezt nem tudod, ezek az ereklyék szent erővel rendelkeznek, és csupán közelségükkel is gyengítik ellenfeledet. Ha egy erős ellenfelet dobtál ki, amivel nem szeretnél megküzdeni, *egyetlen* alkalommal *próbára teheted* SZERENCSÉDET. Ha sikeres a próba, újra dobhatsz (ugyanazokkal a módosításokkal), és eldöntheted, hogy a kettő közül melyik ellenféllel szeretnél megküzdeni. Ha nincs szerencséd, az elsővel leszel kénytelen szembeszállni. Minden világos? Ha sikerül végezned az Alakváltóval, lapozz a **339**-re.

## 60.

Bolond vagy, barátom. Nincs az az ember, akinek sikerült volna az ugrás. Te sem vagy kivétel. Visítva a mélybe zuhansz, és sikítva a forró savba csapódsz…

## 61.

Villámgyorsan fegyvert rántasz, az ember gyomra felé csapsz, és azonnal sikerül felvágnod. A belei kiomlanak, a padlót vöröslő vér árasztja el. – Te ostoba… – mondja erőtlen hangon. – Rohadj meg a pokolban. – Azzal kimúlik.

– Mit tettél? – kérdezi a *kígyó*. – Végeztél valakivel, akinek nem állt szándékában ártani neked. Megölted az egyetlen barátomat. – A hüllő ezután elképesztő dolgot művel: tüzet lehel feléd, szinte azonnal felgyújtva a hajadat. Hangosan üvöltve a fájdalomtól a földre veted magad, ahol a porban fetrengve próbálod kétségbeesetten kioltani a lángokat, még mielőtt a forróságtól kifolynának a szemeid. Elég sok vért vesztesz, mire ez végre sikerül. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ráadásul a látásod is megromlik egy kicsit. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Az elszenvedett fájdalomtól vesztesz továbbá 1 SZERENCSE pontot is. Mikor végül összeszorított fogakkal feltápászkodsz a porból, és vaksin körbekémlelsz, az embernek és a kígyónak már csak hűlt helyét látod! Ha most észak felé indulsz tovább, lapozz a **294**-re; ha északnyugat felé, lapozz a **164**-re.

## 62.

Melyik tárgyat vizsgálnád meg gyorsan?

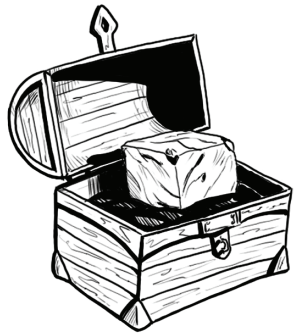
| | |
|---|---|
| A Fadobozt? | Lapozz a **376**-ra. |
| A Lánckesztyűket? | Lapozz a **75**-re. |
| A Lemezpáncélt? | Lapozz a **158**-ra. |

**63.**

Amint beviszed ellenfelednek a végső csapást, ismét visszaváltozol korábbi formádba. Rövid várakozás után megállapítod, hogy szörnyalakodnak nyoma sem maradt. (Állítsd vissza ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat az átváltozás előtti értékekre, az Időbestia által okozott sebek nyomtalanul eltűnnek a visszaalakulás során.) Lapozz a **461**-re.

**64.**

Már épp a folyosó felé fordulnál, amikor feltűnik, hogy a láda mintha duplafenekű lenne. De vajon mit rejthet? További kincseket, vagy csapdát? Miközben azon töprengsz, hogyan tovább, közeledő léptek zaja üti meg a füledet a déli folyosó felől. Mit teszel? Ha gyorsan megvizsgálnád a láda fenekét, lapozz a **224**-re. Ha inkább futásnak eredsz, lapozz a **36**-ra.



**65.**

Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Elfordítod tekintetedet a banditák szétkaszabolt tetemeiről, és a kis alak felé fordulsz. – ŐRSÉG! – kiáltja el magát még hangosabban. Mit teszel? Ha rátámadsz, lapozz a **150**-re. Ha inkább elmenekülnél, lapozz a **111**-re.

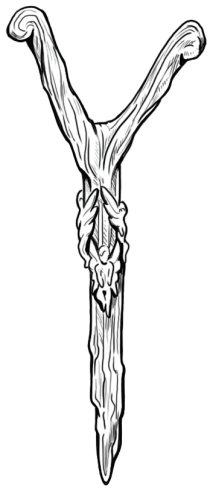
## 66.

Végre sikerül megragadnod az Aranykelyhet, és szinte szó szerint *kitéped* a hátizsákodból, majd büszkén a magasba emeled. – Ez nem lehet! – kiált fel a Démon. – Nem gondoltam volna, hogy bárkinek is sikerülni fog szembeszállnia velem! – Különös magabiztosság tölt el, ahogy az áldott ereklyék felragyognak rajtad, és végre megmutatják a bennük rejlő erőt. Gyorsan magadra öltöd a Lemezpáncélt, a Rongyos Bakancsot, kézbe veszed a Fekete Pajzsot és a Sárkány-markolatú Kardot (ha eddig nem tetted volna meg). Mikor mindezzel megvagy, a Rozsdás Sisak – mely felfedi valódi, pompás alakját – is kék fénnyel kezd izzani. Végre megpillantod Triniturt. A férfi magas, közel két és fél méteres, **négy** karja izmoktól duzzad. *Három* feje van, csupasz koponyáiból két-két ívelt szarv mered előre. Ujjainak végéből tőrpenge-hosszúságú karmok merednek, lábfejei helyén patákat látsz. Farka, mellyel egyensúlyozik, vastag, nagyjából akkora, mint a derekad. A szörnyeteg bőre vörös, mint a véred, szarvai, karmai és patái aranyszínűek, szemei mintha zöldes tűzzel izzanának. Fintorogva bámul rád mind a három fejével. Végül, miközben a két szélső feje utálkozva rád mered, a középső ugyanazzal a magabiztos hanggal megszólal, mintha tudna valamit, amit te nem. – Végre szemtől szemben állunk, és egyikünk a másik végzetévé válik. Kezdődjék hát az összecsapás! – Ellenfeled azzal feléd indul, és ahogy közeledik, fekete aurája kioltja a terem fényeit. Majd elüvölti magát, és megrohamoz. Kardodat és pajzsodat felemelve felkészülsz rá, hogy kivédd félelmetes ellenfeled első ütését. Keményebb küzdelem vár rád, mint eddig valaha!

**67**

*Trinitur* ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 24

Ellenfeled emberfeletti erejének köszönhetően, még a mágikus pajzsod nyújtotta védelem ellenére is minden sikeres támadása 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha valami hihetetlen okból kifolyólag sikerül győzelmet aratnod ebben az egyenlőtlen küzdelemben, lapozz a **155**-re.



**67.**

Előkapod a Harci Kalapácsot, és a kristály-óriásnak esel vele. Csapásaid nyomán jókora kvarcdarabok szakadnak ki a testből. Bár te ezt még nem tudod, a fegyveren átok ül, melynek köszönhetően a csata végével használhatatlanná válik. Védd magad!

*Kristály Harcos* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a **223**-ra. Ha inkább *Elmenekülnél*, és valami mással próbálkoznál, lapozz a **174**-re.

**68.**

Épp időben veted magad a padlóra, a következő pillanatban érzed, ahogy mindkét lövedék elsuhan a fejed felett. Remegő, a biztonság kedvéért a szemeid elé emelt kezekkel ismét feltápászkodsz. Ellenállsz a kísértésnek, hogy ismét belenézz a lyukba és megtudd, ki támadott rád, és inkább amilyen gyorsan csak tudsz, a keleti kijárat felé sietsz. Lapozz a **407**-re.

**69.**

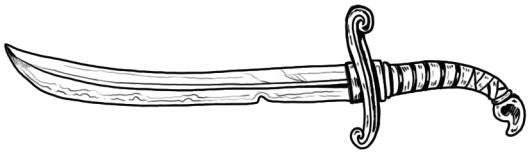
– Á, kiváló! – mondja elégedett hangon a szellemnő. – Most már felajánlhatok neked egy jutalmat. – Néhány érthetetlen szót motyog, majd mélyen a szemedbe néz, és elmosolyodik. – Megtörtént, megkaptad a jutalmat, amit kiérdemeltél. Ég veled, barátom… – Azzal köddé válik, csupán békés megnyugvást hagyva maga után. *Jutalmat? Miféle jutalmat?!* gondolod magadban, miközben zavartan bámulsz magad elé. Ekkor megpillantasz egy apró tárgyat, mely a padlón hever, a lábad előtt. Felveszed, és megvizsgálod. Kétség sem fér hozzá, hogy Tigrisszőr az. Ha szeretnéd, magadhoz veheted ezt a tárgyat (vagy itt is hagyhatod, amilyen őrültek háza ez a hely, valószínűleg teljesen haszontalan). Lapozz a **127**-re.

**70.**

Elindulsz az északi folyosón, mely nemsokára egy barlangba vezet. Ahogy körbenézel, kiráz a hideg: a helyiség minden szegletét ragacsos pókhálók borítják. Nem valószínű, hogy élve el fogod tudni hagyni ezt a helyet, legalábbis ha a mögötted leereszkedő, Mamutméretű Halálpókon múlik a dolog. Kétségbeesetten tekintesz körbe-körbe, próbálva menekülőutat találni. Észak felé vezet tovább egy folyosó, azonban ezt a nyílást is sűrű pókfonál zárja el, amit elég sokáig tartana szétkaszabolnod. Kénytelen vagy szembenézni a Halálpókkal, ami torz, emberszerű tekintettel bámul vissza rád. A szörnyűséges teremtmény végül támadásba lendül. Ha nem sikerül végezned ellenfeleddel, a pokol legsötétebb bugyraiban fogsz az idők végezetéig égni, így hát jobban teszed, ha győzelmet aratsz fölötte!

*Halálpók* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 7

*Valahányszor* eltalál ellenfeled, lapozz azonnal a **101**-re. Ha sikerül győzelmet aratnod a démoni bestia felett, lapozz a **348**-ra.



**71.**

Épp csak hozzáérnek ujjaid a Koponyához, de sajnos ez is épp elég. Bőröd leolvad a csontjaidról, szemeid semmivé aszódnak, szétfolyik a vér szenvedő testedből. Egy csontvázzá válsz… egy *halott* csontvázzá…

## 72.

Majdnem! Ha csak egy fél másodperccel is gyorsabb lettél volna, sikerült volna a mutatvány, így azonban az utolsó pillanatban kénytelen vagy megtorpanni, hogy elkerüld, hogy az ereszkedő rácsok felnyársaljanak. Ahogy visszapillantasz a bejárat felé, látod, hogy már az a nyílás is lecsukódott. Hosszú napokon át várakozol, étlen és szomjan. Már rég felhajtottad megmaradt Gyógyitalaidat. A medence hűs, tiszta vize – melyben, most már látod, halak is élnek – alig karnyújtásnyira van tőled, és mégis elérhetetlen messzeségben. Mikor már rászánod magad, hogy bogarakat egyél, az első vasrács felemelkedik. – Csak kíváncsi voltam rá, meddig bírod – kacag fel Trinitur. – És legalább belekóstoltál, milyen sors vár majd rád a pokolban. – Feltápászkodsz, és erőtlenül a kijárat felé kezdesz tántorogni – bár az igazat megvallva arra számítasz, hogy az utolsó pillanatban ismét lecsapódik előtted –, ahol friss húst és bort találsz, melyet azonnal befalsz. Az étlen és szomjan eltöltött napok azonban nem múltak el fölötted nyomtalanul. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot. Visszatérsz a lebegő ajtókhoz. Ne feledd, hogy ide már nem térhetsz vissza, mivel a túloldali rács továbbra is lezárva marad. Lapozz a **435**-re.

## 73.

Előhúzod a kardodat, a felhő felé csapsz, és könnyedén kettészeled. A különös jelenés azonnal semmivé válik, a terem pedig ismét felmelegszik. Megkönnyebbülten felsóhajtasz… örömöd azonban nem tart sokáig. Úgy érzed, mintha láthatatlan kezek ragadnának meg, melyek arra kényszerítik tagjaidat, hogy minden még nálad lévő Gyógyitalodat előszedd a hátizsákodból, majd a földhöz vágd őket. Tehetetlenül, elborzadva figyeled, ahogy az utolsó bájitalos üvegcse is szilánkokra törik, tartalma pedig felszívódik a kőpadlón lévő apró repedéseken át. Ezután a szellemkezek magadra hagynak. Szomorúan fordulsz a kijáratok felé. Merre indulsz?

| | |
|---|---|
| Északra? | Lapozz a **360**-ra. |
| Északnyugatra? | Lapozz a **387**-re. |
| Nyugatra? | Lapozz a **493**-ra. |

## 74.

Követed a kellemes loccsanó hangokat, míg meg nem pillantod a forrásukat: egy természetes barlang medrében összegyűlt, homályos vízű medencét. Két folyosó vezet innen tovább, az egyik északi, a másik nyugati irányba. A hangok az érkezésedre elhaltak, fagyos csönd járja át a termet. Ahogy alaposabban is szétnézel, egy kis szigetet pillantasz meg a koszos vízű tó közepén, melyen mintha lenne valami. Nos?

| | |
|---|---|
| Beúszol a szigethez? | Lapozz a **404**-re. |
| Iszol a vízből? | Lapozz a **48**-ra. |
| Elhagyod a barlangot? | Lapozz a **144**-re. |

## 75.

Nem igazán lelkesedsz a gondolatért, hogy *belenyúlj* a nyálkával teli medencébe, ám ekkor valami egészen nyugtalanító dolog történik: a kesztyűk maguktól kiemelkednek, körbelebegnek a teremben, majd óvatosan a zsákodba ereszkednek. Hmmm… Ha akarod, megtarthatod új szerzeményeidet. Hogyan tovább? Ha szeretnél megvizsgálni egy második tárgyat is, és még nem tetted, lapozz a **274**-re. Ha távozol, lapozz a **341**-re.

## 76.

– Köszönöm a bizalmadat, barátom! – mondja vidáman. – Csak egy vén harcos vagyok, aki ostoba módon úgy gondolta, hogy végezhet Triniturral. De amint beléptem az útvesztőbe, azonnal ellopta annak a szörnyetegnek az egyik tolvaja a kardomat. Épp a tettest kerestem, amikor beléd botlottam.

– Calacormon kívül mást nem láttam erre jönni – válaszolod neki.

Az idegen ezt hallva elmosolyodik. – Nem csodálom, hogy nem láttad, láthatatlan volt! – Ezen mindketten jót nevettek.

– A helyedben nem mennék tovább ebbe az irányba – mondod komorabb hangra váltva.

– Miért nem? – kérdi a férfi.

– Közeledő hangokat hallottam az előző teremben, amik talán még most is közelednek felénk – válaszolod.

– Ja hogy az! – mondja vigyorogva. – Ugye nem dőltél be ennek a régi trükknek? – Azzal ismét jót nevettek.

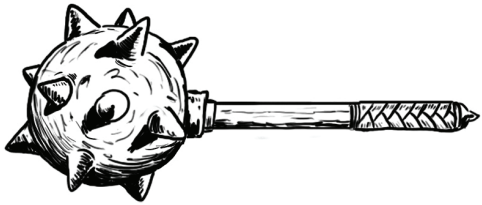
– Ezek szerint nem közeledik egy kisebb csapat? – kérded immár mosolyogva.

– Teljesen biztos lehetsz benne, hogy nem. Először én is bedőltem neki! Hidd el, azon a láthatatlan tolvajon és a kardomon kívül nincs ott semmi más. – Felajánlod hát neki, hogy segítesz megkeresni a fegyverét, hozzátéve, hogy esetleg a lemészárolt Calacormtól is zsákmányolhat egyet. A férfi szomorúan rád pillant, mielőtt válaszolna. – Trinitur sosem hagyná, hogy közösen folytassuk utunkat, én pedig soha nem vetemednék arra, hogy egy káosztól megrontott fegyvert a kezembe vegyek. Nem, attól félek, a saját utunkat kell járnunk mindkettőnknek. Ám egy dologban a segítségemre lehetsz.

– Miben? – kérded.

– Mondd csak, barátom, van olyan varázslatod, amire nincs szükséged? Mert van nálam valami, ami minden bizonnyal érdekelne téged!

Ha van nálad egy ismeretlen varázsige, lapozz a **457**-re; ha nincs, lapozz a **312**-re.



**77.**

A Pók Ember erősen beléd kapaszkodott, és arra készül, hogy megmarjon! Sikerül vajon időben leráznod magadról? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **263**-ra, és folytasd a küzdelmet. Ha nincs szerencséd, lapozz a **495**-re.

## 78.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, egy titokzatos erő elránt az ajtótól, még mielőtt a választott kulcsod aktiválhatna egy halálos csapdát. Lehetséges, hogy mivel ilyen messzire sikerült eljutnod, Trinitur saját maga akar végezni veled? Lapozz vissza a **237**-re.

Ha nincs szerencséd, elkeseredve állapítod meg, hogy a Fehér Kulcs nem passzol a zárba. Próbálkozásod azonban nem eredménytelen. Egy lassítóvarázslat jön létre, melynek köszönhetően tehetetlenül, védtelenül vagy kénytelen végignézni, ahogy egy csapatnyi Káosz Harcos bukkan fel látszólag a semmiből, fektet a hátadra egy asztalon, és vág meg vagy ezerszer, hogy lassan elvérezz…

## 79.

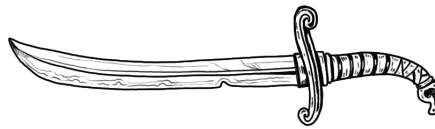
Az Erőnlét Próbája. Ahogy óvatosan belépsz az elefánt festménye alá, a padló beomlik mögötted, végtelen feketeséget fedve fel. Lassan továbbindulsz, és egy kanyar után egy apró acélterembe érkezel. Félelmetesen hasonlít egy jókora kohóra. A következő pillanatban forró levegő csap meg, melytől először csak kényelmetlenül érzed magad, hamarosan azonban kifejezetten elviselhetetlenné erősödik. Az igazat megvallva annyira felforrósodik körülötted a levegő, hogy a bőröd elkezd felhólyagosodni. Úgy tűnik, élve próbál valaki megfőzni. Mikor már kezded úgy érezni, hogy menten elájulsz, és visszakúszol a szakadékhoz, hogy inkább a mélybe vesd magad… a hőség szertefoszlik! Elájulsz, órákkal később térsz csak ismét magadhoz. Olyan megpróbáltatáson vagy túl, amibe a legtöbben belehaltak volna, de így is vesztesz 11 ÉLETERŐ pontot. De legalább még életben vagy. Ahogy körbenézel, egy új, ismeretlen helyen találod magad. Lapozz a **366**-ra.

## 80.

Elképedve figyeled, ahogy három kegyetlen, láncingbe öltözött, hosszú karddal felfegyverkezett Calacorm ront be a terembe. A bestiák azonnal elkezdik megvitatni, mihez kezdjenek veled: hogy megnyúzzanak, elégessenek, eltemessenek, vízbe fojtsanak, élve felfaljanak vagy egyszerűen csak itt, helyben megöljenek. Végül hamar megegyeznek abban, hogy az utolsót leszámítva mindegyik túlságosan időigényes lenne. Kemény csata vár rád, úgyhogy ha már úgyis meg kell halnod, legalább halj hősi halált. Egyszerre küzdj meg velük!

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Calacorm* | 8 | 7 |
| *Második Calacorm* | 9 | 7 |
| *Harmadik Calacorm* | 9 | 8 |

Ha sikerül győztesen kikerülnöd ebből a kemény csatából, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **315**-re.



## 81.

Nem vagy elég gyors. Ugyanez nem mondható el ellenfeledről – első csapása nyomán vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Küzdj meg a bestiával, de a harc időtartamára csökkentsd le 3-mal az ÜGYESSÉGEDET.

*Ismeretlen Támadó* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha sikerül felülkerekedned rajta, lapozz a **378**-ra.

**82.**

Majdnem! Épp csak egy ujjnyival véted el a peremet. Sikítva kezdesz a láthatatlan mélybe zuhanni. De még így is van egy esélyed, ha meg tudsz kapaszkodni az egyik kiálló sziklában. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **394**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **13**-ra.

**83.**

Sikerül megtévesztened a nőt. Néhány erőtlen döféssel tetteted, mintha lassú lennél. Ellenfeled felkacag, mikor látja ügyetlenkedésedet. Ekkor lecsapsz. Kardod pengéje az alkarjába mar, amitől átkozódni kezd, de nem kiált fel, még csak el sem fintorodik. Rád mered. – Szép munka, most megkapod jutalmadat – mondja összeszorított fogakkal. Aggódva várod, mit tesz ezután, de csupán a fal egy rejtett repedéséhez lép, ahonnét előhúz valamit, amit azután a kezedbe nyom. Egy tömör Ezüstből készült Íj az! Már épp megköszönnéd az ajándékot, de a nő a földre köp, mikor meglátja előrenyújtott kezedet. Úgy döntesz, magára hagyod. Lapozz a **151**-re.

**84.**

Az északi folyosó hosszú, de teljesen üres. A kanyargó járat nagyjából végig tartja az irányt, végül azonban egy zsákutcában ér véget. Csalódott dühödben belerúgsz a falba – és azonnal át is esel rajta! Úgy tűnik, ez csak illúzió volt. Egy újabb, rövid folyosón találod magad, mely egy újabb illúziófalban ér véget. Mikor ezen is átlépsz, egy terembe érkezel, és még épp látod, ahogy a nyugati kijárata hangos robajjal lezáródik. Jobban körülnézve megállapítod, hogy egy nagyon félelmetes helyre kerültél. Lapozz a **407**-re.

## 85.

– Távozz! – Villámgyorsan mondod ki a varázsszót. Mire felpillantasz, a Halálpóknak és hálóinak már csak hűlt helyét látod: illúziók voltak csupán! A termet gyorsan átvizsgálva találsz 4 Gyógyitalt (ezeket elpakolod) és egy pompás Ékkövekkel Kirakott Sisakot, melyet színtiszta aranyból kovácsoltak. Ha szeretnéd felpróbálni, feltéve, hogy nincs már egy rajtad, lapozz a **393**-ra. Ha nem, távozol. Ahogy elindulsz, a nyílás lecsukódik mögötted, és nemsokára egy hármas elágazásnál találod magad. Lapozz a **273**-ra.

## 86.

Az ajtónak rontasz, de az kitart. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő pillanatban a deszkalapok egy öklöt növesztenek, mely alaposan képen töröl. Vesztesz 1 újabb ÉLETERŐ pontot. Mielőtt összeszedhetnéd a gondolataidat, az ajtóból egy második kar, két zömök láb és egy haragos tekintetű arc formálódik. Egy Ajtószörnnyel akadtál össze! Már épp bocsánatot kérnél tőle, ám a teremtmény tétovázás nélkül neked ront. Úgy tűnik, nincs kedve bájcsevegni. Védd magad!

| | | |
|---|---|---|
| *Ajtószörny* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |

Ha sikerül végezned a teremtménnyel, lapozz a **409**-re.

## 87.

A Gargantis végre kimúlik. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Undorító odúját átvizsgálva néhány érdekes tárgyra bukkansz. Az első egy Gyógyital, a második egy Simára Csiszolt Lámpa, a harmadik pedig egy közönséges Gyűrű. Az első két tárgyat a zsákodba teszed, majd alaposabban megvizsgálod az utolsót.

**87**

Ahogy közelebbről is szemügyre vennéd, az hirtelen az ujjadra csusszan, felmelegszik, és sárga fénnyel kezd ragyogni! Ekkor jössz rá boldogan, hogy egy Lélekgyűrűre sikerült ráakadnod! Elhullott harcosok szelleme lakozik ezekben, akik önként felajánlották, hogy lelküket egy ilyen ereklyébe zárják, hogy így segíthessenek egy hozzád hasonlóan bátor harcoson. Azonban csak csatákban lehetnek a szolgálatodra, és ha életedet vesztenéd, mindannyian Valhallába, a hősök lelkeinek végső nyughelyére távoznak. Bármely harc előtt használhatod ezt a tárgyat, hogy egyetlen hősi lélek segítségét kérd arra a küzdelemre. Ehhez csak annyit kell mondanod, hogy „Segítség." Amikor így tennél, dobnod kell egy kockával, hogy megtudd, melyik harcos segít majd ki:

| | | |
|---|---|---|
| 1. *Pixi* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |
| 2. *Gnóm* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |
| 3. *Hegyi Elf* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |
| 4. *Törpe* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 7 |
| 5. *Neandervölgyi* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |
| 6. *Erdei Elf* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 8 |

A megidézett harcos melletted fog harcolni kiválasztott ellenfeled ellen (lényegében kétszer támadhatsz minden Harci Körben). Használd a „Csata egynél több teremtménnyel" szabályokat, kivéve, hogy most ellenfeled lesz egyedül, aki azonban mindig rád fog támadni. Ha szeretnéd, használhatod a SZERENCSÉDET, hogy segítsd társadat (a szokott módon növelve vagy csökkentve támadásának sebzését). Ejha! Szerzeményeiddel elégedetten távozol a Gargantis odújából. Lapozz a **362**-re.

**88.**

Felemeled a kardodat, és felkészülsz rá, hogy megküzdj ezzel a veszedelmes lénnyel.

*Fém Őrszem* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül elpusztítanod, lapozz a **338**-ra. Ha akarsz, *Elmenekülhetsz* az északi folyosó felé, ezt azonban legkorábban csak a második Harci Körben teheted meg, különösen kegyetlen támadásai miatt az első körben nincs lehetőséged kereket oldani. Amennyiben ezt a lehetőséget választod, lapozz a **32**-re.

**89.**

Megkönnyebbülten látod, hogy csupán egyetlen láncinges, hosszú karddal felfegyverzett Calacorm lép be a helyiségbe. A bestia dühösen rád mereszti a szemeit, miközben a két fej azon kezd el vitázni, vajon előbb megöljenek és utána egyenek meg, vagy előbb egyenek meg és csak utána öljenek meg? Végül az előbbi mellett döntenek. Küzdj meg vele!

*Calacorm* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **315**-re.

**90.**

Előhúzod hátizsákodból a Káoszkeresztet, majd vidáman elvigyorodsz. – Csak ne olyan hevesen! Most! – kiáltod el a varázsigét, mire a Démon velőt rázó sikolyt hallat, ahogy megtorpan. A sötétség, mely eddig körülvette, szertefoszlik, és hirtelen sokkal alacsonyabbnak tűnik, mint korábban. A középső feje rád mered, és látod, amint félelem ül ki rá. – Nos… úgy látom,

rátaláltál utolsó, legrejtettebb titkomra is – mondja elborzadó hangon. – Kivívtad a… *tiszteletemet*, ember. Ellenfeled felé emeled a kardodat, mielőtt gúnyosan válaszolnál neki. – Túl sok a szövegelés, te nevetséges teremtmény! – Azzal ráveted magad. Trinitur elhátrál előled. Ez a végső összecsapás, barátom, ne okozz csalódást. Hajrá!

| | | |
|---|---|---|
| *Trinitur* | ÜGYESSÉG 12 | ÉLETERŐ 8 |

Ellenfeled sikeres támadásai a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebet okozzák. Ha sikerül végezned ezzel a pokoli teremtménnyel, lapozz a **155**-re.

**91.**

Kikapod a „Sárkány… Vére” címkéjű üvegcsét a zsákodból, majd magadra öntöd annak tartalmát. És valóban, elkezdesz átalakulni. Rávigyorogsz a láthatóan zavarban lévő Időbestiára, ám örömöd korainak bizonyul, ugyanis nem egy Sárkány, csupán egy Sárkánylégy – parasztibb nevén Szitakötő – Vérét kented magadra. De legalább egy Óriás Szitakötőét. Tested rövid, ám annál drámaibb változáson megy keresztül, ahogy szárnyak nőnek ki a hátadból, és rovarformát öltesz. Új ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid lentebb találod (a jelenlegieket jegyezd fel, mert később még szükséged lehet rájuk). Most pedig küzdj meg ellenfeleddel!

| | | |
|---|---|---|
| *Időbestia* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 7 |
| *Óriás Szitakötő (TE)* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |

Ha valahogy sikerülne legyőznöd ellenfeledet – ekkor nyersz 5 SZERENCSE pontot –, lapozz a **63**-ra.

## 92.

Megszánod a nőt, ezért úgy döntesz, adsz neki egyet Gyógyitalaid közül. Az egy kortyra felhajtja a bájitalt, majd hálálkodva megköszöni a segítségedet. A bűbáj hatására néhány sebe a szemed láttára kezd összeforrni, de még így is elég rossz állapotban van. – Kérlek… adj még egy italt – könyörög. Vajon mennyit kellene feladnod közülük, hogy teljesen felgyógyítsd? És mi értelme lesz ennek az egésznek? Ezek a gondolatok kergetik egymást a fejedben. Mit teszel?

Mégis csak rátámadsz? Lapozz a **214**-re.
Adsz neki egy második Gyógyitalt is? Lapozz a **318**-ra.
Itthagyod, visszatérsz az elágazáshoz, és észak felé indulsz tovább? Lapozz a **411**-re.
Vagy inkább északkelet felé indulsz tovább? Lapozz a **429**-re.

## 93.

Miközben gondolataid a doboz tartalma körül forognak, felpattan a teteje, és felfedi előtted a tartalmát: egy Csontkockát. Úgy döntesz, ezt magadhoz veszed, ám ahogy tétován előrenyújtod a kezed, egy hang szólít meg a *saját* ajkaidon keresztül. – Megmondtam neked, hogy előbb vagy utóbb megbánod, hogy magadhoz vetted ezt a kincset. – Ezután a kocka kipattan a dobozból, végiggurul a padlón és közben elkezd átalakulni! Dobj egy kockával, majd az eredményt vesd össze az alábbi táblázattal, hogy megtudd, mi történik.

1 Azonnali ÉLETERŐ növekedés. Dobj egy újabb kockával, és add az eredményt *Kezdeti* és jelenlegi ÉLETERŐ pontjaidhoz!
2 Hamis Érme: döntetlen Harci Kör során automatikusan te találod el ellenfeledet!

3 ÜGYESSÉG varázslat: *egyetlen* csata előtt megnövelheted 1-gyel *Kezdeti* és jelenlegi ÜGYESSÉGEDET! A varázslat hatása a küzdelem végére szertefoszlik, és elveszted ezt a plusz pontot.

4 Dühöngő ösztönök: valahányszor dupla 6-ost dobsz támadóerőre, és ezzel meg is nyered az adott Harci Kört, ellenfelednek 6 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozol!

5 Tűzgolyó varázslat: *egyetlen* csata előtt egy kockadobásnyi ÉLETERŐ pontot levonhatsz egy kiválasztott ellenfeledtől!

6 Feltámadás: ha egy *csata* során életedet veszted, azonnal feléledsz, és visszanyered *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét (a törteket felfelé kerekítve). Kapsz továbbá 2 SZERENCSE pontot is, ÜGYESSÉGEDET azonban 1-gyel csökkentened kell. Ezt követően folytathatod a küzdelmet. A varázslat csupán *egyetlen* alkalommal fogja megmenteni az irhádat!

Jutalmadat megkapva megkönnyebbülten mosolyogsz, majd sietve elhagyod a szobát. Lapozz a **473**-ra.

## 94.

A Bronz Karperec helytelen választásnak bizonyult. – Ó, pedig már régóta vártam az összecsapásunkra, ember. Jól elszórakozhattam volna veled – mondja a Démon. Lapozz a **479**-re.

## 95.

Gondosan megcélzod a kesztyűket a választott tárggyal, majd dobsz. A lángok a dobott tárgyaddal együtt eltűnnek, a füstölgő kesztyűk azonban a földre esnek. Ha elteszed őket, lapozz a **250**-re. Ha otthagyod a kesztyűket, és északkelet felé távozol, lapozz a **406**-ra.

**96.**

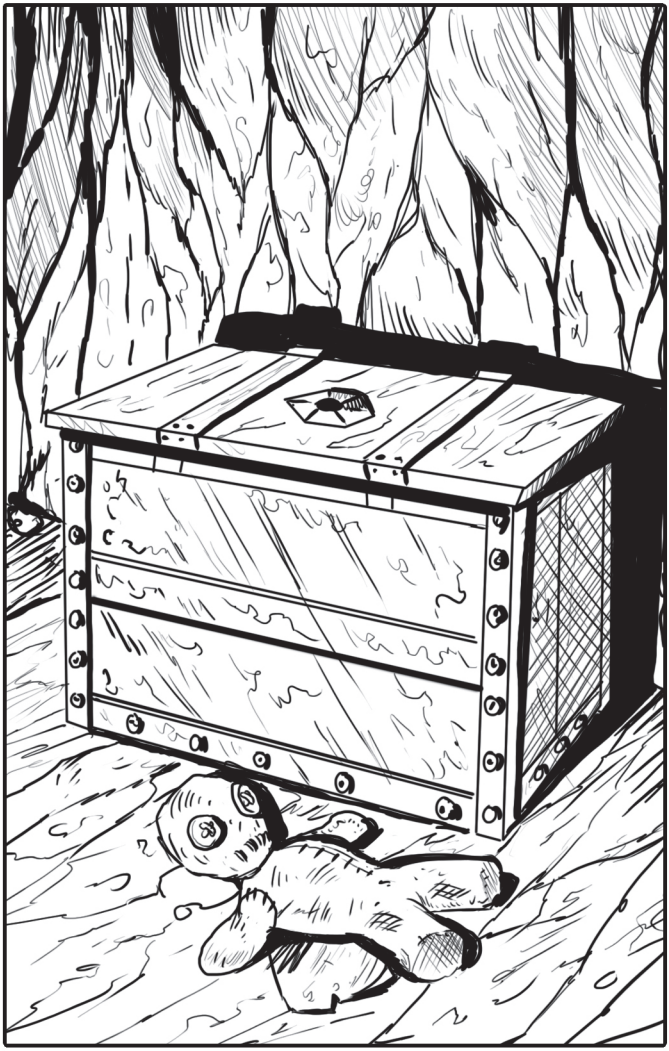
Nincs szerencséd, képtelen vagy ellenállni a mentális csapásnak, és hamar megőrülsz. Szerencsédre azonban a szörnyetegtől *elfelé* kezdesz menekülni, nem pedig felé. Mire eléred az előző barlangot, ismét észhez térsz. Körbepillantva megállapítod, hogy a nyílások ismét kitárultak. Mivel nem igazán fűlik a fogad ahhoz, hogy ismét összetalálkozz a szörnyeteggel, a nyugati kijárathoz sietsz, mely azonnal lezáródik mögötted. Lapozz a **406**-ra.

**97.**

Kihúzod az üvegcse dugóját, és egy hajtásra lenyeled az undorító ízű folyadékot. Egy pillanatig semmi nem történik, majd görcsbe rándul a gyomrod. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ezen kívül veszítesz 1 SZERENCSE pontot is. Épp csak annyi időd van, hogy magad elé emeld a pajzsodat, ahogy a szörnyeteg a torkod felé kap. Lapozz a **46**-ra.

**98.**

Felkapod a régi Pajzsot, gyorsan leporolod, és a karodra csatolod. Azonnal sokkal erősebbnek és magabiztosabbnak érzed magad. Sőt, ami azt illeti, soha nem érezted még magad ilyen jól! Áldás szállt rád! *Kezdeti* és jelenlegi ÜGYESSÉGED 2, SZERENCSÉD 3, ÉLETERŐD pedig 4 ponttal nő! Nyikorgó hangot hallasz, és ahogy az ajtó felé pillantasz, látod, hogy az elkezdett becsukódni. Rohanni kezdesz, és épp időben sikerül kiiszkolnod rajta. Ezután visszatérsz az előző barlangba, majd onnan széles mosollyal észak felé veszed az irányt. Lapozz a **344**-re.



## 99.

– Világosság! – kiáltod, és a tekercsre írt ige aktiválódik! Egy ragyogóan megvilágított barlangban találod magad. Gyorsan átvizsgálod a környezetedet, és az egyik sziklafal tövében ráakadsz néhány érdekes tárgyra. Az első nem lehet más, csak egy Voodoo Baba! Ha szeretnéd, elteheted. A második egy súlyos vasláda, melynek tetején egy apró kukucskáló lyukat alakítottak ki. Ahogy belepillantasz, aranyat látsz, méghozzá rengeteget! Zárnak azonban nincs nyoma, sehogy nem fogod tudni kinyitni ezt az átkozott dobozt. Bár másképp állna a dolog. Lemondóan felsóhajtasz, és alaposabban is megvizsgálod a Babát. Észreveszed, hogy a hátára egy kis papírt és egy csomag tűt tűztek. Előbbin a következő szöveg olvasható: „Ez a Baba *egyetlen* teremtménnyel képes azonnal végezni, a csata kezdete előtt vagy aközben bármikor. De nem működik koromfeketeségben." A hátizsákodba helyezed szerzeményedet. Jegyezd fel ezt a korlátozást. Ezután úgy döntesz, ideje továbbállnod. Ha észak felé indulsz, lapozz a **344**-re; ha nyugat felé, lapozz a **278**-ra.

## 100.

Ez egyszerűen mesés! Gonoszul elvigyorodsz, ahogy a Tükör után nyúlsz – ami ez alkalommal nem okoz sebesülést –, és szinte felkacagsz, mikor meghallod Trinitur döbbent sziszegését. Nyugodtan kivárod, hogy a szánalmas Förmedvény közelebb csoszogjon hozzád, majd undorító pofája elé emeled. A szörnyeteg csupán egy pillantást vet önmagára, de ez is bőven elég. Megáll, majd remegve hátrálni kezd előled. Keserves nyöszörgés tör fel belőle, a következő pillanatban pedig felvágja a saját torkát. – Hogy tehetted? Hogy *merészelted*?! – förmed rád Trinitur.

– Mutasd magad, Démon! – válaszolod nyugodt hangon. Lapozz a **66**-ra.

**101.**

A démoni szörnyeteg beléd mar, és bénító mérget fecskendez a testedbe. Vajon képes leszel ellenállni a hatásának? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **231**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **499**-re.

**102.**

A Kék Kulcs belecsúzik a zárba, majd legnagyobb döbbenetedre tűméretűre zsugorodik össze. Ez így teljesen használhatatlan! A látványon tehetetlenül is felkacagsz, ám azonnal abbahagyod, amikor megpillantod a halovány, sárga fényt, mely a kulcslyukon át szűrődik ki, egyenesen a szívedre. Azonnal a földre veted magad, de nem vagy elég gyors. Borzalmas szorongás vesz erőt rajtad. Mi értelme továbbmenned? Minek erőlködj tovább? Inkább vigye valami másik balek vásárra a bőrét… az átok megfogant rajtad. Dobj egy kockával, és adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, hány SZERENCSE pontot vesztesz. Ezután valami *hihetetlenül* furcsa dolog történik. Lapozz a **183**-ra.

**103.**

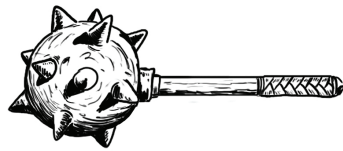
Emberfeletti sebességgel kapod elő az Illúzió Szétoszlatása Tekercset, és elkiáltod magad. – Távozz! – A szerkezet azonnal eltűnik! Illúzió volt csak, valószínűtlen létezésébe vetett hamis hited lehelt életet a testébe. Ahogy a talajra téved a tekinteted, meglepve látod, hogy a káprázat maga után hagyott néhány (valódi!) tárgyat: egy mattfehér Kulcsot, egy Gyógyitalt és egy Iránytűt. Vegyél magadhoz mindent, amit szeretnél, majd lapozz a **353**-ra.

**104.**

Olyan gyorsan rohansz, hogy saját árnyékodnak is nehezére esik tartani veled a lépést, és biztos vagy benne, hogy megdöntötted a száz méteres sprint rekordját (amit egyébként azóta tartottál, hogy azt hitted, saját nyelvén köszöntöttél egy Elf urat, ám valójában a feleségére tettél egy igen becsmérlő megjegyzést). És sikerül! A vasrács mennydörgő robajjal csapódik le alig néhány milliméternyire a hátadtól. Végignézel az előtted lévő terepen. A medence természetesnek tűnik, melyet a plafon egyik repedéséből lassan, de kitartóan csöpögő víz formált meg. Tenyér méretű, vörös színű halak úszkálnak benne vidáman. A békés jelenetben gyönyörködve – ehhez hasonlóhoz még nem volt szerencséd, mióta beléptél ebbe a patkányoktól hemzsegő kazamatába – nem veszed észre a feléd közeledő árnyat, melyet egy bő két méter magas Szaggató, egy ravasz, tüskés bőrű, kicsit emberi alkatú szörnyeteg vet. Csak akkor kapod fel a fejed, amikor mély kacagás hangzik fel. Ekkor pillantod csak meg megtermett ellenfeledet, amint az kievickél barlangjának keskeny bejáratán, és hosszú karmaival feléd kap. Nem látsz menekülőutat, ha nem akarsz itt pusztulni, kénytelen vagy megküzdeni vele.

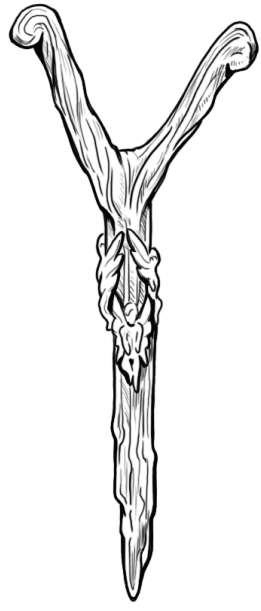
| | | |
|---|---|---|
| *Szaggató* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 13 |

Ha győzelmet aratsz, lapozz a **298**-ra.



**105.**

Ahogy elfintorodsz és támadóállást veszel fel, a pókok – mintha megéreznék a szándékodat – riadtan futkorászni kezdenek a lyuk körül, és gyorsan betömik azt maguk mögött. A fedél tömör sziklából van, és nem tudod felfeszíteni. A lények leleményességét csodálva továbbindulsz. Lapozz a **301**-re.



**106.**

Megragadod az Uszonyt, és azonnal egy Cápává változol! Te jó ég. Nem vagy vízben, ezt ugye tudod? Másodperceken belül halott vagy…

## 107.

– Köszönöm, barátom. Most pedig lássuk a jutalmadat – mondja a férfi. Azzal maga elé motyog néhány értelmetlen szót… mire hirtelen sokkal jobban érzed magad, mintha az Istenek áldásában részesültél volna. Nyersz 1 SZERENCSE és 5 ÉLETERŐ pontot. Az ember rád mosolyog, majd az egyik Gyógyitalt a kígyó felé nyújtja. – Nos, ez nekünk elég is lesz, de mi a helyzet Bobbal? – Azzal egy második kígyó felé biccent, ami az egyik árnyékban alszik békésen, összetekeredve. – Ugye nem fogsz úgy tenni, mintha nem is létezne szegény? Mi lenne, ha adnál neki is egy pár Gyógyitalt? Tudod, ő különösen szomjas egy fickó. – Az állatka ekkor felemeli a fejét, és rád kacsint! Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Adsz neki még két Gyógyitalt? | Lapozz a **456**-ra. |
| Mégis csak rátámadsz az emberre? | Lapozz a **61**-re. |
| Mégis csak rátámadsz a kígyókra? | Lapozz a **264**-re. |
| Hagyod őket, és észak felé távozol? | Lapozz a **164**-re. |
| Hagyod őket, és északnyugat felé távozol? | Lapozz a **294**-re. |

## 108.

Előhúzod kardodat, és a lábaddal felcsapod a láda tetejét. Mielőtt észbe kaphatnál, egy hatalmas, szürke pók ugrik elő belőle, és rohan végig a csupasz karodon. Ez nem egy közönséges rovar: démoni emberfeje van… és halálos csípése. Egy Pók Ember! És ha nem vagy elég óvatos, első kézből tapasztalhatod meg, mennyire erős és fájdalmas a mérge. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **139**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **77**-re.

**109.**

Különös… de minél tovább haladsz a nyugati járatban, annál rosszabbul érzed magad. Meleged van, izzadsz, mint a ló, és mégis ráz a hideg. Ekkor rájössz: rettegsz, valamitől *nagyon* rettegsz. És mikor a magas plafonú barlangba érkezel, már tudod is, mitől. Lihegve, a torkodban dobogó szívvel, rosszulléttel küszködve lépsz be erre a gonosz helyre. És megpillantod! Egy három méter magas szobor, két fejjel, denevérszárnyakkal. Egy Felsőbb Démon. Az Éjszaka egyik Démona. A pokol egyik hercege. A szikla, melyből kifaragták, hideg, fakófehér színű és szinte *árad* belőle a gonoszság. Számos csont hever körülötte, mindegyik széttörve. A helyiségnek csupán egyetlen kijárata van, mely észak felé vezet. Ebből az irányból halk loccsanó hang hallatszik. Már épp úgy döntenél, hogy átsietsz a szentélyen, amikor észreveszed, hogy a szobor tart valamit hatalmas, karmos kezében. Innen lentről azonban nem tudod megállapítani, hogy mi lehet az. Két lehetőséged van. Ha átrohansz a termen, lapozz a **74**-re. Ha inkább megpróbálsz felülkerekedni a félelmeden, és megmászod ezt a borzalmas szobrot, lapozz a **463**-ra.

## 110.

Biztonság! Büszke vagy magadra, hogy sikerült túljutnod ezen a halálos csapdán. Közben pedig azon töprengsz, vajon mi lesz a következő? Továbbindulsz, de nemsokára megtorpansz, ahogy egy jelenés ölt alakot előtted. Egy gyönyörű nőt pillantasz meg. Barna bőre van, sötét haja és szemei. Sárgás teljes vértezetet visel, mely kihívóan csillog a feketeségben. Igazán szívmelengető látványt nyújt. – Kérlek, ne rémülj meg, halandó, nem szándékozom ártani neked – mondja a kísértetalak édes, mégis határozott hangon. – De lehet, hogy mégis ezt leszek kénytelen tenni – teszi hozzá, mire kiráz a hideg. – Csupán annyit kell tenned, hogy megmondod, mennyi idős vagyok? Ezt még neked is tudnod *kell*, nem gondolod? – Ha ismered a korát, lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, a jelenés nem engedi, hogy találgass. – Várom a válaszod – sürget. Ha nem tudod, mennyi idős a szellemalak, lapozz a **24**-re.

## 111.

Hamarosan egy elágazáshoz érkezel, ahonnét két irányba indulhatsz tovább. Ha délnyugat felé fordulnál, lapozz a **254**-re. Ha nyugat felé, amelyik irányból hangos locsogó hangot hallasz, lapozz a **17**-re.

**112.**

Minden erőddel küzdesz, de hamar kifáradsz. Szerencsére már rég megfulladtál, mikor a mélység szörnyetege elkezdi szétszaggatni a testedet.

**113.**

Az utolsó csapástól a padlóra rogysz. A Ghoul nem támad tovább, csak rád vigyorog. Kitörlöd a szemedből a vért, majd felkészülsz az ellentámadásra. Amit képtelen vagy megindítani. Végtagjaid hirtelen elnehezednek és megmerevednek, és a légzés is egyre nehézkesebbé válik. Még a szemeidet sem tudod olyan gyorsan irányítani, mint korábban. Ennek oka van. Ez a bestia képes lebénítani ellenfeleit, hogy azután kedvenc időtöltésének hódoljon: élve belakmározzon belőlük. Mostanra egy lélegző szoborrá merevedtél. Tehetetlenül, megrettenve figyeled, amint a bestia kiharapja a torkodat, és későbbre tartogatva a szoba túlsó felébe köpi azt. Még sikítani sincs elég erőd. Nem mintha kitépett torokkal bármilyen hangot is ki tudnál adni magadból.

**114.**

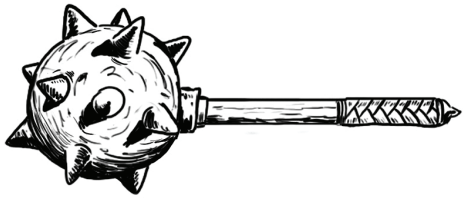
Minden tőled telhetőt megteszel, hogy nesztelenül osonj át a termen, ám véletlenül így is rálépsz az egyik nagyobb ágra. Mint egy elefánt a porcelánboltban. A Bhorket azonnal felriad, megpillant téged, kivillantja agyarait, és rád veti magát. Meg kell küzdened vele, nem hagyja, hogy élve elhagyd a fészkét.

| | | |
|---|---|---|
| *Bhorket* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 9 |

Ha sikerül végezned a dühöngő bestiával, lapozz a **401**-re.

**115.**

Sosem fogod megtudni, milyen íze van a piros gombának, mert a benne lévő méreg – melyet Sátánvérnek is neveznek – az egyik leghalálosabb anyag Titánon. Egy örökkévalóságnak tűnő időn át vonaglasz a padlón kimondhatatlan fájdalmak közt, mielőtt kimúlnál…



**116.**

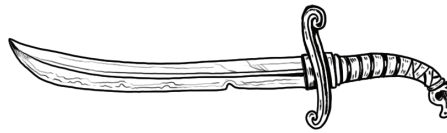
A padlóra veted magad, de nem vagy elég gyors. Az egyik dárda ártalmatlanul suhan el a fejed felett, a másik azonban beleáll a bal szemedbe, átszakítja annak külső hártyáját, és a benne lévő szemfolyadék végigfolyik az arcodon. Az ijedtségtől és fájdalomtól üvöltve kezedet a szemed véres maradványához szorítod. Sok időbe telik, hogy végtagjaid remegése alábbhagyjon, miközben ismeretlen támadód hisztérikusan röhög rajtad. A szadista teremtménnyel nem törődve letépsz egy csíkot a ruhádból, bekötözöd üres szemgödrödet és közben elmondasz egy imát az Istenekhez, amiért megkímélték jobb szemed világát. Beleborzongsz a gondolatba, mi történt volna veled, ha teljesen megvakulsz. Lassan felállsz, hátat fordítasz a láthatatlan szörnyetegnek, és a keleti kijáraton át távozol. Szemed világának kioltása miatt vesztesz 3 ÜGYESSÉG pontot (ha korábban a Kokatrisz csípése már legyengítette a szemedet, akkor csak 2 pontot). Lapozz a **407**-re.

**117.**

A Kívánsággyűrű? Jó gondolat! – Azt *kívánom*, bár az enyém lenne ez a rengeteg arany! – mondod hangosan. A következő pillanatban 50 Aranytallér jelenik meg a hátizsákodban! A gyűrű ezután eltűnik… Elégedetten indulsz tovább. Ha északnak fordulsz, lapozz a **344**-re; ha nyugatnak, lapozz a **278**-ra.

**118.**

Mintha egy örökkévalóság óta rónád már ezt a folyosót, és közben azon töprengsz, vajon helyesen döntöttél-e? Úgy érzed, mintha önmagába fordult volna vissza az idő. Ekkor azonban egy másik gondolat üt szöget a fejedbe… Lapozz a **415**-re.



**119.**

Gyorsan, de eredményesen végzel a kutatással. Három tárgyat találsz itt. Az első egy kis Fadoboz, mely a fal egyik párkányába volt rejtve. Erre négy jelképet látsz festve: egy démont, egy patkányt, egy ördögöt és egy kígyót. A másik kettő egy pár Lánckesztyű és egy Lemezpáncél. E két utolsó tárgy a Vérvad medencéjében hever. Ekkor vastag fémajtók kezdenek lecsukódni a kijáratok előtt, ám úgy gondolod, *talán* még van idődd alaposabban is megvizsgálni kettőt ezek közül. Mit teszel? Ha egyszerűen csak átugrasz a medence fölött, és sietve elhagyod a termet, lapozz a **341**-re. Ha alaposabban is megvizsgálnád a talált tárgyakat, lapozz a **62**-re.

## 120.

Micsoda balszerencse. A teremtmény hangos puffanással ér földet előtted. Az új veszély egy alacsony, vékony, izmos, emberszerű női teremtmény képében jelentkezik. Zöld tollak borítják testét, ujjai végén tekintélyes méretű karmok ülnek, hátából hatalmas szárnyak nőnek, arca közepéből pedig egy borotvaéles csőr mered. Egy gonosz Madárnő áll előtted. Végezz vele!

| | | |
|---|---|---|
| *Madárnő* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 7 |

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **49**-re.

## 121.

Lepillantasz ellenfeled lemészárolt tetemére. A legkevésbé sem érzel bűntudatot amiatt, hogy megszabadítottad a világot ettől a gonosz bestiától. A lény bűzös, sárgás vérétől mocskos kardodat beletörlöd a maradványokba, hogy megtisztítsd egy kicsit. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a remek győzelemért. Gondolataid most a láda felé fordulnak, melyet valószínűleg őrzött. Lapozz a **468**-ra.

## 122.

Ez nem fog menni. Fogalmad sincs róla, mit csinálsz, és véletlenül megdöföd a csapdát, mire az azonnal összecsapódik és megsemmisíti a Kristálykulcsot. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, amiért nem sikerült megszerezned ezt a kincset. Továbbindulsz nyugat felé. Lapozz a **74**-re.

## 123.

Belelépsz a mocskos vízbe, és összerezzensz. Természetellenesen hidegnek érzed. Ezután derékig gázolsz benne, majd nyakig, végül úszni kezdesz. Időnként úgy érzed, mintha valami a lábaidhoz érne, de úgy gondolod, valószínűleg csak valami növény lehet. Legalábbis ezzel próbálod nyugtatni magad. Végül azonban sikerül biztonságban eljutnod a szigethez, és a partról látott tárgy felé indulsz. Most, hogy közelebbről látod, megállapítod, hogy nem egy, de egyből *két* dologra is rátaláltál. Az egyik egy Ezüstbuzogány, a másik pedig egy Fakehely, mely valami édes illatú, kék színű folyadékban ázik. Ezek bármelyikét elteheted. Visszaindulsz a partra, és félúton járhatsz már, amikor – ÁÁÁÁÁÁÁ! – Valami megragadja a lábaidat, beléd mar, és a mélybe kezd húzni. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Megpróbálsz kivergődni ismeretlen támadód nyálkás szorításából. *Tedd próbára* ÉLETERŐD, és ha nálad van a pajzsod, adj 3-at a dobás eredményéhez! Ha sikeres a próba, lapozz a **469**-re; ha sikertelen, lapozz a **112**-re.

## 124.

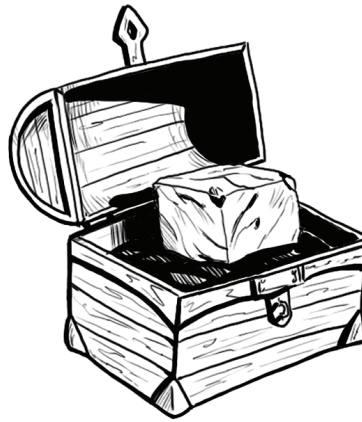
A gomb kicsi ugyan, de eléggé be van ragadva ahhoz, hogy kis híján a mélybe zuhansz, miközben próbálod megnyomni. Fáradozásaidat végül siker koronázza. Mikor sikerül teljesen benyomnod, fülsüketítő csikorgás hangzik fel, ahogy az egész fal remegni kezd. Mindezt olyan erővel, hogy nem vagy biztos benne, hogy meg tudod tartani idefenn az egyensúlyodat. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 6-os, lapozz a **257**-re; ha 1–5, lapozz a **323**-ra.

**125.**

A hüllőkből nem marad más hátra, csak egy nagy kupac véres húscafat. Figyelmedet ismét a ládára fordítod, melyből előcsúsztak. Egyetlen Kék Kulcsot találsz csak benne, melyet magadhoz vehetsz, ha akarsz. Most pedig el kell döntened, mitévő légy.

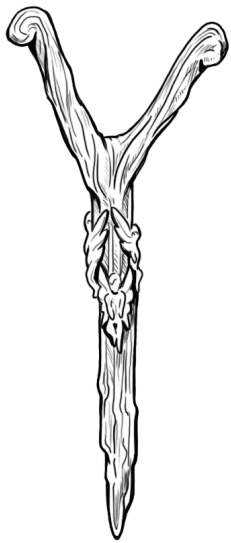
| | |
|---|---|
| Felnyitod a kaparászó hangokat adó ládát? | Lapozz a **196**-ra. |
| Felnyitod a kattogó hangokat adó ládát? | Lapozz a **108**-ra. |
| Távozol a barlangból, és a nyugati alagúton indulsz tovább? | Lapozz a **109**-re. |
| Vagy az északnyugatin át távozol, melynek irányából a loccsanó hangokat hallod? | Lapozz a **17**-re. |

Ne feledd, mindegyik ládát csak egyszer nyithatod fel!



**126.**

Villámgyors mozdulattal a kis gomb után kapsz, és benyomod, a párkány azonban kitartóan csúszik… a *másik* irányba, a szakadék felé! Egy szempillantás alatt átível a semmi fölött, és biztonságos hidat alkot, melyen gond nélkül, biztonságban át tudsz kelni. Lapozz a **137**-re.



**127.**

Rövid séta után egy széles, nyitott tetejű folyosóhoz érkezel. Két dolgot veszel észre. Az egyik egy sziklaajtó, mely a távolban lassan becsukódik. A másik egy teremtmény, ami nyaktörő sebességgel ereszkedik alá az éjszakai égbolt felől, miközben olyan élesen vijjog, hogy abba beleremegnek a fogaid. Eltökéled, hogy megpróbálsz eljutni az ajtóig. De vajon elég gyors vagy? Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **120**-ra; ha 4–6, lapozz a **390**-re.

## 128.

Szép munka! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A Föld Démon maradványai nagy halmokban hevernek körülötted. Miután kipihened magad, és elmondasz egy imát, majd úgy döntesz, ideje elhagynod ezt a pokoli helyet. Miután átvágsz az erdőn, egy újabb magas fallal találod szembe magad, közepén egy kis nyílással, mely épp elég széles ahhoz, hogy át tudj kúszni rajta. Miután ezt megteszed, egy kis, bűzös terembe érkezel, melynek csak egyetlen másik kijárata van észak felé. A masszív fémajtó nyitva van, előtte pedig egy nagy faláda hever. Ahogy közelebb lépsz hozzá, felpattan a fedele, szerencsére azonban semmi nem ugrik elő a belsejéből. Legalábbis ez alkalommal nem. Belepillantasz, és végignézel a tartalmán: négy Gyógyital, egy hatalmas Ónix Ékkő, egy füzér Nadragulya és egy Nyúlláb. Egy Nyúlláb? Azta! Ez az egyik legjobb tárgy, melyre valaha is rábukkantál. Bármikor úgy dönthetsz, hogy a nyakadba akasztod – kivéve a csatákat. Amikor így teszel, megnövelheted *Kezdeti* SZERENCSÉDET 1-gyel, és a jelenlegi értéket is visszaállíthatod. A talizmánba zárt varázserő azonban csupán *egyetlen* alkalommal fog működni. Széles vigyorral veszed magadhoz az itt találtakat, majd az ajtóhoz sétálsz, mely becsapódik a hátad mögött, és a sziklába olvad, tömör kőfalat hagyva maga után! Ezután ismét észak felé indulsz. Lapozz a **435**-re.

## 129.

Előveszed zsákodból a legértéktelenebb tárgyadat, gondosan célzol, majd óvatosan a felhőbe hajítod. A szürke pára szertefoszlik, az elhajított tárgyad pedig sértetlenül a padlóra ereszkedik. Ez a hely nagyon fura. Merre indulsz tovább?

Északra? Lapozz a **360**-ra.
Északnyugatra? Lapozz a **387**-re.
Nyugatra? Lapozz a **493**-ra.

## 130.

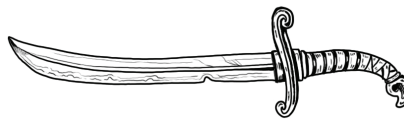
Kirántod a kezedet – a Pajzsot még mindig szorongatva – a forró savból, és a fájdalomtól üvöltve a talajon kezdesz fetrengeni. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Összeszorított foggal tűröd a fájdalmat, miközben arra gondolsz, járhattál volna rosszabbul is. Mikor a kínzó érzés alábbhagy, undorodva állapítod meg, hogy a Pajzson is valami különös varázslat ült, ami elrejtette valódi, ütött-kopott állapotát. Ha szeretnéd, így is magaddal viheted. Feltápászkodsz, és magad mögött hagyod a savval teli medencét. Lapozz a **10**-re.

## 131.

A nagyobbik Küklopsz nyitja szólásra a száját, olyan mély hangon, mintha egy hónapja kiszáradt volna a torka. – Juss túl a Föld Démonon, ha nagy ékkőre vágysz, de óvakodj tőle, mert veszedelmes! – Ezután egy Gyógyitalt és egy 4 Aranytallért tartalmazó erszényt nyújt feléd. Átveszed őket, ám mikor ismét felpillantasz, a Küklopszoknak már csak hűlt helyét találod! Úgy döntesz, távozol. Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha itt nyugat felé indulsz tovább, lapozz a **330**-ra; ha dél felé, lapozz a **349**-re. Ha a délnyugati irányt választod, lapozz a **269**-re.

## 132.

Hatalmas erődnek köszönhetően kis híján sikerül lefejtened a torkodról az ujjakat, de végül alulmaradsz a küzdelemben. Elveszted az eszméletedet, és a trió – halottnak gondolva – végül magadra hagy. Nyilvánvalóan nem számoltak acélerős szervezeteddel, mert néhány óra elteltével végül köhögve magadhoz térsz, és remegő lábaidra állsz. Ezután krahácsolva, fuldokolva a kijárathoz rohansz. A megpróbáltatást természetesen nem úsztad meg ép bőrrel, 5 ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ismeretlen ellenfeleid a jelek szerint elhagyták ezt a helyet, vagy ha mégis itt vannak még, akkor nem tartják fontosnak, hogy ismét rád támadjanak. Miután visszanyered az erődet, suhogó hangok hangzanak fel. Ahogy körbenézel, három óriási fejszét pillantasz meg, melyek a levegőben lebegve hasogatják a levegőt borotvaéles pengéikkel. Szinte teljesen elállják előled a továbbvezető folyosót. Nincs más választásod, kénytelen leszel szembenézni ezzel a veszéllyel, hacsak nem akarod megkockáztatni, hogy ismét a Láthatatlan Trióba botolj. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **424**-re; ha sikertelen, lapozz a **332**-re.



## 133.

Nincs szerencséd. Teljesen elveszted az egyensúlyodat, és a szeles szakadékba zuhansz. Megszédülsz az esés sebességétől, de talán még van egy esélyed megmenekülni… ha meg tudnál kapaszkodni az egyik kiálló sziklában. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **394**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **13**-ra.

## 134.

Miután az északnyugati folyosó mellett döntesz, nagy levegőt veszel, és elindulsz. A járat hamarosan balra fordul, majd egy kis, homályosan megvilágított barlangban ér véget, mely első ránézésre üresnek látszik, csupán néhány kövér (mégis mit ehettek, hogy ennyire meghíztak?) patkányt látsz. Egy másodperccel később azonban szuszogó hang vonja magára a figyelmedet az egyik sötét sarok felől. Kimeresztett szemekkel sikerül kivenned egy ülő női alak körvonalait. Közelebb lépve már azt is sikerül megállapítanod, hogy középkorú, vékony, sápadt bőrű, és tüskés fekete nyersbőr vértet visel. Egy Káosz Harcos az, valaki, aki a gonosz szolgálatának szentelte életét. Kezed ösztönösen a kardod markolata felé ugrik, ám egyből el is ernyed, mikor rájössz, hogy nem csak hogy a falhoz van láncolva, de láthatóan súlyos fájdalmai is vannak. Mielőtt eldönthetnéd, mihez kezdesz, az idegen megszólít. – Kérlek ne félj tőlem, nem akarok ártani neked, de még ha akarnék, sem tudnék tenni semmit sem. – A szavak hallatán tudatosul csak benned, mennyire rossz állapotban is van: szétmarcangolt páncélját szinte teljesen átitatta a vére. A nő ismét megszólal. – Az az átkozott Trinitur összeveretett, mert megtagadtam. Ha segítesz rajtam, én is kisegíthetlek téged – teszi még hozzá. Megbízol benne? Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Rátámadsz? | Lapozz a **214**-re. |
| Adsz neki egyet a Gyógyitalaid közül? | Lapozz a **92**-re. |
| Itt hagyod, és visszatérsz az elágazáshoz? | Lapozz a **473**-ra. |

Ne feledd, bárhogy is döntesz most, ide többet már nem térhetsz vissza!

## 135.

Megpróbálsz közbevetni egy kérdést, de… – Rendben van, akkor mondom is, mit tudok felajánlani!

– Egy nagy Krémzafír, egyik személyes kedvencem.
– Egy Fa Karó, elvégre sosem lehet tudni, mikor lesz rá szükséged.
– Egy régi kard, sajnálom, de csak ezzel az eggyel tudok szolgálni.
– Egy „Alak” címkéjű Bájital, ne kérdezd, honnan van.
– Egy Fakalapács, bármikor jól jöhet.
– Egy kis Acélgyűrű, bármely ujjra tökéletesen illik!
– Egy nagy Feketeopál, egy kisebb vagyont ér!
– Egy Vörös Hajpánt, igazi nindzsát farag belőled!
– Egy fürt Fokhagyma, büdös, de hasznos.
– Egy Minitur Szarva, fogadok, mindig is szerettél volna egyet.
– Egy „Veszély” címkéjű Bájital, én sem emlékszem már, honnan van.
– Egy Ezüst Tőr, egyszerű, mint a faék.

Annyi tárgyat cserélhetsz el az Orkkal, ahányat csak akarsz. Csak a hátizsákodban lévő tárgyak érdeklik, a fegyvered, pajzsod, ruhád, páncélod, pénzed és hasonlók nem. Ellenben mindent, amit találtál, loptál vagy vettél, szívesen átvesz tőled, ideértve Gyógyitalaidat is. Miután végeztetek, úgy döntesz, hogy ideje továbbindulnod a lassan északnyugat felé kanyarodó folyosón. Lapozz a **164**-re.

## 136.

Megtalálod a tekercset… és azonnal el is ejted! Sikerül megtalálnod, mielőtt ellenfeled rádtámadna? *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **369**-re; ha sikertelen, lapozz a **81**-re.

## 137.

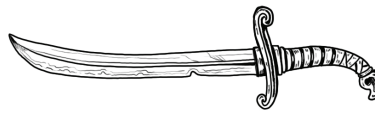
Szuuuper! Több időt nem vesztegetve gyorsan elhagyod a barlangot. Lapozz a **389**-re.

## 138.

Ahogy átlépsz a nyugati kijáraton, egy vasrács csapódik le mögötted. Jelenleg azonban ez a legkisebb problémád. Három zöld bőrű, felfegyverzett, páncélos Gyíkember ront be a csonttal borított padlójú barlang egyetlen, északkeleti kijáratán. Egy pillanat alatt bekerítenek. Valahogy biztos vagy benne, hogy nem bájcsevegni akarnak veled. Ha lóg a nyakadban egy Összeaszott Emberi Fej, lapozz a **384**-re. Ha nincs nálad ilyen, meg kell küzdened a lényekkel.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Gyíkember* | 8 | 8 |
| *Második Gyíkember* | 8 | 7 |
| *Harmadik Gyíkember* | 9 | 6 |

Ha te győzöl, lapozz a **267**-re.



## 139.

Sikerül lepöckölnöd magadról a kis dögöt, még mielőtt beléd mélyeszthetné a fogait. A Pók Ember nem vesztegeti az idejét, feléd siet, hogy folytassa a támadást. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megküzdesz vele? | Lapozz a **263**-ra. |
| Nyugat felé futsz? | Lapozz a **109**-re. |
| Északnyugatra, a loccsanó hangok felé menekülsz? | Lapozz a **17**-re. |

**140.**

Kikapod a zsákodból a gyertyát, a lény azonban kilöki a kezedből – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Sikerül vajon időben rátalálnod? *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, és adj 1-et a dobáshoz! Ha szerencséd van, lapozz a **414**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **438**-ra.

**141.**

Azonnal ugrasz, és a nő felé csapsz, ellenfeled azonban könnyedén elhátrál az ütésed elől. – Hát legyen, te hálátlan mocsok. Harcolj, amíg van benned szusz! – kiáltja feléd dühösen. Gyanakodva figyeled, arra várva, hogy egy baltát vagy kardot kapjon elő, ám hiába vársz: nincs szüksége ilyen fegyverekre, egy Nindzsával, a fegyvertelen harcok mesterével kell szembeszállnod.

| | | |
|---|---|---|
| *Nindzsa* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 9 |

Ha végzel vele, lapozz a **189**-re.

**142.**

Az alak végigmér, majd vidáman válaszol. – IGEN! *Én* vagyok a boltos, és igen, láthatod az árumat. De ne bohóckodj tovább, különben még feldühítesz. – Ezzel az utolsó, mulatságos megjegyzéssel sarkon fordul, és bevezet a terembe. Ellenállsz a kísértésnek, hogy fontoskodó kis pojácának nevezd, és követed. Lapozz a **39**-re.

**143.**

Nem vagy biztos benne, melyik lenne a jobb megoldás, ha te innád meg az üvegcse tartalmát, vagy ha az Időbestia ellen használnád. Hogy döntesz? Ha felhajtod, lapozz a **97**-re. Ha a szörnyeteghez vágod, lapozz a **343**-ra.

## 144.

Eléred a kijáratot, teszel még egy lépést, és a szabadban találod magad. A barlangnak csak hűlt helyét látod, egy kietlen síkság kellős közepén állsz, körülötted úgy zuhog az eső, mintha dézsából öntenék! Mi folyik itt? A következő pillanatban összeszorul a gyomrod. Nem az eső zuhog, hanem *vér*! Ráadásul a szél zúgása és villámok mennydörgése helyett sikolyokat és zokogást hallasz minden irányból. A hangok hirtelen elhallgatnak, helyüket halálos csend veszi át, és a táj hirtelen sötétbe borul. Mintha valamit éppen megidéznének. Hogy megtudd, sikerrel jár-e a varázslat, Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a **307**-re; ha 2–6, lapozz a **345**-re.

## 145.

A folyosón továbbindulva rövidesen egy elágazáshoz érkezel. Három teljesen ugyanolyan járat vezet innen tovább keletre, északra és délre. Melyikkel próbálsz szerencsét?

| | |
|---|---|
| Az északival? | Lapozz a **41**-re. |
| A keletivel? | Lapozz a **192**-re. |
| A délivel? | Lapozz az **52**-re. |

## 146.

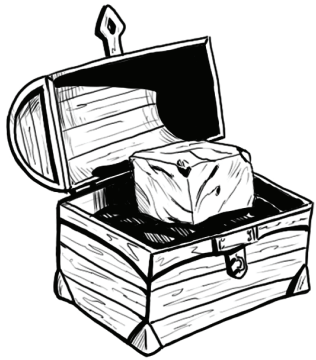
A hátizsákodat átkutatva hamar rátalálsz a kis Platina Kulcsra, melyet belepróbálsz a zárba. Siker, a kulcs beleillik, könnyedén elfordul, majd semmivé foszlik, miközben az ajtó feltárul előtted! A mögötte lévő terem leginkább egy mocskos börtöncellának tűnik, melybe csupán a plafonba vágott, rácsos lyukon át árad be annyi holdfény, hogy egy kicsit szét tudj nézni. Egy nagy kőszéket látsz, melyet egy testes ember formájára faragtak. Arcának hűvös, könyörtelen szemei és gonoszul vigyorgó szája van. Hirtelen különös fáradtság vesz erőt rajtad. Úgy érzed, jól esne megpihenni egy kicsit, a szék pedig – bármennyire is borzalmasnak tűnik – ideális ülőhelynek tűnik. Mit teszel? Ha lepihennél a székre, lapozz a **221**-re. Ha inkább visszamennél a korábbi, forró kereszteződéshez, lapozz a **273**-ra. Ne feledd, miután innen távozol, erre többet már nem jöhetsz vissza.

## 147.

Óvatosan köröztök a teremben, arra várva, hogy a másik támadjon. Végül a nő ragadja magához a kezdeményezést. Sokkal gyorsabb nálad, fejszéje fájdalmasan hasít a válladba, mire ellenfeled kegyetlenül elvigyorodik. Ráadásul nem a vágás okozta seb a legnagyobb problémád, hanem a méreg, amivel a fegyver éle volt kezelve. Vesztesz 6 *további* ÉLETERŐ pontot. A bajnok felkacag, miközben te fájó válladat szorongatod. A nő ekkor leereszkedően megszólal. – Ez a mutatvány annyira szánalmas volt, hogy megsajnáltalak. – Azzal hosszasan felkacag. – Mivel azonban ilyen remekül elszórakoztattál, úgy döntöttem, mégis megjutalmazlak. – Nem bízol a Káoszbajnokban, és már épp elfordulnál, hogy távozz a barlangból, amikor az megkocogtatja ép válladat, és egy Ezüst Íjat nyom a kezedbe.

**148–149**

A zsákodba teszed a fegyvert, és már épp megköszönnéd a segítségét, amikor arcon köp. Nem tehetsz mást, tisztességes harcot vívtál ellene, ami több, mint amit egyesekről el lehet mondani… Leszegett fejjel indulsz vissza a gombás barlangba. Lapozz a **151**-re.



**148.**

Kétségbeesetten sikerül lelöknöd magadról ellenfeledet, a bestia azonban ismét feléd ront. Meg kell küzdened vele.

| | | |
|---|---|---|
| *Kokatrisz* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |

*Valahányszor* eltalál a fenevad, a szokásos ÉLETERŐ pont levonást követően lapozz a **418**-ra. Ha sikerül megölnöd, lapozz a **173**-ra.

**149.**

Különös ellenfeledre veted magad. Milyen fegyvert használsz?

| | |
|---|---|
| A kardodat? | Lapozz a **287**-re. |
| Egy Harci Kalapácsot? | Lapozz a **67**-re. |
| Egy Buzogányt? | Lapozz a **410**-re. |

**150.**

Négy, fekete, tüskés vértet viselő férfi bukkan fel a semmiből, és ront neked. Ezek Káosz Banditák, akik kétkezes baltákkal vannak felszerelkezve. Egyszerre vetik rád magukat, így kénytelen vagy együtt megküzdeni velük. Egyszerre négy irányból támadnak rád, de te vitézül tartod magad. Hármukkal sikerül végezned, és egész jól haladsz az utolsóval is, amikor a boltos egy óvatlan pillanatban hátba szúr téged.

**151.**

Amikor visszaérsz a barlangba, örömmel látod, hogy a kijáratok ismét kitárultak. Mielőtt azonban gombászni kezdhetnél, a folyosók bejáratai előtt ismét ereszkedni kezdenek a falak. Gyorsan el kell döntened, merre indulsz. Ha nyugatnak, és még nem jártál arra, lapozz a **481**-re; ha keletnek, lapozz a **255**-re.

**152.**

– Ennek semmi akadálya, kalandozó – mondja szomorú hangon. Csettint egyet, mire a terem sziklafalának két bepolcozatlan szakasza felemelkedik. Búcsút intesz az idegennek, majd eldöntöd, merre távozol. Ha nyugatra mész tovább, lapozz a **269**-re; ha északnyugatra, lapozz a **330**-ra.

## 153.

Remegő kezekkel nyúlsz a kilincs felé, mély levegőt veszel, és lenyomod. Az ajtó nyikorogva kitárul! Már épp ujjongani kezdesz magadban, mikor megpillantasz valamit, amitől meghűl az ereidben a vér. Az eléd táruló helyiségben egy hatméteres, *felnőtt* Tyrannosaurus Rex pihen. Ahogy előhúzod kardodat, a dinoszaurusz rád üvölt, amitől kis híján elájulsz. A szörnyeteg ezután leszegett fejjel feléd indul, amitől te önkéntelenül is hátrálni kezdesz a folyosón. Tudod, hogy nem menekülhetsz előle, nincs az az ember, aki gyorsabb lenne nála, és egyébként sem fordíthatsz hátat neki, ha ezzel próbálkoznál, egy szívdobbanásnyi idő alatt kettétépne. Nincs más kézenfekvő lehetőséged, mint hogy megküzdj ezzel a hatalmas szörnyeteggel. Kétségbeesett csata veszi most kezdetét.

*Tyrannosaurus Rex* ÜGYESSÉG 14 ÉLETERŐ 18

A szörnyeteg mérete és elemi *dühe* miatt minden sikeres találata 3 ÉLETERŐ pontos sebet ejt rajtad. Ha valami csodával határos módon túléled a küzdelmet, lapozz a **44**-re.

## 154.

A szobor továbbra is bámul, de nem mozdul többet. Mi folyik itt? Nem sokkal később sikerül ismét mozgásra bírnod a lábaidat, mire a sziklafejek visszafordulnak az eredeti helyzetükbe! Lepillantva rájössz, mi történt: egy nyomásérzékelő kőlapra léptél, egyfajta kapcsolóra, és ez hozott mozgásba valami szerkezetet. Mégsem valódi! Egy pillanat alatt felmászol a szoborra, és legnagyobb megkönnyebbülésedre egy ékkövekkel díszített Harci Kalapácsot találsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a szerzeményedért. Az északi járaton át elhagyod a szentélyt. Lapozz a **74**-re.

## 155.

Trinitur egy utolsó, dacos kiáltás kíséretében térdre rogyik. Átszaggatott tüdővel zihálni próbál, miközben kétségbeesetten szorongatja tucatnyi sebhelyét. Legyőzted. A szörnyeteg két fejét már levágtad, már csak a középső maradt épen, mely elvesztette ugyan szeme világát, de így is rád pillant. A Démon fájdalmas hangon ejti ki utolsó szavait. – Nem gondoltam… hogy képes… leszel rá… bátor harcos… te… vagy… a győztes… – A fenevad ezután lassan a padlóra dől, és mozdulatlanná dermed. Meghalt. A győzelem fölött érzett örömödben te is a földre esel. Az eddig történtek megráztak, de túlélted! Végül elég erőt gyűjtesz össze magadban ahhoz, hogy ismét felállj és végignézz Trinitur tetemén.

Ekkor egy kéz ragadja meg a válladat, amitől önkéntelenül is összerezzensz, és ahogy megfordulsz, megpillantod a férfit, akinek a megmentésére indultál. – Elképesztő győzelmet arattál itt – mondja boldogan mosolyogva. – Nem hiszem el, hogy sikerült végezned ezzel a szörnyűséges teremtménnyel.

– Én sem igazán! – válaszolod széles vigyorral. Ezután óráknak tűnő másodpercekig megölelitek egymást. Először zokogni kezdtek a megkönnyebbültségtől, majd önfeledten kacagni kezdtek.

Sikerül abbahagynod a nevetést és kicsit összeszedned magad, újdonsült barátod azonban tovább nevet, hangja azonban eltorzul, és vonásai is mintha gonoszabbá válnának. Elborzadva döbbensz rá hirtelen, hogy egyre inkább besötétedik körülötte a levegő. Nevetése is egyre hangosabbá válik, míg végül kénytelen vagy befogni a füledet, hogy meg ne süketülj. Mostanra gyakorlatilag teljesen feketeség borult rátok. A férfi kacagása végül gonosz vihogássá szelídül. Ekkor lép elő a semmiből a másik alak, mely messze föléd magasodik – hozzá képest még Trinitur is eltörpül.

A lénynek, aki veled szemben áll, vörös bőre van, hátából hatalmas szárnyak merednek, törzsén pedig két fekete, Sárkányszerű fej ül, melyek kaján vidámsággal bámulnak le rád. Láthatóan örömét leli a rettegésedben. Egy Felsőbb Démon, az *Éjszaka* egyik Démona áll előtted, a Verem Hercege. Bár reménytelen a helyzeted, felkészülsz rá, hogy ismét védd magad. A Démon azonban érces, torz hangon rád förmed.

– Ne fáradozz, te hangya. Az a kard nem mágikus, tőlem származott az ereje. – Rettegve, remegve teszel hátra egy lépést. – Én teremtettem azt a szánalmas lényt, akivel az imént végeztél, mint ahogy én irányítottam minden mást is, ami eddig veled történt.

– D-d-de mi-miért – nyögöd ki nagy nehezen, dadogva.

– Miért ne? – hangzik a Démon válasza, ahogy karmos markát a magasba emeli.

– Állj! – kiáltod. – Én öltem meg!

A Démon összeszorított fogakkal válaszol. – Valóban, te ölted meg.

Térdre rogysz a lény előtt. – Akkor az országom biztonságban van? – kérded kétségbeesetten.

– Így van – válaszolja vicsorogva. – Jó munkát végeztél, és ezért is gyűlöllek ennyire. – Összeráncolja a homlokát, mielőtt folytatná. – Most pedig, jutalmul, amiért végeztél értékes teremtményemmel, a halálnál, a Veremnél, sőt, minden másnál is sokkal rosszabb sorsot kapsz.

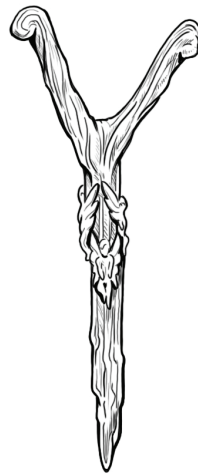
– Könyörgöm… ne… – mondod rekedt hangon.

– Ne nevettess – hangzik fel a hanyag válasz. A szentségtelen szörnyeteg összecsapja a tenyerét, mire fülsüketítő mennydörgés robajlik fel. – Halld hát ítéletem, ostoba ember. A legszörnyűbb végzet vár rád: a feledés! – Azzal a teremtmény minden mással együtt eltűnik.

Egyedül maradsz az üres, végtelen űrben. – Bosszút fogok állni rajtad, te Démonfajzat! – üvöltöd hisztérikusan.

– Ó, ebben biztos voltam, ember – kuncog az Éjszaka Démona –, de nem hiszem, hogy be fogod tudni váltani a fenyegetésedet.

Az idők végezetéig itt ragadtál, egymagadban. Még egy kínzómestered sincs, aki társaságod lehetne. Csak te vagy, egyes egyedül, minden nélkül, az idők végezetéig…



**156.**

Utolsó csapásod kibillenti a Rinocérosz-Embert az egyensúlyából, aki hangos csattanással a falnak esik. A sebesült mutáns megadó szemekkel pillant fel rád. Nagy bajba került, és ezzel tökéletesen tisztában is van. – Kérlek, nagy harcos… kérlek, ne ölj meg… Nagy kincset adhatok neked! – kérlel. Mit teszel? Ha megkímélnéd, lapozz a **422**-re. Ha inkább végeznél vele, lapozz a **337**-re.

## 157.

Sikerül épségben elhagynod a Bhorket odúját. Végigsietsz a rövid folyosón, és hamarosan egy ajtóhoz érkezel, melyen benyitsz. A terem, ahová érkezel, ötszög alapú, lágy, kék színű falai simák, a magas plafon pedig vörös színű. Két kijáratot látsz, az egyik nyugati, a másik északi irányba vezet. Hangos zaj üti meg a füledet, mire megperdülsz. Egy vékony, átlagos magasságú öregembert pillantasz meg, aki épp most csapta be mögötted a bejárati ajtót. Rongyos ruhát visel, övén egy csorba tőrt és egy jobb napokat is látott erszényt pillantasz meg. Rémülten figyel téged. – Kérlek, ne bánts, gyermekem, én csak egy vénember vagyok, nem jelentek számodra veszélyt – kérlel remegő, erőtlen hangon. – De ha kell, megküzdök veled. – Jobb keze idegesen matat a fegyverével. Hogy megküzdene veled? Tehetetlennek tűnik. – Én csak a jelszó őrzője vagyok, semmi több – folytatja a mondókáját. – De attól félek, ezt nem adhatom ingyen, 5 Aranytallért kell fizetned érte, és nem vagyok hajlandó alkudozni. Ha nem akarsz, vagy nem tudsz fizetni, akkor menj nyugodtan tovább, én nem foglak feltartani. De figyelmeztetlek, ha rám támadsz, meg fogom védeni magam. – Az öreg nyilvánvalóan fél tőled, és mintha meg lenne győződve róla, hogy ártani akarsz neki. De vajon miért? Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Kifizeted a kért 5 Aranytallért? | Lapozz a **380**-ra. |
| Rátámadsz? | Lapozz a **465**-re. |
| Észak felé távozol? | Lapozz a **330**-ra. |
| Nyugat felé távozol? | Lapozz a **138**-ra. |

## 158.

A medencéről sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy szívesen belenyúlnál… A szélére térdelsz, nagy levegőt veszel, majd belenyúlsz, amikor… – Áááááá! – A nyálka tűzforró! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. De legalább sikerült megszerezned a Lemezpáncélt. Most mi lesz? Ha szeretnél egy második tárgyat is megszerezni, és még nem tetted, lapozz a **274**-re. Ha távozol, lapozz a **341**-re.

## 159.

Szépen, lassan rájössz, hogyan is tudod hatástalanítani a csapdát, és semmi perc alatt végzel is vele. Szép munka volt, nyersz érte 1 SZERENCSE pontot. Elégedetten, és a Kristálykulccsal a zsákodban továbbindulsz nyugat felé. Lapozz a **74**-re.

## 160.

Minden bátorságodat összeszedve, összeszorított fogakkal a felhőbe lépsz… mely hűvösnek, de különös módon nyugtatónak érződik körülötted. Sőt, minél többet időzöl itt, annál jobban érzed magad. Azon kezdesz töprengeni, vajon megkockáztasd-e, hogy belélegezz belőle, vagy inkább távozz a helyiségből? Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megpróbálsz mély levegőt venni? | Lapozz a **442**-re. |
| Mégis rátámadsz a különös jelenésre? | Lapozz a **73**-ra. |
| Észak felé távozol? | Lapozz a **360**-ra. |
| Északnyugat felé távozol? | Lapozz a **387**-re. |
| Nyugat felé távozol? | Lapozz a **493**-ra. |

## 161.

– Á, ez pont elég is lesz – mondja vigyorogva a férfi, miközben átveszi tőled az összeget. Ezután előhúz egy rubin kulcsot… a szájából! Undorodva fogod meg, mielőtt eltennéd a zsákodba. Ezután az idegen folytatja: – Két másik ajándékom is van a törvénytisztelőknek. – Ezzel benyúl inge belső zsebébe, és két Krémszínű Pergament húz elő. – Ajtónyitó Varázsigék. Csak annyit kell mondanod, „Szeraphil, Tárulj" – Ezután hátat fordít neked, és dél felé indulva, fütyörészve magadra hagy. Utad során bármikor használhatod ezeket a varázstekercseket, amikor bezárt ajtóval találod szembe magad, csupán a varázsigét kell kimondanod. Ha ezt akarod majd tenni, adj 20-at annak a fejezetpontnak a számához, ahol éppen vagy. Akár értelmesen folytatódik a történet, akár nem (ez esetben természetesen vissza kell lapoznod oda, ahonnan érkeztél, és valami mással kell megpróbálkoznod), a varázslat kifejti hatását, és a tekercs használhatatlanná válik. Ezt követően az északi ajtó felé fordulsz. A zárba helyezed a rubin kulcsot, és elfordítod. A zár kattan, az ajtó pedig nyikorogva kitárul, a kulcs azonban köddé válik! Ahogy továbbindulsz, a vasajtó ismét becsapódik mögötted. Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha innen észak felé indulsz, lapozz az **59**-re. Ha északnyugatra, ahol nem messze egy újabb kereszteződést pillantasz meg, lapozz a **273**-ra.

## 162.

Épp csak bedugod hű kardod pengéjét a nyílásba, amikor a szadista, sziszegő hang egyetlen szót ejt ki a fejedben. – Gyáva.

A faragvány állkapcsai összecsapódnak, és kettéharapják a pengét – vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot a csorba kardod miatt. Átkozod a faragványt, és elhatározod,

hogy távozol. Ez bölcs döntésnek bizonyul, ugyanis ezzel egyidőben nyöszörgéseket hallasz, amint a holtak mocorogni kezdenek. A rothadó tetemek egytől egyig elkezdenek talpra állni, és feléd nyújtott karokkal suttogni kezdenek. – Húúúúús…. – Kiráz a hideg, a félelem egy pillanatra teljesen lebénít. Csupán kivételesen erős akaratodnak köszönheted, hogy úrrá tudsz lenni a rettegésen, és vissza tudsz rohanni az ajtóhoz. Lapozz a **435**-re.

**163.**

Az Árnyék Vadász térdre rogyva szorítja a kezeit felszakadt torkára. Mellkasa mostanra vörös színben pompázik, amitől úgy tűnik, mintha vérben fetrengett volna. Szinte már szánod a lényt. De csak szinte. Lassan oldalra dől, miközben saját vérében fuldoklik, haláltusája végefelé közeledve vörösre festi a padlót. Végül örökre elhallgat. Kihasználod a kínálkozó lehetőséget és átvizsgálod egykori ellenfeled vackát. Rengeteg félig felfalt tetemet látsz, valószínűleg korábbi áldozatainak maradványait. Ezen kívül három érdekes dolgot találsz: egy Ezüst Kulcsot (amit gyorsan zsebre vágsz), egy pár régi poros, Rozsdás Kesztyűt, és egy még annál is ősibb Pajzsot. Ahogy e két utolsó tárgyat vizsgálod, fényvarázslatod ereje lassan alábbhagy, és a helyiség ismét elkezd sötétbe borulni. Mielőtt azonban ismét vaksötétben ragadnál, a bejárati ajtó feltárul, ismét fénybe borítva a termet. Megkönnyebbülésed hamar aggodalomba csap át, mikor közeledő léptek zaja üti meg ismét a füledet. Mit teszel?

Felkapod a Rozsdás Kesztyűket? Lapozz a **215**-re.
Felkapod a régi Pajzsot? Lapozz a **98**-ra.
Otthagyod mindkettőt,
és visszasietsz a terembe,
majd onnan észak felé indulsz? Lapozz a **344**-re.

## 164.

A folyosó, mely szélesebb, mint a korábbiak, egy illúziófalon át egy súlyos faajtóhoz vezet, melyet fémlapokkal erősítettek meg. Egy kristályzárat és egy nagy ezüstkilincset látsz rajta. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megpróbálsz benyitni rajta? | Lapozz a **320**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Fehér Kulccsal? | Lapozz a **178**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kristálykulccsal? | Lapozz a **4**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kék Kulccsal? | Lapozz a **417**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Vörös Kulccsal? | Lapozz a **309**-re. |

## 165.

Az északi folyosón elindulva hamarosan egy ajtóhoz érkezel. Mielőtt benyithatnál rajta, valaki megkocogtatja a válladat. Hátrapillantva egy Rettegett Fenevad három szemével találod szembe magad. Ez a szörnyeteg egy szőrtelen humanoid, nagyjából embermagasságú, ám sokkal szélesebb testfelépítésű. Tetőtől talpig valami undorító, vörös nyálka borítja, ami olyan érzést kelt, mintha vér ömlene belőle. Felemeli egyik vaskos karját, és lecsapni készül. Végezz vele!

*Rettegett Fenevad* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

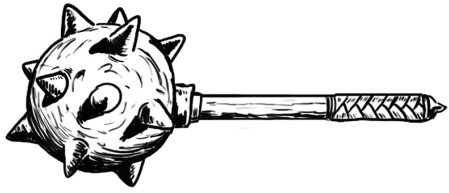
A folyosó elég széles ahhoz, hogy a csata elől *Visszamenekülhess* az előző barlangba. Ha ezt tennéd, majd az északnyugati járaton át folytatnád utadat, lapozz a **6**-ra; ha inkább a nyugatin, lapozz a **266**-ra. Ha maradsz, és sikerül végezned ezzel a szörnyeteggel, lapozz a **496**-ra.

**166.**

Az északkeleti kijárat egy keskeny, kanyargó folyosóra vezet, melyet durva kezek faragtak ki a sziklából. Menet közben a járat egyre keskenyedik, hamarosan elég kitekert tartásban tudsz már csak továbbhaladni. Végül egy széles, kivilágított helyiségbe érkezel. A terem üres, csupán egy északi és egy nyugati irányba induló, keskeny nyílást látsz. Pontosabban nem *teljesen* üres, ahogy arra rögtön te is rájössz. Hangos, sziszegő hangot hallasz a hátad mögül, és ahogy megfordulsz, a bejárat feletti szegélyen egy hatalmas kutyaszerű teremtményt pillantasz meg pihenni. Előrántod kardodat, majd kénytelen vagy hátraugrani, ahogy a fenevad ügyesen leszökken rejtekhelyéről, és földet rengető puffanással talajt fog. A szörnyeteg bikaméretű, és majdnem teljesen fehér, csupán szemei ragyognak beteges sárga színnel. Izmos testét és fatörzsvastagságú farkát tüskék borítják. Karmai mintha éles sarlók lennének, pofáján széles, gonosz vigyor ül. Egy igazán félelmetes ellenféllel, a legendák egyik szereplőjével kerültél szembe: egy Időbestiával! A lény feléd sziszeg… talán beszélni próbál? Sosem fogod megtudni, de abban biztos vagy, hogy ereje hatására elkezdtél megfiatalodni! Ahogy összezsugorodsz, erőd csökkenni kezd, és ha ez így megy tovább, hamarosan egy újszülött csecsemővé fogsz válni, és könnyű zsákmányává az Időbestiának. Valahogy szabadulnod kell szorult helyzetedből, de hogyan? Ha kardod élével vágnád ki magad, lapozz a **46**-ra. Ha a hátizsákodban lévő egyik tárggyal próbálkoznál, lapozz a **319**-re.

## 167.

Pókokkal teli szájjal nem egyszerű felsikítani, ám ekkor valami beléd fojtja a szót – hangok! – Ne félj, ember! – suttogja valami. – Csak segíteni akarunk rajtad, és ezért szívesen adjuk az életünket. Gondoskodtunk a fegyveredről, és a bátorságodért cserébe jutalmat is kapsz tőlünk, mert valóban nagy és nemes harcos vagy. – Nem lehetsz teljesen biztos benne, de… mintha a pókok beszélnének hozzád! És valóban, a korábban említett lények visszasietnek a lyukukba. Köhögni kezdesz, amíg az összes teremtmény vagy el nem tűnik előled, vagy le nem nyeled őket. Ezután ismét lepillantasz a lyukba, ahol megpillantod a korábban hátrahagyott fegyveredet (vagy fegyvereidet, ha több is volt nálad)! Miután hüvelyébe dugod a kardodat (és magadhoz veszed a többit is), visszakukucskálsz a résbe, ahol egy hal alakú vésetet pillantasz meg, melybe a „Vér” szót karcolták. Ezt is zsebre vágod, majd a pókok felé fordulsz, hogy megköszönd a segítségüket – a lények viszont már eliszkoltak. Ismét egyedül vagy a folyosó közepén. Továbbindulsz. Lapozz a **301**-re.

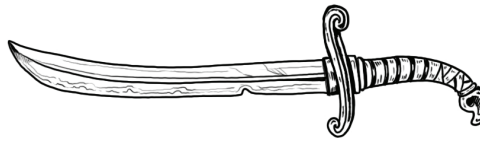


## 168.

Előrántod a zsákodból az Illúzió Szétoszlatása Tekercset. – Távozz! – kiáltod teli torokból. A dinoszaurusz köddé válik! Huhhh. Visszasietsz az ajtóhoz, mely még mindig nyitva áll, de becsapódik mögötted, amint belépsz a terembe. Lapozz a **188**-ra.

**169.**

A remegő kis vakarcshoz lépsz, és elképedve nézed, amint apró kezeivel eltakarja a szemeit, valószínűleg úgy gondolva, hogy ha nem lát téged, akkor te sem látod őt. Próbálsz nem felkacagni, és bár ezt a szánalmas műsort nézve egy kicsit megesik rajta a szíved, kis híján azért mégiscsak halálra ijesztett! Ezért meg kell fizetnie. Nagyot rúgsz belé, majd sarkon fordulsz. A szerencsétlen kis teremtmény fájdalmasan felüvölt, majd egy egészen másfajta, hátborzongató kiáltást hallat. Lapozz a **22**-re.



**170.**

Egy megfelelőnek tűnő követ felvéve gondosan megcélzod a kulcsot, majd dobsz. A kő telibe találja a célt, lelökve azt az összecsapódó medvecsapda fogai elől! Pechedre közben szilánkosra is törik – mégis mit gondoltál, mi fog történni egy ilyen törékeny kristálytárggyal? Elég hülyén érzed magad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Továbbindulsz nyugat felé. Lapozz a **74**-re.

**171.**

A Pajzs után nyúlsz, amikor… – Áááááá! – Sav! A medence égető savval van tele! Valami különös mágia mostanáig elfedte előled a maró szagot. Hogy megtudd, mennyire súlyos a sérülésed, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **130**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **445**-re.

## 172.

Szinte önkéntelenül nyúlsz a Sárkány-markolatú Kard felé, mely mintha vonzaná a kezedet. Felveszed, próbaképp suhintasz vele néhányat, amikor… – ÁÁÁÁÁÁ! – Mintha villám csapott volna a karodba, ami a szoba falának röpít. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Kábán feltápászkodva undorodva a fegyverre pillantasz. Meg mernél esküdni rá, hogy a markolat kajánul vigyorog rád. Inkább a másik kard mellett döntesz, annak azonban a színét sem látod. Nincs más választásod, kénytelen vagy ezzel az ellenséges fegyverrel beérni. Keresel egy szövetdarabot a szemetek között, és mielőtt ismét megragadnád ezt az Istenek verte, alvilági tárgyat, előbb gondosan bebugyolálod a markolatát. Szerencsére elég könnyűnek tűnik, és mintha még könnyebben is forgatnád, mint az előző kardodat. Ettől függetlenül dühösen indulsz tovább észak felé. Lapozz a **419**-re.

## 173.

Óriási megkönnyebbülés áraszt el most, hogy végre átléphetsz a legyőzött Kokatrisz tetemén, és megvizsgálhatod a jókora ládát, melyben fészkelt. A (többségében emberi) csontok között találsz egy pár tiszta, Zöld Bakancsot, melyek talpához egy-egy hosszú tüskét rögzítettek. Úgy látod, pont illenek a lábadra. Ha felpróbálnád őket, lapozz a **7**-re. Ha nem, el kell döntened, mihez kezdesz.

| | |
|---|---|
| Felnyitod a kattogó hangot adó dobozt? | Lapozz a **108**-ra. |
| Felnyitod a csendes dobozt? | Lapozz a **234**-re. |
| Nyugat felé indulsz? | Lapozz a **109**-re. |
| Északnyugat felé, a hullámverés irányába távozol? | Lapozz a **17**-re. |

## 174.

Úgy döntesz, hagyod ezt a kemény ellenfelet. Ha keletnek indulnál, lapozz a **471**-re. Ha inkább a medvére támadnál (és még nem tetted), lapozz a **279**-re.

## 175.

A fehér kalapos gomba íze pokoli, főleg azért, mert onnan is származik. Sokféle hatása van, de ezek mindegyike gonosz. Ez a konkrét példány az aurádat roncsolta meg, szerencséd már sosem lesz olyan, mint régen – vagy mint amilyenné válhatna –, SZERENCSE pontjaid száma ugyanis mostantól soha, semmilyen körülmények között nem emelkedhet 7 fölé. Nyomorult hangulatban indulsz tovább, mert abban biztos vagy, hogy itt nem maradhatsz. Recsegő hangot hallasz a magasból, és amikor felpillantasz, észreveszed, hogy a plafon gyorsan ereszkedni kezdett feléd. Továbbsietsz hát. Lapozz a **443**-ra.

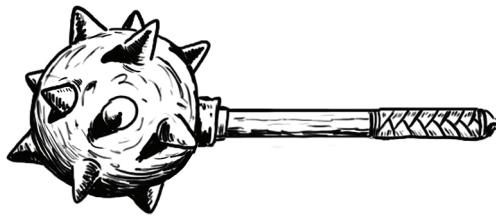
## 176.

Egy hajtincset markoltál fel, mely a címkéje szerint egy Hableányé volt egykoron. Ezután közlöd a boltossal, hogy késésben vagy, és nem kívánsz semmi más vásárolni tőle. A válasza nem tűr nyomdafestéket, legyen annyi elég, hogy közvetlen női felmenődet emlegette. Távozol a boltból, és továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **111**-re.

149-168 AC

**177.**

Biztonságban vagy! Előrelépsz, hogy megvizsgáld az itt lévő tárgyakat. Az első egy gyönyörű, fiatal, sötétbőrű, koromfekete hajú, csillogó éjszínű szemű nő teljes alakos képe. Magas termetét ragyogó aranypáncél fedi, ami határozott tartást kölcsönöz neki. Talán egy hercegnő vagy egy hadvezér lehet? Tekinteted ezután a kép jobb alsó sarkára téved, ahol a következőt látod: 149-168 AC. Úgy tűnik, ötven éve vesztette életét. A többi tárgy sokkal kevésbé lenyűgöző. Az egyik egy kis erszény, mely 3 csillogó Aranytallért tartalmaz, a következő egy pár Acélkocka, az utolsó pedig ijesztően hasonlít egy Emberi Koponyára. A festmény túl nehéz ahhoz, hogy eltehesd, a másik három tárgy közül azonban bármit magaddal vihetsz. Miközben azon töprengsz, mitévő légy, egy apró gombot pillantasz meg a falban, a kép mellett. Ahogy töprengeni kezdesz rajta, mire véld ezt a felfedezést, hangos, csikorgó hang töri meg a csendet. Riadtan körbepillantasz. A szegély a mélybe zuhant, a kötélnek hűlt helyét látod csak, a párkány pedig, melyen állsz, elkezd visszacsúszni a falba! Mégis mit kellene most tenned?! Ha megnyomod a gombot, lapozz a **126**-ra. Ha az Istenek segedelmében bízva megpróbálsz átugrani a szakadék fölött, lapozz a **187**-re.



**178.**

A Fehér Kulcs könnyedén a zárba siklik, ám elfordítani már nem hagyja magát, és ahogy erőlködsz, hirtelen egy kígyóvá változik! Az apró, zöld hüllő villámgyorsan felsiklik a karodon, a nyakadba mar, majd ugyanolyan sebesen messzire iszkol tőled. Csak a seb okozta fájdalom tart vissza attól, hogy kínodban felnevess. Karod nehéznek és bénának érződik. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Különös… Lapozz a **320**-ra.

**179.**

A fenyegető üzenet alá helyezed fegyvereidet, és ahogy továbbindulsz, kísérteties, ujjongó hangok töltik meg a levegőt, melyek bátorsággal és elégedettséggel töltenek el. „Micsoda bátorság!” „Nemes lélek!” A hangok hamarosan elhallgatnak. Magabiztosan lépdelsz tovább célod felé. Lapozz a **402**-re.

**180.**

Hűséges pajzsodat magad elé tartva, a pereme fölött átpillantva belebámulsz a lyukakba, melyekből egy mély, vörös szempár tekint vissza rád! A következő pillanatban egy pár acélvessző szökken feléd szédítő sebességgel. Sikerül elkerülnöd őket? *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **68**-ra; ha sikertelen, lapozz a **116**-ra.

**181.**

Sikerült végezned magaddal. Halott vagy. Apró darabokra szabdalva heversz a talajon. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért sikerült felülkerekedned önmagadon. Ahogy visszafordulsz a tükör felé, látod, hogy valami különös dolog történik vele. Lapozz a **317**-re.

**182.**

Lekapod nyakadból az Arany Feszületet, és bátran a lángok felé emeled, de nem történik semmi. Hirtelen fülsüketítő női hangok kacagása hangzik fel körülötted. A füledre szorítod kezeidet, miközben a Pokol Tüze természetellenes vörös színbe vált, majd egy masszív lángnyelv lövell ki belőle, hogy beborítson téged. Keserves visításod megtölti a kazamaták folyosóit, míg végül nem marad más belőled, csupán egy padlón heverő, elszenesedett tetem…

**183.**

Mielőtt bármit is tehetnél, az ajtó hirtelen kicsapódik! Pechedre. A nyílás mögött, az út kellős közepén egy nyáladzó, undorító Gretch áll. A vékony, embermagasságú bestiának sárga bőre és hüllőszerű kinézete van, két karjának végéből pedig egy-egy kegyetlenül éles, tőrhosszúságú karom nyúlik ki. A bestia rád veti magát. Kétségbeesett élet-halál harc veszi kezdetét.

| | | |
|---|---|---|
| *Gretch* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 11 |

A szörnyeteg éles karmai miatt minden sikeres találatával 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked! Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **308**-ra.

**184.**

A keleti ajtó egy sötét sziklafülkébe nyílik, melynek egyetlen északi kijárata van. Első pillantásra teljesen üresnek tűnik a helyiség, ám az egyik falat alaposabban megvizsgálva két kis lyukat pillantasz meg, melyek fölé a „Ne nézz bele” üzenetet karcolták a kövekbe. Ha csak azért is belenézel, lapozz a **472**-re. Ha észak felé távozol, lapozz a **492**-re.

**185.**

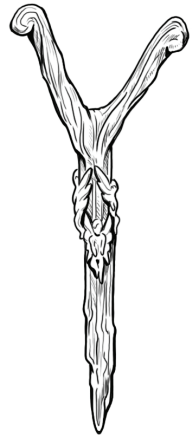
A zárba helyezed a Vörös Kulcsot, és azonnal azt kívánod, bár ne tetted volna: a kulcslyuk összezárul, porrá őrölve a kulcsot. A zár eltömődve marad, és bárhogy erőlködsz is, képtelen vagy ismét szabaddá tenni. Dühösen gondolod végig, mitévő légy ebben a helyzetben. Ha megpróbálnád egyszerűen lenyomni a kilincset, lapozz a **42**-re. Ha inkább távozol, visszatérsz a tavas terembe, és onnan észak felé indulsz tovább, lapozz a **356**-ra.

**186.**

Döbbenet! Senki más nem lett volna képes végezni ezzel a bestiával. Nyersz 2 SZERENCSE pontot a győzelmedért. Ezután a havas vadon lassan elsötétedik előtted, és egy új helyszín bontakozik ki a szemeid előtt. Lapozz a **204**-re.

**187.**

A szakadék most még szélesebb, mint korábban volt, márpedig eredetileg sem volt valami keskeny! Lélegzetelállító mutatványra lesz szükséged ahhoz, hogy ezt túléld. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 1-et a dobáshoz! Ha sikerül a próba, lapozz a **137**-re; ha elvéted, lapozz a **13**-ra.



**188.**

Az eléd táruló látványra sok mindent lehet mondani, de azt nem, hogy kellemes lenne. Valamiféle kínzóteremben lehetsz. Megcsonkított, feldarabolt testek hevernek körülötted, csontvázak díszítik a falakat, letépett, vérző végtagok lógnak a plafonról. Úgy tűnik, te vagy itt az egyetlen, aki még életben van. A látvány önmagában elég ahhoz, hogy még a legtapasztaltabb harcosokat is az őrületbe kergesse, te azonban már hozzászoktál az ehhez hasonló szörnyűségekhez.

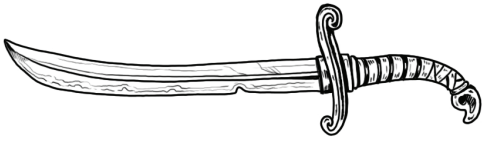
– Ezek az emberek, pontosabban ami még megmaradt belőlük, mind elbuktak. Egyikük sem tudott végezni velem. Te sem vagy különb, és hamarosan csatlakozhatsz hozzájuk – kacag fel Trinitur.

Ekkor egy másik, sokkal kevésbé parancsoló hang hangzik fel. – Ne hallgass… rá… – suttogja rekedtesen egy nő. Egy egykoron gyönyörű, felnőtt nő véres, szinte teljesen mozdulatlan testét pillantod meg. A szerencsétlen teremtés szemeit kinyomták. – Ne foglalkozz… a Démonnal – folytatja. – Végezhetsz vele, és… megmentheted a lelkünket… meg… tudod… tenni. – Azzal felsikolt, ahogy láthatatlan kínzója folytatja a munkáját, és mély vágások jelennek meg a már így is tucatnyi sebhellyel borított arcán.

Képtelen vagy tovább elviselni a látványt. – Hagyd őt békén, te szánalmas, gyáva féreg! – kiáltod el magad, túlharsogva a nő fájdalmas kiáltását. – *Velem* van most dolgod, nem másokkal! – A nő abbahagyja a visítást, és zokogni kezd.

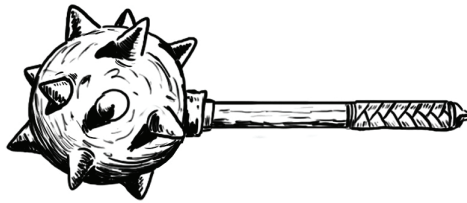
– Igazad van, te hitvány alak – vág vissza dühösen Trinitur. – Bár kétlem, hogy feleolyan jó harcos lennél, mint ez volt. De ha ezt kívánod, csak tessék, nyugodtan látogass el hozzám. – Mielőtt eldönthetnéd, hogyan válaszolj a kihívásra, megnyílik alattad a padló, és egy csúszdán találod magad, mely a mélybe vezet. Szédítő sebességgel haladsz lefelé, míg egy kicsi, fáklyákkal megvilágított terembe nem érsz. A csúszda nyílása becsukódik mögötted. – Először is meg kell tudnom, méltó vagy-e rá, hogy egyáltalán foglalkozzak veled. Van-e nálad egy vörös hering?

Ha van nálad egy faragott hal, melybe a „Vér” szót vésték, lapozz a **458**-ra; ha nincs nálad ilyen, lapozz a **352**-re.



**189.**

A nő halott, hason fekve hever a porban, saját vérének tócsájában. Ahogy végignézel a tetemen, azonnal tudod, hogy rossz döntést hoztál. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Valamiért nem érzed helyesnek, hogy átkutasd a testet – ennyi tisztesség azért még szorult beléd. Ahogy felpillantasz, két ajtó nyílik ki a falakból. Ha a nyugatin indulsz tovább, lapozz a **269**-re; ha az északnyugatin, lapozz a **330**-ra.



**190.**

Meggondolatlan döntés. Csak egy különösen ügyes majom lenne képes véghezvinni ezt a tettet. Még félúton sem jársz, amikor sikítva a forró savba zuhansz…

**191.**

A gomba, melyből az imént letörtél egy darabot, egy szempillantás alatt elsorvad! Egy *másik* gombát kell választanod, méghozzá gyorsan, utána pedig a kijárathoz kell sietned, különben örökre itt ragadsz. Melyik gombából töröd le a következő darabot?

| | |
|---|---|
| A vörösből? | Lapozz a **283**-ra. |
| A feketéből? | Lapozz a **243**-ra. |
| A sárgából? | Lapozz a **194**-re. |
| A fehérből? | Lapozz a **427**-re. |

## 192.

A keleti járat hosszú ideig vezet egyenesen, közben elhaladsz néhány tócsa mellett (hogy vizes vagy véres, abba inkább nem akarsz belegondolni, és nézelődni sem állsz meg). Ahogy megbotlasz egy emberi mellkas csontmaradványaiban, mély morgás tör fel a sötétből. Előhúzod hű kardodat, és lassan közelebb mész. Egy nagy barna medvét pillantasz meg, amit a mancsánál a falhoz láncoltak, vele szemben pedig egy hasonló állapotban lévő harcost. Az alak magas, oldalára egy jókora kard van csatolva, és a jelek szerint egész teste kvarckristályból áll. Mindkettejük mellett kis, fekete bőrzsákot látsz. A járat elég széles ahhoz, hogy biztonságban elhaladhass köztük, ha így döntenél. Legalábbis így tűnik. Mit teszel?

Rátámadsz a medvére? Lapozz a **279**-re.
Rátámadsz a Kristály Harcosra? Lapozz a **149**-re.
Hagyod mindkettőt,
és továbbsietsz kelet felé? Lapozz a **471**-re.

## 193.

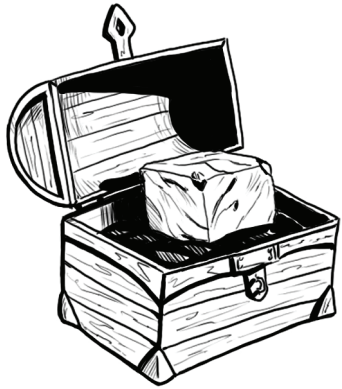
Hirtelen eszedbe jut a nő tanácsa, előhúzod a varázstekercset, és elkiáltod magad. – Aludj ki! – A lángok egy pillanat alatt szertefoszlanak, te pedig bizonságosan átkelsz a helyiségen. Rövidesen egy hármas elágazáshoz érkezel. Bár nem sokban különbözik a korábbiaktól, mégis sokkal nyugtalanítóbbnak találod, ugyanis míg az északi és északkeleti folyosók teljesen jellegtelenek, az északnyugati fölé egy kis tábla van szögezve, melyen az „Egy Lassú És Kellemetlen Halál Felé” szöveget olvasod. Merre indulsz?

Észak felé? Lapozz a **70**-re.
Északkelet felé? Lapozz a **212**-re.
Északnyugat felé? Lapozz a **293**-ra.

**194.**

Letörsz egy darabot a sárga gomba bűzös húsából, a szádba dobod, majd gyorsan lenyeled, gyorsabban, mint ahogy egy Démon megszegi adott szavát. És egy rövid pillanatra elviselhetetlen fájdalom kerít hatalmába. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még nem tetted, és szeretnél megkóstolni egy második gombát is, lapozz a **191**-re. Ha inkább szednéd a sátorfádat, döntsd el, merre indulsz tovább.

| | |
|---|---|
| Keletre? | Lapozz a **255**-re. |
| Nyugatra? | Lapozz a **481**-re. |
| Északnyugatra? | Lapozz a **448**-ra. |



**195.**

A zsúfolt, mocskos barlangban első pillantásra csupán egy nagy halom törött emberi csontot látsz, a maradványok egyik halma alatt azonban rátalálsz 6 Aranytallérra is. Zsebre vágod szerzeményeidet, majd elhagyod a barlangot, visszatérsz a medencés terembe, és északkelet felé indulsz tovább. Lapozz a **386**-ra.

## 196.

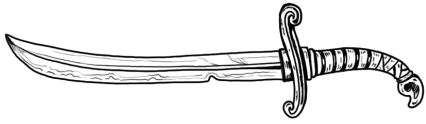
Ahogy felpattintod a láda tetejét, azonnal feldönt egy jókora madárszerű teremtmény. Ahogy a nyakánál fogva megragadod a tollas bestiát, elborzadva állapítod meg, hogy egy Kokatrisszal hozott össze a balszerencse, egy mérgező leheletű, röpképtelen madárral, melynek látványától még a legnagyobb hősöknek is inába száll a bátorságuk. Megpróbálod lelökni magadról a súlyos testet, még mielőtt komolyabb sérülést okozhatna neked. Előtte azonban *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **148**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **418**-ra.

## 197.

Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha folytatod az utadat. Már épp felállnál, mikor érzed, hogy két kőkar ragad meg és ránt vissza. – Nem kell félned, törvénytisztelő, csupán gratulálni szeretnék a bátorságodhoz. – Ezután a kezek eleresztenek, te pedig felugrasz a székből, és a cella kijárata felé rohansz. Ekkor megpillantasz valamit, ami eddig elkerülte a figyelmedet: egy törött kis üvegdugós palackot, mely a lábad mellett hever. Rózsaszín tartalmából már csupán néhány csepp maradt benne. Mit teszel? Ha meginnád a maradék folyadékot, lapozz a **240**-re. Ha inkább visszarohannál a forró elágazáshoz, lapozz a **273**-ra.

## 198.

Miután nagy levegőt veszel, hogy megnyugtasd magadat, majd a kötél felé ugrasz, amit könnyedén megragadsz. Próbálva nem az alattad tátongó mélységre gondolni, testsúlyoddal előre-hátra kezdesz hintázni. Kellemesen meleg levegő fúj, szinte már üvölt védtelen tested körül. Valami különös dolog folyik itt. Egyre inkább meleged lesz, különösen a kezednél. Ahogy felpillantasz, észreveszed, hogy a kötél füstölögni kezd. Próbálsz nem kétségbe esni, a következő pillanatban azonban lángba borul, és égetni kezdi a tenyereidet! Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Nincs más választásod, ugranod kell. De vajon sikerült már elegendő lendületet szerezned? *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, a dobáshoz 1-gyet hozzáadva (hála életveszélyes helyzetednek)! Ha szerencsés vagy, lapozz a **394**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **82**-re.



## 199.

Megpróbálod kivenni a hátizsákodból az Aranykelyhet, de az *nem mozdul*! – Nos, kedves, harcos-barátom. Úgy látom, sikerült rájönnöd sok-sok titkom egyikére, de attól félek, nem engedhetem meg, hogy már most megkezdődjön az összecsapásunk. Van még ugyanis egy trükk a tarsolyomban. – Megpróbálsz nem összerezzeni e szavak hallatán. – Bizonyítottad bátorságodat és intelligenciádat, no de mit szólnál egy küzdelemhez? Egy *kemény* küzdelemhez? – Kétségbeesetten próbálod kirángatni a zsákodból a Kelyhet,

de egyszerűen nem találsz jó fogást rajta. Trinitur nevetve nézi az erőlködésedet, mielőtt folytatná. – Add fel, öreg barátom, ki kell állnod ezt az utolsó próbát, hogy megbizonyosodhassak róla, méltó vagy rá, hogy párbajra hívj ki engem. – Ismét felnevet. – Meg kell küzdened utolsó őrömmel, az utolsó akadállyal, mely olyan ocsmány és szörnyűséges, hogy ha valaha is megpillantaná saját tükörképét, undorodva menekülne el. Hadd mutassam be neked saját kreálmányomat, a Förmedvényt! – Vérfagyasztó sikoly hangzik fel körülötted, és gyomorforgató bűz tölti be hirtelen a helyiséget, majd egy minden képzeletet felülmúlóan visszataszító teremtmény lép feléd. Trinitur nem hazudott, a bestia valóban ocsmány, az emberi lények gúnyos karikatúrája. Torz testét csomós, szívós, beteges színű bőr borítja. Végtagjai esetlen szögekben állnak ki törzséből, melyek közül néhány mozog, mások azonban csak ernyedten lógnak, és nyálkától csöpögő csápokat is látsz kinőni belőle. Feje lyukacsos, melyekből bűzös, fehér folyadék csöpög, és tucatnyi félig vak szem mered rád a legnagyobb gyűlölettel. Ahogy a teremtmény ismét felsikolt, megint kiráz a hideg, majd tántorogva megindul feléd. Úgy tűnik, ellenfelednek komoly fájdalmai vannak. Trinitur közben halkan nevetgél valahol. El kel pusztítanod az emberek és Istenek csúfképét, már csak azért is, hogy véget vess szerencsétlen szenvedéseinek. Erősen megragadod kardod markolatát.

*A Förmedvény* ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 10

Ha sikerülne véget vetned szánalmas életének, lapozz a **248**-re.

**200.**

Amilyen erősen csak tudod, a mosolygó Időbestiához vágod a bájitalt. A lény vigyora erre még szélesebbé válik. Felemeled a pajzsodat, ahogy ellenfeled a torkodnak ugrik. Lapozz a **46**-ra.

**201.**

– Szóval sértegetsz, mi? – kiáltja dühösen a boltos. – Majd én megtanítalak kesztyűbe dudálni! – Lapozz a **361**-re.

**202.**

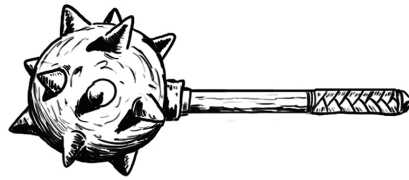
Egy ideig észak felé sétálsz, majd egy kis faajtóhoz érkezel. Ahogy belököd, az hangtalanul kinyílik, és gyomorforgató szag csapja meg az orrodat. Bekukucskálsz, hogy megtudd, mi ennek az istentelen bűznek a forrása. Egy mocskos, nyálkával teli veremben egy Gargantist pillantasz meg, mely egy ember tetemén falatozik. A magas, zöld, dinoszaurusz-szerű teremtmény koponyájából egy hosszú, hófehér szarv mered. A bestia még nem vett észre. Ha békén akarod hagyni, lapozz a **362**-re. Ha rátámadnál, lapozz a **14**-re.

**203.**

Óvatosan, csendes léptekkel hatolsz be a nyugati homályos barlangba, kimeresztett szemekkel lesve bármi gyanús mozgást, kihegyezett fülekkel hallgatózva árulkodó neszek után. Némán várakozol a sötétben, amíg érzékszerveid hozzá nem szoknak a környezethez, ezután alaposan körbenézel. A helyiség üresnek tűnik (ellenségre utaló jeleket legalábbis nem találsz, csapdák attól még lehetnek itt). Egy mély és sötét, szeles szakadék szélén állsz, melyből égett szag árad feléd. A mélybe hajítasz egy követ, de nem hallod,

hogy az talajt érne. Felpillantva még három dolgot fedezel fel. Néhány méternyire tőled, a sötétből egy ugyanolyan párkány nyúlik ki, mint amelyiken állsz, rajta néhány tárggyal, többek közt egy festménnyel is. A balodon egy keskeny szegély fut végig körbe, mely végül a szemközti párkányhoz vezet. A szakadék közepén pedig egy kötél lóg, és ingadozik lágyan a szellőben. Mit teszel?

Megpróbálsz átugrani a túloldalra? Lapozz a **451**-re.
Ugrasz, de a kötelet célzod meg? Lapozz a **198**-ra.
Megpróbálsz a szegélyen végigoldalazni? Lapozz a **252**-re.
Vagy sarkon fordulsz, és távozol innen? Lapozz a **389**-re.



**204.**

Egy poros, évszázados folyosó képe bontakozik ki előtted. Egy zsákutcában állsz, ezért egyenesen indulsz tovább. – Nem hiszem el, egyszerűen *nem* hiszem el! – hangzik fel minden irányból Trinitur hangja. – Soha senki nem jutott még ilyen messzire! – A Démon ezután elnémul. Ahogy továbbmész, próbálod elfojtani önelégült vigyorodat. A járat hamarosan véget ér, innen két keskeny rés indul tovább. Ha a nyugatin indulsz tovább, lapozz a **33**-ra; ha az északnyugatin, lapozz a **344**-re.

## 205.

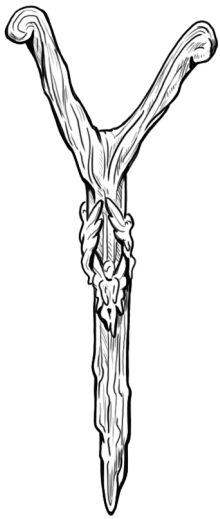
A jobb oldali ajtón átlépve elhaladsz a felemelt vasrács alatt, és közben próbálsz nem belegondolni, hogy egy csapdába sétálsz épp be. Egy rövid, mocskos járatot követve egy ovális barlangban találod magad. A padlón megcsonkított emberi holttestek hevernek mindenfelé, kis híján térdig gázolsz a tetemekben. Rosszullét kerülget, és szinte felkiáltasz a gyalázat láttán. Miután kiadod magadból legutóbbi étkezésed maradványait, és okádékkal borítod be a nyomorultakat, kényszeríted magad, hogy körbenézz a teremben. Azonnal megpillantasz egy jókora ördögarcot formáló faragványt, mely a bejárat melletti falról vigyorog vissza rád. A dombormű szája – melyben borotvaéles fogak látszanak – nincsen zárva, és épp van annyi hely a fogak közt, hogy bedughasd a kezedet az itt nyíló mélyedésbe, hátha találsz benne valamit. Miközben a könnyeidet törölgetve épp ezen töprengsz, váratlanul egy hang hangzik fel a fejedben. – Szép estét, emberlény – szólít meg telepatikusan Trinitur. – Ezek a férfiak és nők mind hozzád hasonló harcosok voltak, ám elbuktak a próbáimon. Vajon a faragvány miatt történt ez? Vagy mert nem találták meg azt, amit az ördögfej véd? – Komoran állapítod meg, hogy a gonosz teremtmény nem nevet, miközben ezt mondja. Miért? Mit teszel?

Benyúlsz az ördögfej szájába? Lapozz a **440**-re.
Inkább a kardodat dugod bele? Lapozz a **162**-re.
Távozol, és visszamész a folyosóra, ahonnét ez az ajtó nyílt? Lapozz a **435**-re.

Ne feledd, hogy miután távozol innen, lecsapódik mögötted a vasrács, és többet nem térhetsz ide vissza.

**206.**

Jobb gyáván élni, mint hősként meghalni. A folyosó tovább sötétedik, míg végül már a saját kezeidet sem látod. Oldalra nyújtod a kezedet, hogy a falat kövesd, de nem találod, csupán fagyos levegőt érintesz! Megfordulsz, hogy visszaindulj arra, amerről érkeztél. Pontosabban amerről gondolod, hogy érkeztél, mert túl sötét van ahhoz, hogy pontosan meg tudd állapítani az irányokat. Egy ideig vakon sétálsz tovább, de csak annyit érzékelsz, hogy a levegő egyre hidegebbé válik. Mi folyik itt? Csak nem egy csapdába estél? De igen. Méghozzá egy igen borzalmas csapdába. Talán jobb is, ha nem tudod, milyen sors vár rád…



**207.**

Úgy döntesz, bármi legyen is a barlangban, nem ér annyit, mint az életed, ezért visszarohansz a folyosón, majd a tavas barlangba érve az északi kijárat felé fordulsz. Lapozz a **356**-ra.

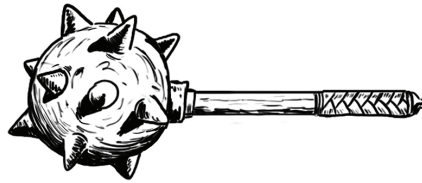
## 208.

Meglököd az ajtót, majd belépsz a szobába. Egy kis, szerényen berendezett helyiségben találod magad. A közepén lévő doboztól eltekintve nincs itt semmi említésre méltó. Ahogy beljebb óvakodsz, egy üzenetet pillantasz meg annak oldalára írva: „Nem most fogod megbánni, ha magaddal viszed ezt a kincset, hanem később." Ez mégis mit akar jelenteni? Ha hagyod a fenébe ezt a „kincset," és továbbindulsz, lapozz az **53**-ra. Ha inkább maradsz, és a figyelmeztetés ellenére is megfontolod, hogy kinyisd a dobozt, lapozz a **93**-ra.

## 209.

A sárga gomba íze egyszerűen borzalmas! De miután nagy nehezen legyűröd, frissesség áraszt el. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha ez volt a második gombád, lapozz a **395**-re. Ha nem, el kell döntened, mit teszel.

| | |
|---|---|
| Megeszed a fehér gombát is? | Lapozz a **19**-re. |
| Megeszed a fekete gombát is? | Lapozz a **236**-ra. |
| Hagyod a gombákat, és inkább továbbindulsz kelet felé? | Lapozz a **395**-re. |



## 210.

Reménykedve tartod fel magad elé a Gyémántot. Az Időbestia nincs lenyűgözve a próbálkozásodtól. Ahogy a fejed felé ugrik, felemeled a pajzsodat. Lapozz a **46**-ra.

## 211.

Nem jó ötlet túl sokat kísérteni a sorsot. Ezt a helyet nem fogod élve elhagyni. Ahogy átlépsz a tábla alatt, egy súlyos szikla csapódik le a hátad mögött, elzárva a visszavezető utat, és megpecsételve sorsodat. Az itt leselkedő, lidérces végek közül talán ez a legrosszabb, amit választhattál. A bűzös terem szemközti fala lassan szétnyílik, tucatnyi kiéhezett Zombit fedve fel előtted. A rothadó sereg előrenyújtott kezekkel, bomló hússal teli, tátogó pofával kezd némán feléd tántorogni, hogy éhségüket csillapíthassák. A vérrel és belekkel borított, halálszagot árasztó élőholtak egykoron maguk is emberek voltak, mostanra azonban minden értelmüket elvesztették. A bestiák a véredre szomjaznak. Azonnal belátod, hogy ekkora túlerő ellen értelmetlen az ellenállás, de nincs más választásod. Csodával határos módon sikerül végezned a szörnyetegek felével, mielőtt a túlerő legyűrhetne, és mielőtt magad ellen fordíthatnád a kardodat, a még életben lévő Zombik megragadnak. A legrosszabb végzet vár rád, amit kannibálok kezei közt elszenvedhetsz: élve felfalnak. Letépik a húst a csontjaidról, kiszívják a vért megkínzott testedből, végül egyesével kitépik a végtagjaidat. Ami a legrosszabb, hogy a tortúra nagy részét még élve vagy kénytelen elviselni. Mikor a Zombik végre jóllaktak belőled, visszaviszik fejedet és csontjaidat titkos odújukba, és reménykednek benne, hogy egy nap hozzád hasonlóan egy másik bolond is meg fogja kísérteni a sorsát…

## 212.

Az északkeleti folyosó rövidesen észak felé kanyarodik, miközben hűvös szél támad benne. Hirtelen egy jókora vasajtó csapódik le mögötted, melynek zajától ijedtedben vagy félmétereset ugrasz. Már épp megnyugodnál, amikor egy második ajtó csapódik be, ezúttal előtted. Biztos vagy benne, hogy mindkettő bezáródott. Továbbindulsz a szeles járatban, melynek ezen szakaszán egy hosszú rés húzódik végig a plafonon. Holdfény árad be a nyíláson, mely úgy hasítja ketté az árnyakat, mint éles tőr a húst. Ekkor léptek hangja üti meg a füledet, és egy férfi alakját látod kibontakozni a fagyos sötétből. Az alak magas, átlagos testfelépítésű, és szokatlanul szőrös. Szürkés színű, rongyos ruhát visel. Ahogy közelebb ér hozzád, hűvös magabiztossággal mér végig téged. Nem látsz nála fegyvert. – Ne félj tőlem, barátom – mondja rekedtes hangon. – Továbbmehetsz a mögöttem lévő ajtón, melynek nálam van a kulcsa, ám attól félek, ezt nem adhatom neked ingyen. Súlyos aranyakat kell fizetned érte.

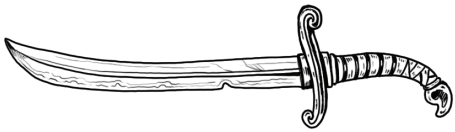
Alaposan megfontolod a hallottakat, mielőtt válaszolnál. – Miért ne küzdjek inkább meg veled?

Ahogy az alak elmosolyodik, kivillantja fogait. – Sokan próbálkoztak már ezzel. Egyikük sem maradt életben. Ha úgy döntesz, rám támadsz, nagy bajban fogod találni magad. De ha ez a kívánságod, csak tessék… Úgyis kezdek megéhezni.

Mit teszel? Ha rátámadsz az alakra, lapozz a **280**-ra. Ha inkább fizetnél a kulcsért, lapozz a **426**-ra.

## 213.

Sarkon fordulsz, és a kijárat felé rohansz – pontosabban csak rohannál, valaki ugyanis bezárta a bejárati ajtót, és ezen az oldalon nem látsz rajta kulcslyukat sem. A félelemtől remegve visszafordulsz, és felemeled az ökleidet, a gyorsan közeledő, megtermett Gólem láttán azonban, ami elállja előled az utat az északi folyosó felé, tudod, hogy semmi esélyed a győzelemre. Puszta kézzel nem tehetsz semmit. Csak a gyors halálban bízhatsz. A szörnyeteg megragad, a magasba emel, és kettétép. Még tudatodnál vagy, amikor kitépi a karjaidat, és beletelik egy kis időbe, hogy elvérezz…



## 214.

Előhúzod kardodat, és magasan a fejed fölé emeled. A penge megcsillan a félhomályban. A nőt láthatóan nem lepi meg a tetted. – Nem hibáztatlak, gyermekem… miért is bíznál meg bennem? – kérdi bánatos hangon. – Másrészt ezzel is csak szívességet teszel nekem. – Ezután zokogni kezd. Összeszorult szívvel, könnyes szemekkel csapsz le a nyakára. A penge mélyen a húsába hatol, a padlót hamarosan elönti a meleg vére. Sajnálod a nőt, és szörnyen szégyelled magad. Gyenge volt, fegyvertelen, képtelen volt megvédeni magát, és akár a káosz erőit szolgálta, akár nem, így is összeszorul a szíved sorsa alakulása miatt. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Valamiért úgy döntesz, átkutatod halott, véráztatta testét, és a következő tárgyakat találod nála: 3 Illúzió Szétoszlatása Tekercs és egy negyedik régebbi, Vörös Pergamen,

melyre számodra érthetetlen betűket firkáltak. Nyilván ez is egy varázsige lehet, melyet nem ismersz. Az első háromba elég varázserőt zártak be ahhoz, hogy egy-egy alkalommal használhasd őket. Ha így tennél, a „Távozz!" szót kell kiáltanod egy csata megkezdése előtt, közben azonban már nem lesz elég idődd ahhoz, hogy a tekercsekkel pepecselj. Ha bármikor egy ellenfeled esetében felmerül benned a gyanú, hogy nem valódi, adj az éppen aktuális fejezetpont számához 15-öt, és lapozz az eredményül kapott pontra. Ha a szöveg értelmesen folytatódik, a szörnyeteg kámforrá válik. Ha nem, akkor meg kell küzdened vele, esetleg el kell menekülnöd előle. De mindenképpen csak olyankor használd, amikor már látod ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjaikat, és ne korábban. A tekercsek szétporladnak, miután felszabadítottad a beléjük zárt mágiát, akár sikerült semlegesítened egy illúziót, akár nem. Ezután a vörös pergament veszed alaposabban is szemügyre. Csak annyit sikerül megállapítanod, hogy az a leghatározottabban egy varázsige, de ha belepusztulsz az erőlködésbe, sem sikerül ennél többet kisilabizálnod belőle. Tegyél el mindent, amit szeretnél, majd az előző elágazás felé indulva döntsd el, merre mész tovább. Ha ott most északnak fordulnál, lapozz a **411**-re; ha északkeletnek, lapozz a **429**-re.

## 215.

Úgy döntesz, felhúzod a Kesztyűket, ám amint ezt teszed, érzed, hogy rászorulnak az ujjaidra, és kis híján összezúzzák őket. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. És ami még rosszabb, rád ragadnak, és képtelen vagy lerángatni őket magadról! A sziklaajtó lassan csukódni kezd. Futásnak eredsz, és épp csak sikerül kiiszkolnod rajta. Ezután visszatérsz az előző barlangba, ahol észak felé fordulsz. Lapozz a **344**-re.

## 216.

Erősen zihálva végiggondolod, mi legyen a következő lépésed. Ha kortyolnál egy nagyot a frissítő, hideg vízből, lapozz a **48**-ra. Ha inkább csak továbbállnál, lapozz a **144**-re.

## 217.

Egykori ellenfeled teteme mozdulatlanul hever a lábad előtt, tucatnyi sebhelyéből patakokban folyik a vér. Ahogy a Vérfarkashoz lépsz, az ismét visszaváltozik azzá az emberré, aki eredetileg is volt. Így már sokkal kevésbé tűnik fenyegetőnek, sőt, már-már úgy tűnik, mintha csak békésen aludna. Átkutatod a ruháját. Találsz két krémszínű pergamenlapot, melyek egyik oldalára a „Szeraphil, Tárulj!" szavakat festették. Úgy tűnik, ezek ajtónyitó tekercsek. Utad során bármikor használhatod őket, amikor bezárt ajtóval találod szembe magad, csupán a varázsigét kell kimondanod. Ha ezt akarod majd tenni, adj 20-at annak a fejezetpontnak a számához, ahol éppen vagy. Akár értelmesen folytatódik a történet, akár nem (ez esetben természetesen vissza kell lapoznod oda, ahonnan érkeztél, és valami mással kell megpróbálkoznod), a varázslat kifejti hatását, és a tekercs használhatatlanná válik. Tovább kutatva a tetem szájában rálelsz egy rubin kulcsra is! Az északra lévő ajtóhoz lépsz, és megpróbálod kinyitni. Siker! A kulcs azonban semmivé válik! Ahogy továbbindulsz, az ajtó ismét becsapódik mögötted. Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha innen észak felé indulsz, lapozz az **59**-re. Ha északnyugatra, ahol nem messze egy újabb kereszteződést pillantasz meg, lapozz a **273**-ra.

## 218.

Ahogy fuldokolni kezdesz, elereszted a tárgyat, és kihúzod a karodat. Ekkor suttogó hang üti meg a füledet. – Bátor vagy, ember, de nem annyira, mint lehetnél. Semmink nincs a számodra. – Bármennyire is hihetetlen, úgy érzed, a pókok szóltak hozzád! Még mindig fuldoklasz, amikor a lények – már amelyiket nem nyelted le véletlenül – gyorsan visszaiszkolnak a lyukukba. Mikor az utolsó is eltűnik a szemed elől, egy sziklafedő zárja el a nyílást. Csak az Istenek a megmondhatói, mi történt, de abban biztos vagy, hogy nem örülsz a végkimenetelnek. Továbbindulsz. Lapozz a **301**-re.

## 219.

A sárga kalapos gomba teljesen ízetlen, de mégis szerencse, hogy úgy döntöttél, hogy megeszed, ugyanis valami kemény tárgyra harapsz rá: egy apró Platina Kulcsra, mely ugyan túl kicsi ahhoz, hogy egy közönséges zárat kinyisson, de később attól még hasznosnak bizonyulhat. Ezután ösztöneid noszogatására felpillantasz a plafonra, mely némán ereszkedni kezdett. Gondolkozás nélkül továbbsietsz, még épp időben. Lapozz a **443**-ra.

## 220.

Elég nehezen sikerül csak beleillesztened a Fehér Kulcsot a zárba, és mielőtt el tudnád fordítani, az kirepül! Elképedve figyeled a jelenetet, de mielőtt jobban elgondolkodhatnál rajta, a fal egy része könynyedén oldalra csúszik. Egy barlang tűnik fel előtted, mely Nandi-medvékkel, majmok és medvék vad, könyörtelen keverékével van tele. Összesen hat állatot látsz, melyek éhes szemekkel méregetnek. A padlón valami csillogó tárgyat látsz. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Elmenekülsz? | Lapozz a **464**-re. |
| Megküzdesz velük? | Lapozz a **9**-re. |
| Feléjük hajítasz egy darab emberhúst? | Lapozz a **398**-ra. |

## 221.

A széket szakértő kezek faragták, és rendkívül kényelmes, aminek köszönhetően rövid pihenőd nagyon felfrissít. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 5, lapozz a **436**-ra; ha más, lapozz a **197**-re.

## 222.

A vesszőre erősíted a fejet, majd az íjba illeszted a vesszőt, megcélzod ellenfeledet, és lősz. A nyílvessző a fenevad pofájába fúródik, de az mintha észre sem venné a sebet. Most már tudod, hogy szörnyű tréfának estél áldozatául, ez a fegyver ugyanis teljesen haszontalan. Átkozod balszerencsédet, kiköpsz, majd összeszorított fogakkal felemeled a pajzsodat, ahogy a szörnyeteg feléd iramodik. Lapozz a **46**-ra.

## 223.

Utolsó csapásod alatt a Kristály Harcos milliónyi apró darabra törik szét, a padlót kvarcszilánkok terítik be, csupán a feje marad épen. Büszkeség tölt el egykori halálos ellenfeled látványától, ahogy elhajítod használhatatlanná vált fegyveredet. Ezután megvizsgálod a zsákot, melyet őrzött. Egy nagy Vasgyűrűt találsz benne, melynek foglalatában egy szemnek megformázott, kék színű drágakő csillog. A látvány annyira magával ragadó, hogy képtelen vagy megállni, hogy felpróbáld. Egy pillanatra megijedsz, amikor hirtelen szédülés és zavartság vesz erőt rajtad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Dühösen lehúzod az ujjadról, ám mivel ilyen nehéz volt megszerezned, és talán később még hasznodra lehet, mégis úgy döntesz, hogy a zsákodba teszed. Ha kalandod során bármikor úgy döntenél, hogy az ujjadra húzod, adj 25-öt az éppen aktuális fejezetpont számához, és lapozz az újonnan kapott pontra. Ha a szöveg értelmesen folytatódik, olvass tovább, ha azonban nem, úgy vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Mit szeretnél most tenni? Ha rátámadnál a medvére (és még nem tetted), lapozz a **279**-re. Ha inkább továbbindulnál kelet felé, lapozz a **471**-re.

## 224.

Őrült módjára esel neki az álfenéknek, de azt sokkal nehezebb felfeszegetni, mint gondoltad, és a közeledő hangok is csupán néhány lépésnyi távolságból hallatszanak. Nincs más választásod, mint hogy futásnak eredj. Mielőtt azonban bármit is tehetnél, az északi járat irányából is beszédfoszlányok ütik meg a füledet. Csapdába estél. Jobb híján előhúzod véráztatta kardodat, megmarkolod a pajzsodat és a falnak vetett háttal várod ellenségeid felbukkanását. De hol lehetnek?

Nem látsz senkit, a hangok azonban mégis átkelnek a termen! Valami trükk lenne az egész? Vagy kísértetek? Kiráz a hideg a gondolatra. Gyorsan visszatérsz a ládához, majd hosszas erőlködés után végre sikerül felfeszegetned a fenekét. A jutalmad egyetlen Aranytallér. Kis híján felkacagsz, majd erőt veszel magadon, és továbbindulsz észak felé. Lapozz a **36**-ra.

## 225.

Másod tovább közeledik feléd, te azonban nem mozdulsz. Még közelebb jut, de még mindig nem teszel semmit. Már szemtől szemben áll veled, felemeli a kardját, és felkészül rá, hogy lecsapjon védtelen nyakadra, de te megint csak *mozdulatlan* maradsz. Tükörképed vigyora még szélesebbé válik, majd megszólal. Hangja hasonlít a tiédre, de annál sokkal torzabb. – Valóban bátor vagy, halandó, de erősen ajánlom, hogy küzdj meg velem, különben elevenen fogom felfalni a lelkedet. – Mit teszel most? Ha mégis felveszed a harcot a másolatoddal, lapozz a **478**-ra. Ha továbbra sem foglalkozol másoddal, lapozz a **357**-re.

## 226.

A kellemesen meleg zsákba nyúlsz, és… NE! A zsák él! Egy Élő Hátizsák az, és épp most harapta le a kezedet! Vesztesz 3 ÜGYESSÉG pontot. A gonosz kis teremtmény ezután feliszkol a falon, és biztos távolságban meghúzza magát. A Kristály Harcos rád vigyorodik. Amennyire tudod, elkötöd a karod végén lévő csonkot, de ez nem egyszerű feladat, miközben a fájdalomtól üvöltesz. Egy idő után, mikor kicsit alábbhagy a történtek okozta sokkhatás, észreveszed, hogy a bestia elhagyott néhány csillogó tárgyat, melyek valószínűleg menekülés közben eshettek ki a szájából:

egy pár Macskakarmot (ezek nindzsa fegyverek, melyek használatában sajnos nem vagy jártas). Ha akarod, elteheted őket. Ezután bizonytalanul talpra kecmeregsz, és könnyező szemekkel megfontolod, mihez kezdj. Ha továbbindulsz kelet felé, lapozz a **471**-re. Ha rátámadsz a harcosra (és még nem tetted), lapozz a **149**-re.

**227.**

A két Küklopsz egyszerre válaszolja meg a kérdésedet, de olyan mély hangon, hogy meg mernél rá esküdni, unalmukban sziklákat rágcsálnak. – Nézz északra, a tűzfalon túlra, haladj el a Halálpók mellett, ott találsz majd egy boltot nyugatra, te, számtalan csaták győztese. Előbb azonban rá kell jönnöd, hogyan tudsz eljutni abba a helyiségbe. – Végül még egy figyelmeztetésre is futja tőlük. – De óvakodj a póktól, mester, mert veszélyes, bár van rá mód, hogy elkerüld. – A nagyobbik szörnyeteg ezután a kezedbe nyom egy Gyógyitalt és egy 4 Aranytallért tartalmazó erszényt! Ezek bármelyikét elteheted. A következő pillanatban mindkét bestia kámforrá válik… Nem érted, hová tűnhettek. Miután elgondolkodsz a hallottakon, továbbindulsz. Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha itt nyugat felé indulsz tovább, lapozz a **330**-ra; ha dél felé, lapozz a **349**-re. Ha a délnyugati irányt választod, lapozz a **269**-re.

## 228.

A biztonság kedvéért kardmarkolatra tett kézzel várod be az idegent. Azonban mikor a léptek gazdája megjelenik előtted, egy pillanat alatt előrántod. A lény, pontosabban a dolog egy Fém Őrszem – egy magas, széles mellkasú, emberszerű szerkezet, nagyjából egy tömör fémtömb, melyet mágia mozgat. Nagy slamasztikába keveredtél. Mit teszel? Ha megküzdesz ezzel az óriással, lapozz a **88**-ra. Ha nem, és inkább *Elmenekülnél* az észak felé vezető járaton, ami felé a szerkezet terel, lapozz a **32**-re.

## 229.

Bátran, magasba emelt karddal rontasz a Mantikórra, mely kimeresztett karmokkal támad vissza rád. Küzdj meg ezzel a szörnyeteggel.

*Mantikór* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Valahányszor eltalál a szörnyeteg, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, a szokásos módon sebesülsz meg. Ha azonban 5–6 az eredmény, a skorpiófarok fullánkja fúródott beléd, és 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz! Ha akarod, ilyenkor is *próbára teheted a* SZERENCSÉDET. Amennyiben szerencsésnek bizonyultál, sikerül teljesen elkerülnöd a sebesülést! Ha túléled ezt a nehéz csatát, lapozz a **291**-re. Ha úgy érzed, hogy kezdenek rosszra fordulni a dolgok, a második harci kör után bármikor *Elmenekülhetsz* – annál hamarabb nem mersz hátat fordítani a bestiának. Amennyiben ekkor a nyugati folyosó felé futnál, lapozz a **452**-re, de az ott leírt dobáshoz adj majd hozzá 1-et. Ha inkább a verembe leugrást kockáztatnád majd meg, lapozz az **55**-re.

**230.**

Ne félj, bátor ember, csupán egy ártalmatlan teleportációs varázslatot aktiváltál. Nem sokkal később épen és egészségesen bukkansz fel ismét. Egy észak-dél irányú folyosón találod magad, melynek déli járatát kőtörmelék zárja el. Mit gondolsz hát, merre indulsz tovább? Lapozz a **32**-re.

**231.**

Testednek valahogy sikerül legyűrnie a méreg hatását, és sikerül bátran folytatnod a küzdelmet. Lapozz vissza a **70**-re, hogy végezhess ellenfeleddel!

**232.**

A mentális löket ledönt a lábadról. Bár te ezt nem tudod, a Gargantis szarva mágikus erővel bír, mely szinte bárkit képes őrületbe kergetni. De vajon rajtad is hatni fog? *Tedd próbára* SZERENCSÉD, és adj 3-at az eredményhez! Ha szerencsés vagy, lapozz a **370**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **96**-ra.

**233.**

Attól tartok, kalandor, ez egy rossz jelszó volt, és ezt a ballépést az örökkévalóságig fogod nyögni a pokolban… mert amint kiejted a szót, lelked kiszakad a testedből, és a Verem legmélyére kerül, ahol az idők végezetéig szenved majd…

## 234.

Hű kardod hegyével felnyitod a harmadik láda tetejét, majd óvatosan belekukucskálsz. És azonnal azt kívánod, bár ne tetted volna. Pillantásod egy nagy halom vonagló kígyóra esik, és nehezedre esik, hogy össze ne ess a rémülettől. Ahogy lassan próbálod visszaereszteni a tetőt, a pikkelyes lények rád támadnak!

*Kígyók* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

A bestiák marása mérgező, ezért minden sikeres támadásuk 3 ÉLETERŐ pontot sebez. Ha sikerül végezned velük, lapozz a **125**-re.

## 235.

Az első kard után nyúlsz, és megragadod a markolatát. Próbaképp suhintasz vele néhányat. Úgy találod, könnyű forgatni, még könnyebb is, mint az előző fegyveredet! Nyersz 2 ÜGYESSÉG pontot. A másik kardra pillantva azonban színét se látod. Micsoda? Na mindegy. Új szerzeményeddel elégedetten a – legnagyobb megkönnyebbülésedre – nyitott északi ajtó felé indulsz, hogy folytasd végzetes küldetésedet. Lapozz a **419**-re.

## 236.

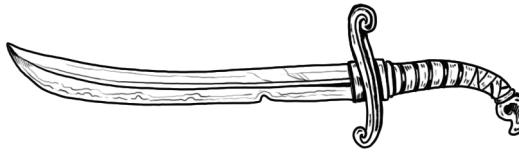
Hamar befalod a teljesen íztelen fekete gombát, és nem sokkal később érzed, ahogy magabiztosság tölt el. Úgy érzed, ez a te szerencsenapod! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha ez a második gombád volt, lapozz a **395**-re. Ha nem, el kell döntened, mit teszel.

| | |
|---|---|
| Megeszed a fehér gombát is? | Lapozz a **19**-re. |
| Megeszed a sárga gombát is? | Lapozz a **209**-re. |
| Hagyod a gombákat, és továbbindulsz kelet felé? | Lapozz a **395**-re. |

**237.**

A tükörben most egy kanyargós, elegáns mintázatú folyosót pillantasz meg. Nincs más hátra, meg kell próbálnod belépni a túloldalra… Siker! Biztonságban átjutottál az átjárón. Ezután követed a folyosót, mely nemsokára élesen elkanyarodik, és hirtelen egy maszszív, kétszárnyú ajtóban ér véget. Ezek legalább háromszor olyan magasak, mint te vagy, és bár összeszorul a gyomrod a gondolatra, hogy miféle teremtmény számára készülhetett, képtelen vagy nem csodálattal adózni az aprólékosan kidolgozott díszítésnek: a bíborszínű bejáratot törött, vérző koponyák faragványai borítják. Ezeken kívül látsz egy aranyzárat és két üvegkilincset. Mivel próbálkozol?

| | |
|---|---|
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Ezüst Kulccsal? | Lapozz a **377**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kristálykulccsal? | Lapozz a **292**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kék Kulccsal? | Lapozz a **38**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Vörös Kulccsal? | Lapozz a **351**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Fehér Kulccsal? | Lapozz a **78**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Arany Kulccsal? | Lapozz a **314**-re. |
| Szerencsét próbálsz a kilinccsekkel? | Lapozz a **153**-ra. |



**238.**

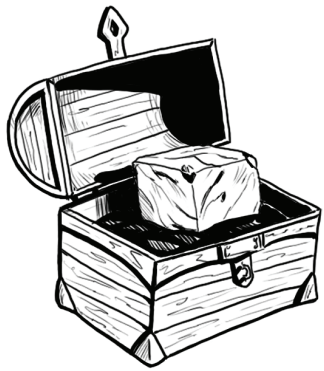
Legmélyebb sajnálatodra nem a lámpás volt a helyes tárgy. – Nagy kár… pedig már nagyon vártam az összecsapásunkat – mondja szomorúan Trinitur. Lapozz a **479**-re.

**239.**

Kardod hegyét a csapda alá helyezed, majd egy gyors, határozott mozdulattal felrántod. A medvecsapda az oldalára esik, és összecsapódik, széttörve a Kristálykulcsot is. Átkozod az ostobaságodat, de nincs mit tenned. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot a meggondolatlanságod miatt. Továbbindulsz nyugat felé. Lapozz a **74**-re.

**240.**

Óvatosan felemeled az üveget, és lenyeled a tartalmát. Azonnal sokkal jobban érzed magad. Nyersz 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ezután úgy döntesz, ideje magad mögött hagyni ezt a kísérteties helyet és visszatérni az elágazáshoz. Ahogy elhagyod a cellát, hallod, ahogy az ajtó becsapódik a hátad mögött. Lapozz a **288**-ra.

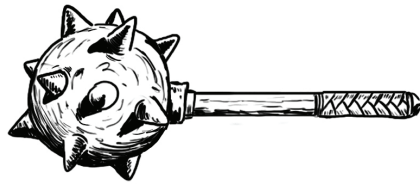


## 241.

A magas, ápolatlan lány felé fordulsz, aki pedig rád pillant. Nem tűnik sem meglepettnek, sem pedig ijedtnek. Ahogy ráveted magad, ő aggasztóan könynyedén lök félre, és állja el az utat a menekülő Ork mögött. Ezután valami különös dolog történik: még magasabbá és szélesebbé válik, vonásai eltorzulnak, bőre zöldes árnyalatba vált, és tüskék törnek elő a ruhája alól. Egy Alakváltó áll előtted! Hatalmas karmaival feléd csap. Küzdj meg vele!

*Alakváltó* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **364**-ra.



## 242.

Valami félresikerül a megidéző varázslattal, a szörnyűséges bestia ugyanis egy pillanatra eltűnik előled. Ennyi idő pont elég, hogy ismét átgondolod a kissé talán elhamarkodott döntésedet. Ha mégis távoznál északi irányba, lapozz a **330**-ra. Ha nyugatra menekülnél, lapozz a **138**-ra. Ha még mindig eltökélt vagy, hogy megküzdj a fenevaddal, hát hajrá, de amint megkezdődik az ütközet, már késő meggondolnod magad.

*Verembestia* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 15

Amint ellenfeled először eltalál, lapozz a **420**-ra.

**243.**

A fekete gomba szaftos, de teljesen íztelen. És halálos. Térdre rogysz, és összegörnyedsz, ahogy a gyomrod elviselhetetlen görcsbe rándul. Úgy érzed, mintha lángolnának a belső szerveid. Ennek oka egyszerű, valóban ez történik. Most már csak imádkozni tudsz a gyors halálért…

**244.**

Egy szempillantás alatt előrántod hátizsákodból az Illúzió Szétoszlatása Tekercset, és elkiáltod magad. – Távozz! – A Mantikór elhaló üvöltéssel semmivé foszlik. Szép munka! Lapozz a **268**-ra.

**245.**

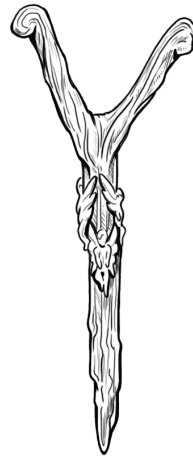
Úgy gondolod, a Szentelt Víz lesz a tökéletes megoldás szorult helyezetedre. Előveszed hát hátizsákodból az áldott folyadékot tartalmazó üveget és a lángoló pokolba hajítod, ám az még azelőtt elpárolog, hogy elérné a tüzet. Hirtelen fülsüketítő női hangok kacagása hangzik fel körülötted. A füledre szorítod kezeidet, miközben a Pokol Tüze természetellenes vörös színbe vált, majd egy masszív lángnyelv lövell ki belőle, hogy beborítson téged. Keserves visításod megtölti a kazamaták folyosóit, míg végül nem marad más belőled, csupán egy padlón heverő, elszenesedett tetem…

**246.**

A Vérfarkas karmai végigszántanak a mellkasodon, könnyedén feltépik páncélodat, és ahogy véres vérted maradványaira szorítod a kezedet, felüvöltesz a fájdalomtól. Ha van nálad Nadragulya, lapozz a **354**-re; ha nincs, lapozz a **372**-re.

**247.**

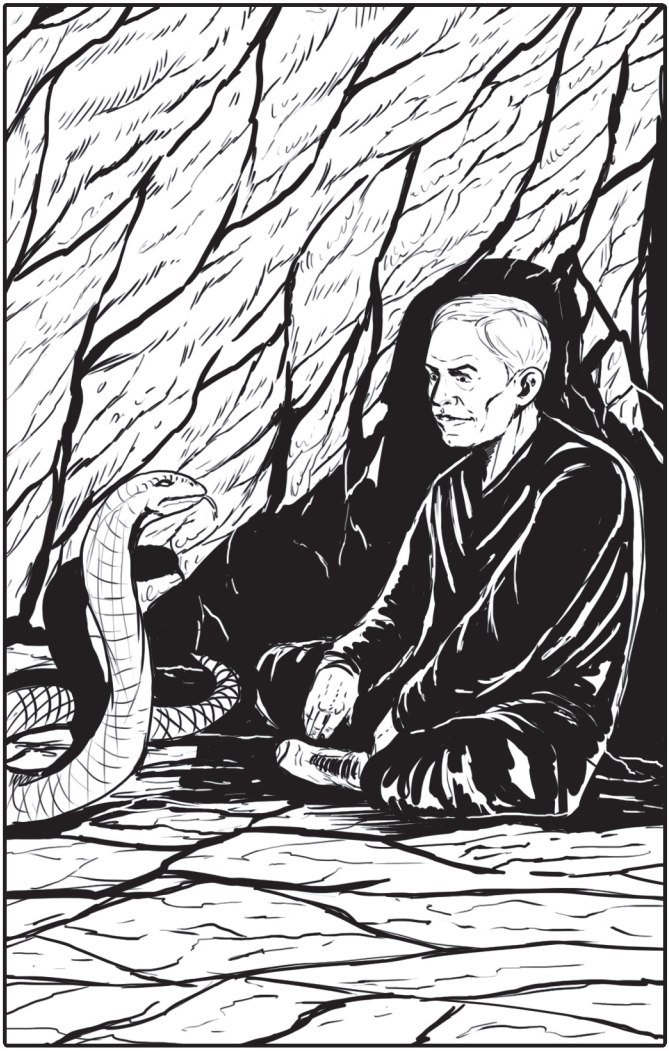
Ismét bedugod remegő kezedet a kőszájba, és folytatod a tapogatózást. Könnyedén megtalálod, amit keresel: egy pár Rongyos Bakancsot. Ekkor Trinitur gaz hangja ismét felhangzik a fejedben. – Valóban bátor vagy, de vajon van merszed még egyszer, utoljára ezt megkockáztatni? Vagy az már ostobaság lenne? – Elgondolkozol a szavakon. Abban biztos vagy, hogy ezek a Bakancsok nem lehetnek fáradozásaid jutalmai – de az is lehet, hogy nem vár rád semmiféle jutalom. Ezek után, ha úgy döntesz, újra próbálkozol, lapozz a **363**-ra. Ha inkább távozol innen, lapozz a **435**-re.



**248.**

Kezedben a Förmedvény szíve. Nyersz 3 SZERENCSE pontot. – Nos, mit gondolsz rólam most, te szentségtelen? – kiáltod büszkén a semmibe.

– Ezért megfizetsz, te söpredék! – üvölt válaszul a Démon. Lapozz a **66**-ra.



## 249.

Keleti utad végén még ennek a helynek a mércéje szerint is különös látvány fogad. A folyosó közepén, egy sekély gödörben egy fiatal férfit látsz ülni – mellette pedig egy kígyót. Az ember tiszta, fekete ruhát és csillogó, fehér bakancsot visel, rejtélyes mosolya baljós tekintetet kölcsönöz neki. A hosszú hüllő bőre világos vörös. Közvetlenül előttük a folyosó kettéágazik, észak és északnyugat felé indul tovább. A férfi és az állat rád merednek, majd az előbbi rád köszön. – Kellemes napot, embertársam – mondja a lehető legnyugodtabb hangon. – Úgy gondolom, némi ellenszolgáltatásért cserébe a segítségedre lehetek. – A kígyó felé kacsint, mielőtt folytatná mondókáját. – Dávid barátommal együtt azonban eléggé fáradtak vagyunk, és ránk férne egy-egy Gyógyital. Ha kicsit jobb erőben lennénk, *talán* kisegíthetnénk téged is… – Mit gondolsz?

| | |
|---|---|
| Adsz nekik két üveg Gyógyitalt? | Lapozz a **107**-re. |
| A férfira támadsz? | Lapozz a **61**-re. |
| A kígyóra támadsz? | Lapozz a **264**-re. |
| Hagyod őket, és észak felé indulsz? | Lapozz a **164**-re. |
| Hagyod őket, és északnyugat felé indulsz? | Lapozz a **294**-re. |

## 250.

A kesztyűk teljesen hidegek! Ha szeretnéd, felhúzhatod őket, mert nem csak gyönyörűek, de tökéletesen és kényelmesen illenek is a kezedre. Ráadásul nagyon halálosak is – az ellenfeleidre! Megszentelt ereklyék ezek, melyek amíg a kezeden vannak, 1-gyel megnövelik mind *Kezdeti*, mind pedig jelenlegi ÜGYESSÉGEDET. Ezután az északkeleti folyosó felé indulsz.

**251–254**

Amint belépsz, hátad mögött lezáródik a nyílás, és hallod, amint a koponyák ujjongva ünneplik sikeredet. Lapozz a **406**-ra.

**251.**

Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Amint sikerül bevinned a végső csapást, fiatalodásod abbamarad, küldetésedet azonban új korodban (és ÜGYESSÉGEDDEL) kell folytatnod. Lapozz a **461**-re.

**252.**

Óvatosan a keskeny szegélyre lépsz, ellenőrizve, hogy el fogja-e bírni a súlyodat. Elég szilárdnak érzed a talpad alatt. Hátadat a falnak vetve lassan oldalazni kezdesz, próbálva közben nem lenézni a tátongó mélységbe. Emiatt azonban nem veszed észre az út közepén lévő csúszós nyálkát. Legalábbis amíg rá nem lépsz. Amint ráhelyezed a súlyodat, megállíthatatlanul megcsúszol, egyre közelebb és közelebb kerülve a mélységhez… Valahogy vissza kell nyerned az egyensúlyodat! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **403**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **133**-ra.

**253.**

– Majd én meg-„Rendkívül sajnálom a dolgot, úgy tűnik, véletlenül végeztem ezzel az Ajtószörnnyel”-lek téged! – vág vissza dühösen az alacsony férfi. Lapozz a **361**-re.

**254.**

Ez a járat hamar dél felé kanyarodik, és egy jellegtelen zsákutcába torkollik. Már épp visszafordulnál, amikor három apró gombot pillantasz meg a szemközti falban. Mit teszel?

Megnyomod a bal oldali gombot? Lapozz a **297**-re.
Megnyomod a középső gombot? Lapozz a **437**-re.
Megnyomod a jobb oldali gombot? Lapozz a **29**-re.
Nem foglalkozol a gombokkal, inkább visszatérsz az előző elágazáshoz, és onnan a víz hangja felé folytatod az utadat? Lapozz a **17**-re.

## 255.

A folyosó kijárati nyílásánál ereszkedni kezd a fal, ahogy megindulsz felé. Épp időben csusszansz át alatta. Nagy kár, ugyanis szíved szerint azonnal visszafordulnál. Egy mély szakadék szélén állsz, melynek teljesen függőleges, mászhatatlan falai vannak. A túloldal elég messze van, de annyira azért nem, hogy ne tudj átugrani fölötte. De megrettensz. Pontosabban minden ízedben remegsz. Nem a szakadék szélessége miatt, vagy a hosszú esés miatt, ó nem, hanem a puszta gondolattól, hogy mi történne veled, ha beleesnél a mélyben fortyogó lávába. A félelem önmagában képes lenne végezni veled. Beletelik egy kis időbe, hogy lelkileg felkészülj erre a pokoli megmérettetésre. Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha megszabadulsz néhány felesleges lomtól. Minden olyan tárgy után, amit most hátrahagysz, 1-gyel lecsökkentheted majd a következő próba eredményét. Az Aranytallérok most nem számítanak, mert azok súlya annyira elenyésző, hogy semmit sem segítenének. Miután végeztél az előkészületekkel, a szakadéktól legtávolabb lévő falszakaszhoz lépsz, majd teljes erőből rohanni kezdesz, és a peremnél nagyot ugrasz, miközben erősen imádkozol, hogy a túloldalt földet érj. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **110**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **313**-ra.

## 256.

Miközben a fegyvereket nézed, nem veszed észre, ahogy a Kőgólem feléd fordítja a tekintetét, majd arcon fejel. Azonnal eltörik az orrod – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Miközben kábán, szédülve próbálsz magadhoz térni a meglepetésből, a szörnyeteg megragadja a kardodat, és kettétöri. Valami mást kell kitalálnod, hogy végezz ellenfeleddel.

Egy Buzogánnyal támadsz rá? Lapozz a **25**-re.
Egy Harci Kalapáccsal támadsz rá? Lapozz a **467**-re.
Fegyvertelen lévén elmenekülsz? Lapozz a **213**-ra.

## 257.

Nincs szerencséd. Meztelen csigaként lógsz le a falról. Sajnos nem *valódi* meztelen csigaként, azok ugyanis úgy tapadnának, mintha a legjobb ragasztóval lennének odatapasztva, és ezért valószínűtlen lenne, hogy ők a mélybe zuhannának. Ugyanez nem mondható el rólad. A zord talajba csapódsz, kificamítod a vállaidat és felsérted a lábaidat – vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ezen kívül az egyik Gyógyitalod is darabokra törik a zsákodban. Balszerencséd miatt vesztesz 1 SZERENCSE pontot is. Miután úgy-ahogy ellátod a sebeidet, összeszeded a földről a szétszóródott tárgyaidat. Mihez kezdesz most? Ha mégis inkább a titkos ajtóhoz lépnél, lapozz a **466**-ra. Ha ismét felmásznál a falra, lapozz a **483**-ra.

## 258.

Összeszorított fogakkal legyűröd magadban a késztetést, hogy visszafordulj, és továbbindulsz a feketeségben. Szerencsére nem kell sokáig a sötétben tapogatóznod, sem pedig a kacagást elviselned, környezeted ugyanis néhány lépés után ismét ragyogó világosságba borul, és a nevetés is elhal, helyét üdvrivalgás veszi át. Hamarosan ez is alábbhagy, ezután már csak saját lépteid hangja visszhangzik körülötted. Nemsokára apró gombákat pillantasz meg: egy fekete, egy fehér, egy sárga és egy piros kalaposat. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megeszed a sárga gombát? | Lapozz a **219**-re. |
| Megeszed a fekete gombát? | Lapozz a **350**-re. |
| Megeszed a fehér gombát? | Lapozz a **175**-re. |
| Megeszed a piros gombát? | Lapozz a **115**-re. |
| Hagyod a gombákat, és továbbindulsz? | Lapozz a **443**-ra. |

## 259.

A Ghoul most már tényleg halott, apró darabokra szabdalva hever a padlón. Letörlöd kardodról nyúlós, rögös vérének maradványait, és a bűzre lelkiekben felkészülve a teste alatt rejtegetett tárgyakhoz lépsz. Egy Hurkot, egy darab Emberhúst és egy kis, Kék színű Gyertyát találsz. Ezek bármelyikét elteheted. Ez utóbbi elég különös, oldalába a „Fény” szót karcolták. Miközben a jelentésén töprengsz, a bajszod alatt morogva kimondod a szót, mire az felragyog! Úgy tűnik, *mágikus* gyertyára találtál! Valahányszor egy olyan helyre tévedsz, ahol koromfeketeség van, és szeretnél fényt gyújtani, felezd meg az éppen aktuális fejezetpont számát (a törteket lefelé kerekítve), és lapozz az eredményül kapott ponthoz. Annyiszor használhatod ezt a gyertyát, ahányszor csak szeretnéd.

**260–263**

Merre indulsz tovább?

| | |
|---|---|
| Észak felé? | Lapozz a **165**-re. |
| Északnyugat felé, a kellemes illat irányába? | Lapozz a **6**-ra. |
| Vagy nyugat felé? | Lapozz a **266**-ra. |

**260.**

Rendkívüli elégedettséggel tölt el a látvány, ahogy a Vérvad szétzúzott feje lassan elsüllyed a véres nyálkában. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most már kényelmesen át tudod vizsgálni az odút. Lapozz a **119**-re.

**261.**

A Láthatatlanság Felfedése varázslat? Biztosan ez… igen, ez az! – Mutasd magad! – kiáltod. Ekkor megjelenik valami előtted a falon: egy ajtó, méghozzá egy kőajtó körvonalai! Azonban nem látsz rajta sem kulcslyukat, sem kilincset. Sehogy sem fogsz tudni átjutni ezen az istenverte akadályon! Lehet, hogy ez is Trinitur egyik ízléstelen vicce? Vagy valamiféle csapda? Úgy döntesz, inkább nem akarod megtudni, mi az igazság, így sarkon fordulsz és visszaindulsz az előző terembe, majd onnan az északi folyosóra. Lapozz a **344**-re.

**262.**

Attól félek, ez nem fog sikerülni. Csak egy légy lenne képes sikeresen átkelni a plafonon át. Nem jutsz messzire, mire megcsúszik a kezed, és fejjel előre, sikítva a forró savba zuhansz…

**263.**

A Pók Ember mérete és gyorsasága miatt kemény ellenfélnek bizonyul, de végezned kell vele, még mielőtt megmarhatna, különben halál fia vagy…

| | | |
|---|---|---|
| *Pók Ember* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 4 |

Valahányszor elvesztesz egy Harci Kört, ÉLETERŐ pont levonás helyett azonnal lapozz a **77**-re. Ha sikerül végezned vele, lapozz az **58**-ra. Ha szeretnél, bármikor *Elmenekülhetsz* a csatából (anélkül, hogy ellenfeled eltalálna). Ha a nyugati járaton át futnál el, lapozz a **109**-re; ha az északnyugatin át, lapozz a **17**-re.

## 264.

A vörös hüllőre veted magad, készen rá, hogy megfojtsd az állatot, ám erős karok ragadnak meg. Ahogy körbetekintesz, egy páncélos, izmos férfi sötét szemeit pillantod meg, aki rosszallóan bámul rád. – Mégis mit gondolsz, mit csinálsz? – kérdezi. – Mi csak szórakozni akartunk egy kicsit, és erre ez a válaszod? Ártani próbálsz nekünk? – Azzal kiharapja a nyelvedet, és egykedvűen figyeli, ahogy a forró vér a szádból a padlóra ömlik. Nem tart sokáig, amíg teljesen elvérzel…

## 265.

Épp csak hozzáérsz a Jaguár Karomhoz, mire villámgyorsan magadra öltöd ennek az állatnak a formáját. Tested gyönyörű, csillogó fekete színűvé válik, majd ugyanilyen szőrt növeszt. Szádba agyarak nőnek, kéz- és lábujjaidból hosszú karmok merednek elő. Új ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid lentebb találod (a jelenlegieket jegyezd fel, mert később még szükséged lehet rájuk). Hangosan a zavarodott Időbestiára üvöltesz, majd támadásba lendülsz.

| | | |
|---|---|---|
| *Időbestia* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 7 |
| *Jaguár (TE)* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 7 |

Ha sikerül felülkerekedned ellenfeleden – ekkor nyersz 2 SZERENCSE pontot –, lapozz a **63**-ra.

## 266.

Nyugatnak indulsz. Minél nagyobb távolságot szeretnél tudni közted és a bűzös barlang között. A folyosó kanyarog egy kicsit, majd egy apró szobába torkollik, melyben csupán három vasláda áll. Az első nagy, belsejéből kaparászó hangot hallasz kiszűrődni. A második apró, és kattogás szűrődik ki belőle. A harmadik közepes méretű és csendes. Két járat halad innen tovább, az egyik nyugati, a másik északnyugati irányba, ez utóbbi felől mintha hullámverés hangjait hallanád. Mit gondolsz?

| | |
|---|---|
| Megpróbálod kinyitni a kaparászó hangot adó ládát? | Lapozz a **196**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a kattogó hangot adó ládát? | Lapozz a **108**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a csendes ládát? | Lapozz a **234**-re. |
| A hullámok hangja felé, északnyugatnak indulsz? | Lapozz a **17**-re. |
| Nyugatnak veszed az irányt? | Lapozz a **109**-re. |

## 267.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A csata eléggé kifárasztott, arról nem is beszélve, micsoda vérontást vittél végbe közben. Mit nem adnál, ha most megpihenhetnél… csak egy kicsit… csak egy szemhunyásnyira. Felriadsz. Nem tudod, mennyit aludhattál, talán órákat is? A pokolba! Nincs vesztegetni való idődd. Ahogy körbepillantasz, meglepve konstatálod, hogy ellenfeleid tetemeinek hűlt helye maradt csupán, a lábadnál azonban egy Ezüst Nyílvessző Szárát veszed észre, amit magadhoz vehetsz, ha akarsz. Ez a hely tiszta őrültek háza! És akkor még finoman fogalmaztál. Az északkeleti folyosón indulsz tovább. Lapozz a **330**-ra.

## 268.

A Mantikór odúját átkutatva egy lenyűgöző méretű, ragyogó Kék Gyémántot találsz, mely egy kisebb (ha nem egy *nagyobb*!) vagyont érhet. Ezen kívül rábukkansz valamire, ami kísértetiesen emlékeztet egy Cápa Uszonyára. Ezek bármelyikét magaddal viheted. Ezután körbenézel. A verem felé pillantva megállapítod, hogy az lezárult, ahogy a nyugati folyosó is. Ráadásul azt az alagutat is eltorlaszolja még mindig a sziklaajtó, melyen át ideérkeztél. Úgy tűnik, csapdába estél. Ez így nem lesz jó! Gazdag vagy, de halott is. Ekkor azonban, látszólag minden ok nélkül, a járat ismét felnyílik, és ez alkalommal nyitva is marad! Gyorsan végigsietsz rajta, és hamarosan egy észak-déli irányba futó folyosóhoz érkezel. A dél felé továbbvezető ágat kövek zárják el. Lapozz a **32**-re.

## 269.

A következő terem, melybe érkezel, szokatlanul meleg és nedves, de nem tudod, mi lehet ennek az oka. Annyit azonban meg tudsz állapítani, hogy egy Bhorket, egy medveszerű, ám annál sokkal kegyetlenebb, barnászöld szőrű, izmos karú, hosszú karmú teremtmény alszik az egyetlen, nyugat felé továbbvezető folyosó bejárata előtt. Legalábbis úgy sejted, hogy alszik, és szentül megfogadod magadban, hogy ha egy mód van rá, nem teszed próbára ezt a sejtésedet. Már épp tennél egy lépést a bestia felé, amikor észreveszed, hogy a padlót csontszáraz ágak borítják. Elég nehéz lesz itt úgy átkelned, hogy lépteidet ne kísérjék hangos, reccsenő hangok, melyek minden bizonnyal felébresztik majd a bestiát. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **114**-re; ha 3–6, lapozz a **157**-re.

**270.**

Törökülésbe ülsz, és miközben kétségbeesetten próbálsz nyugalmat erőltetni magadra, gyorsan önkívületi állapotba süllyedsz. Hirtelen fülsüketítő női hangok kacagása hangzik fel körülötted. A füledre szorítod kezeidet, miközben a Pokol Tüze természetellenes vörös színbe vált, majd egy masszív lángnyelv lövell ki belőle, hogy beborítson téged. Keserves visításod megtölti a kazamaták folyosóit, míg végül nem marad más belőled, csupán egy padlón heverő, elszenesedett tetem…

**271.**

Büszkeség tölt el, méghozzá teljesen jogosan. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Egyetlen ilyen bestia is méltó ellenfeled lett volna, node kettő? A folyosó, ahol most állsz, vérfürdő helyszínévé vált: nem csak a padlót és a falakat, de téged is beborítanak a véres húscafatok. A tetemeket átkutatva több értékes tárgyat is találsz: egy Gyógyitalt, egy kis Acélpentagrammát és egy 4 Aranytallért tartalmazó zsákot! Vegyél magadhoz mindent, amit szeretnél. Gyorsan kifújod magad, majd továbbindulsz a folyosón. Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha nyugat felé indulsz el, lapozz a **330**-ra; ha dél felé, lapozz a **349**-re. Ha a délnyugati irányt választod, lapozz a **269**-re.

**272.**

– Ügyes vagy! Ez az áldott vértezet képes ellenállni a mágiámnak. Ezek után szükséged lesz egy *Fekete* Pajzsra. – Ha ezt tartod a kezedben, lapozz az **57**-re; ha nem, lapozz a **374**-re.

**273.**

A hármas elágazás pokolian forró, és nem tudod megállapítani, mi lehet ennek az oka. A továbbvezető folyosók közül kettő, a keleti és a nyugati közönséges, a harmadik, északnyugati járat azonban sokkal érdekesebb: a nyílás fölé egy nagy állat koponyáját szögezték, erre pedig az „Egy Szörnyűséges És Hosszan Tartó Sors Felé" szöveget festették. Melyik irányba indulsz tovább?

| | |
|---|---|
| Kelet felé? | Lapozz az **59**-re. |
| Nyugat felé? | Lapozz a **326**-ra. |
| Északnyugat felé? | Lapozz a **211**-re. |

**274.**

Még *egy* tárgyat megvizsgáltál, de csak olyat, amit eddig még nem néztél meg! Melyik lesz az?

| | |
|---|---|
| A Fadoboz? | Lapozz a **376**-ra. |
| A Lánckesztyűk? | Lapozz a **75**-re. |
| A Lemezpáncél? | Lapozz a **158**-ra. |

**275.**

Melyik irányba távoznál?

| | |
|---|---|
| Északra? | Lapozz a **360**-ra. |
| Nyugatra? | Lapozz a **493**-ra. |
| Északnyugatra? | Lapozz a **387**-re. |

**276.**

A legkevésbé sem bízol meg ebben a különös fényben, ezért folytatod a kutatást. A ragyogás lassan alábbhagy, hamarosan ismét szinte teljes sötétségben találod magad. Minden igyekezeted hiábavalónak bizonyul, innen nincs kijárat. Még egyszer a halott Rinocérosz-Ember teteme felé fordulsz, de annak csak hűlt helyét

találod. Végül, mielőtt lassú éhhalált halhatnál, vagy olyan vad gondolataid támadhatnának, hogy saját húsodat fogyaszd el, a kardodba dőlve végzel magaddal. Az utolsó dolog, amit hallasz, a Mantikór röhögése a magasból…

**277.**

A zárba helyezed a Kristálykulcsot, és reménykedve elfordítod… pontosabban megpróbálod elfordítani, az ugyanis nem moccan. Ahogy megpróbálod kihúzni a zárból, kettétörik. Másik kulcsot így már nem fogsz tudni belepróbálni a lyukba. Ez pech. Mit teszel? Ha megpróbálod lenyomni a kilincset, lapozz a **42**-re. Ha inkább visszatérsz a tavas barlangba, és ott észak felé indulsz tovább, lapozz a **356**-ra.

**278.**

A nyugati kijárat mögött egy régi, kanyargós, jól megvilágított folyosó indul, mely alvadt vér szagától bűzlik. Különösen hideg van itt. Néhány kanyart követően egy zsákutcába érkezel. A biztonság kedvéért megrugdosod a környező falakat, hogy megbizonyosodj róla, valóban szilárdak. Nincs más választásod, kénytelen vagy visszaindulni az előző teremhez, ahol észak felé fordulsz. Ennek mi értelme volt? Trinitur szereti megsétáltatni a kihívóit? Lapozz a **344**-re.

**279.**

A medve felé fordulsz, ami közeledtedre hangosan felüvölt.

| | | |
|---|---|---|
| *Medve* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 7 |

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **358**-ra. Ha inkább *Elmenekülnél*, és valami mással próbálkoznál, lapozz a **342**-re.

## 280.

A férfira támadsz, aki leguggol, mintha nem jelentenél veszélyt számára. – Ilyen könnyen nem fogsz győzni – gúnyolódik. Ezután rövid, ámde annál félelmetesebb átalakuláson megy át. Magasabbá és szélesebbé terebélyesedik, tekintete kegyetlenebbé válik. Szőr borítja be egész testét, feje pedig farkaspofává nyúlik. A Vérfarkas felüvölt, és kimereszti karmait. Úgy tűnik, a pofádon akarja megvizsgálni, még mindig elég élesek-e. Küzdj meg a bestiával.

*Vérfarkas* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Amint ellenfeled *először* eltalál téged, lapozz azonnal a **246**-ra. Ha sikerül végezned vele anélkül, hogy akár csak egyszer is eltalálna, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Akár eltalál, akár nem, ha sikerül végezned vele, lapozz a **217**-re.

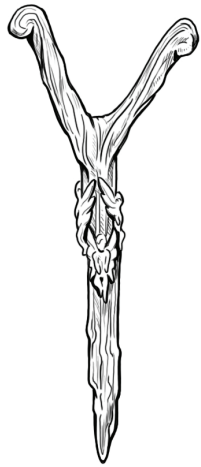
## 281.

Az ajtónyitó varázslat… igen, valószínűleg ez lesz az… és igen! – Szeraphil, Tárulj! – kiáltod büszkén. A kőajtó hangos nyikorgással-csikorgással lassan kinyílik. Óvatosan, előhúzott karddal belépsz a koromfekete helyiségbe, ami teljes sötétségbe borul, mikor az ajtó becsapódik a hátad mögött. Vaksötétben vagy, semmit nem látsz. És nem vagy egyedül. Az ajtó a hátad mögött nem moccan, ezért lélegzetvisszafojtva várszs, és hallgatózol. Súlyos léptek közelednek feléd. Vakon leszel kénytelen felvenni a küzdelmet ellenfeleddel, bárki vagy bármi legyen is az. Mivel azonban a sötétben küzdesz, komoly hátrányba kerültél. Az összecsapás időtartamára csökkentsd le 3-mal az ÜGYESSÉGEDET. Légy nagyon óvatos!

**282**

*Ismeretlen Támadó* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha sikerül végezned ismeretlen ellenfeleddel, lapozz a **378**-ra.



**282.**

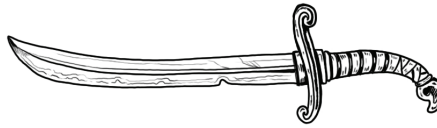
Egy lecsapó sas gyorsaságával rántod elő kardodat, és kecses mozdulattal a sziklaember torkára vágsz. Pengéd azonnal szilánkosra törik. Mégis mit gondoltál, mi fog történni, ó, bölcs hős? Vágófegyverek nem tehetnek kárt egy kőszoborban. Miközben kardod elvesztése fölött szomorkodsz, recsegő hangot hallasz. A szobor életre kelt! A földre ejti a kezein tartott fegyvereket, és lassan feléd indul, miközben előretartott, egy sziklát is szétzúzni képes kezeivel a torkodat keresi. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Rátámadsz egy Buzogánnyal? | Lapozz a **25**-re. |
| Rátámadsz egy Harci Kalapáccsal? | Lapozz a **467**-re. |
| Fegyvertelen lévén, elmenekülsz? | Lapozz a **213**-ra. |

## 283.

Letörsz egy darabot a vörös gombából, és a szádba tömöd: a hatás azonnali és jótékony. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Szeretnél belekóstolni még egy gombába? Ha igen, és van is elég idődd, lapozz a **191**-re. Ha nem, vagy ez volt a második gombád, gyorsan el kell döntened, merre távozol.

| | |
|---|---|
| Keletre? | Lapozz a **255**-re. |
| Nyugatra? | Lapozz a **481**-re. |
| Északnyugatra? | Lapozz a **448**-ra. |



## 284.

– Kiváló! – mondja hálásan. – Most pedig, amiért kétszer is megbíztál bennem, úgy érzem, kijár neked még egy kis jutalom. – Azzal a válladra teszi a kezét. – Az Istenek áldása kísérjen utadon! – Azonnal jóleső érzés tölt el. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ezután az alak továbbsiet. Zsebre rakod az elefántcsont bogarat, majd utána nézel, de már nyomát sem látod. Lapozz a **449**-re.

## 285.

– Dehát azt mondtad, hogy az egy csapda! – hüledezel.

– Hazudtam – válaszol. – Igazán nagy mázlista vagy, ember. Ez az Igaz Látás Sisakja, mely lehetővé teszi számodra, hogy a normál körülmények között láthatatlan testemet láthasd – folytatja Trinitur.

– De hát *nem* látlak! – kiáltod.

– Hát persze, hogy nem, te bolond – nevet a Démon. – Sem ennek, sem pedig a többi tárgynak az ereje nem lépett még működésbe. És azt neked kell kitalálnod, hogy ahhoz mire lesz szükséged. Nagy bajban leszel, ha ezt az utolsó lépést elbaltázod. – Melyik tárggyal próbálod meg előhívni az ereklyék erejét?

| | |
|---|---|
| Egy Színes Gömbbel? | Lapozz a **455**-re. |
| Egy Kürttel? | Lapozz a **373**-ra. |
| Egy Simára Csiszolt Lámpával? | Lapozz a **238**-ra. |
| Egy pár Bronz Karpereccel? | Lapozz a **94**-re. |
| Egy Aranykehellyel? | Lapozz a **199**-re. |
| A fentiek egyikével sem, és inkább imádkoznál? | Lapozz a **479**-re. |

## 286.

A patkányjel csapda. Amint rálépsz, tucatnyi lánc csapódik ki a falból, a végükön lógó rozsdás kampók pedig a húsódba marnak. Kegyelemért üvöltve, a meglepetéstől és ijedtségtől megdermedve érzed, amint a láncok megfeszülnek rajtad, és nyúzni kezdik a bőrödet, míg végül szét nem szaggatnak…

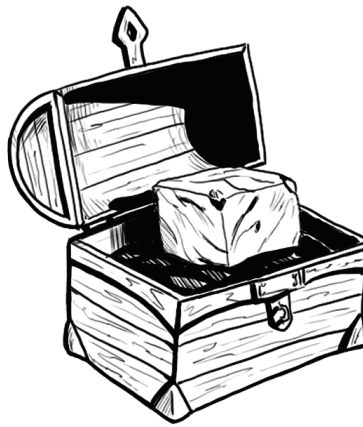
## 287.

Kardod teljesen hatástalan a Kristály Harcos ellen. Ugyanez nem mondható el rólad. Ahogy első ütésed lepattan a testéről, éles fájdalom hasít a karodba – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **174**-re.

## 288.

Miközben az elágazás felé sétálsz, egy alacsony, csinos nőt pillantasz meg, aki épp szembe jön veled. Hosszú, szőke haja lófarokba van fogva és világos ruhát visel. Ahogy rád pillant mogyoróbarna szemeivel, kuncogni kezd. Mikor megszólít, hangja olyan magas, hogy inkább hasonlít egércincogásra, mint emberi beszédre. Kétség sem férhet hozzá, hogy ő a legvédtelenebb, és egyben a legimádnivalóbb teremtés az egész világon. – Szervusz, bátor harcos. Remélem, jól halad a küldetésed, és hogy a szolgálatodra lehetek valami apróságban – mondja kuncogva. – Gyógyitalokat árulok, darabját 1 Aranytallérért, de ha hármat veszel, a negyediket ingyen adom. Efölött minden Gyógyitalért plusz 1 Aranytallért kérek. – Azzal rád kacsint, és szélesen elmosolyodik. Mitévő leszel?

| | |
|---|---|
| Rátámadsz? | Lapozz a **408**-ra. |
| Veszel néhány bájitalt, és távozol? | Lapozz a **273**-ra. |
| Veszel legalább 5 bájitalt? | Lapozz a **432**-re. |
| Nem törődsz a lánnyal, csak visszatérsz a forró elágazáshoz? | Lapozz a **273**-ra. |



**289.**

Épp csak beledugod a kezed a szájba, amikor a faragvány szemei váratlanul felnyílnak! Ahogy a démonfej rád bámul, mindenféle szörnyűség önti el a tudatodat. Képtelen vagy kiszabadítani magad, tehetetlenül tűröd a mentális támadást, mely egyre erőteljesebbé válik. Kezdesz megőrülni. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. A következő pillanatban a szemek becsukódnak, és… minden véget ér. Lapozz vissza a **363**-ra, és folytasd az olvasást (nem kell ismét dobnod a kockával).

**290.**

Amint megérinted a láda tetejét, az felpattan, és egy nagy, kopasz, ocsmány humanoid bukkan fel benne. Egy jókora fahusángot szorongat a kezében, testét állatbőrök borítják. Azonnal felismered a bambán vigyorgó fenevadat: egy Ogre az! – Senki nem mondta még, hogy a kíváncsiskodás árt az egészségnek? – gúnyolódik veled a szörnyeteg. – Na most majd megmutatom, mennyire ártalmas is tud ez lenni! – Azzal rád ront. Védekezned kell.

| | | |
|---|---|---|
| *Ogre* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 8 |

Ha halálig (az ő halálig) tartóan küzdesz, lapozz a **28**-ra. Ha *Elmenekülnél*, a **36**-ra lapozva ezt is megteheted.

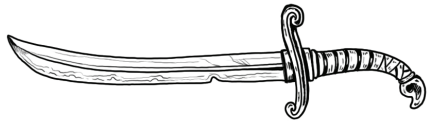
**291.**

A legyőzött Mantikór véres teteme kiterül a talajon. Szép munka! Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért sikerült legyűrnöd ezt a kemény ellenfelet. Lapozz a **268**-ra.

## 292.

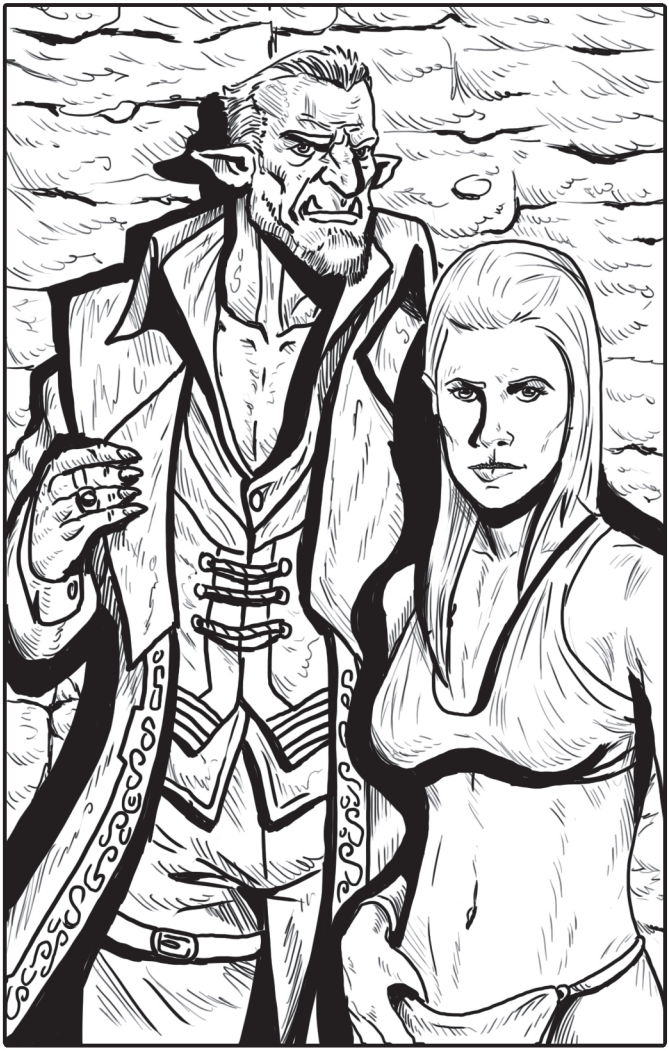
*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, egy titokzatos erő elránt az ajtótól, még mielőtt a választott kulcsod aktiválhatna egy halálos csapdát. Lehetséges, hogy mivel ilyen messzire sikerült eljutnod, Trinitur saját maga akar végezni veled? Lapozz vissza a **237**-re.

Ha nincs szerencséd, a kulcslyukba dugod a Kristálykulcsot, és aktiválod a csapdát, mely visszataszít a folyosón, egyenesen bele a falba. Órákkal később térsz csak magadhoz (ami nagy kár, jobban jártál volna, ha eszméletlen maradsz). Egy magas hegyen állsz, a perzselő nap alatt, kezeidet és lábaidat azonban valaki egy fához szögezte. Keresztre feszítve éled le hátralévő óráidat…



## 293.

Bátran indulsz el az északnyugat felé tartó folyosón, miközben gondosan elfordítod a tekintetedet a tábláról. Követed a rövid, kanyargós járatot, mely végül egy félkör alapú, teljesen feketére festett falú helyiségbe torkollik. Remegve lépsz be, és indulsz el az egyetlen továbbvezető, északkeleti alagút felé. Félelmeid hirtelen szertefoszlanak, helyüket kellemes melegség veszi át. Úgy döntesz, elidőzöl itt egy kicsit. Mikor végül elhagyod a fekete barlangot, úgy érzed, elméd, tested és lelked is felfrissült. Nyersz 5 ÉLETERŐ pontot. Végül magad mögött hagyod a gyógyító termet, majd rövidesen egy hármas elágazáshoz érkezel. Miközben azon töprengsz, merre indulj tovább, lezáródik mögötted a folyosó. Lapozz a **273**-ra.



## 294.

Ez az irány egy hideg folyosóra vezet, melyhez hamarosan egy másik csatlakozik. Úgy döntesz, nincs kedved visszafordulni az ismeretlen, sötétbe vesző, néma, dél felé induló járatba, ezért tartod az irányt. Nem sokkal később léptek zaja üti meg a füledet a közelből. Elővigyázatosságból megragadod kardod markolatát. Hamarosan egy jólöltözött Orkot és egy magas, ápolatlan, fehér hajú fiatal nőt pillantasz meg. Közeledtükre előhúzod a rászáradt vértől vöröslő kardodat, ám mikor a bestia is észrevesz, szokatlanul választékosan és udvariasan szólít meg. – Nem, nem, nem! Erre igazán semmi szükség, jóember, csupán a kereskedés érdekel, az erőszak nem kenyerem. – Akár még igaz is lehet, amit mond, mondjuk ilyen Orkkal még életedben nem találkoztál. De az tény és való, hogy csupán egy kis, fekete zsákot látsz nála, baltának vagy kardnak nyoma sincs az övén. A lány is fegyvertelennek tűnik… és furcsán csöndesnek. Mikor látja, hogy nem fogod azonnal lerohanni, az Ork folytatja. – Trev vagyok, Trev, a kereskedő, és ami azt illeti, égen-földön kerestelek már. A testőrömmel már kezdtük azt gondolni, hogy fűbe haraptál. – Egy Ork, akit nem zavar az emberi társaság? Egy *barátságos* Ork? Mit teszel ebben a helyzetben?

| | |
|---|---|
| Megkérdezed, mije van? | Lapozz a **433**-ra. |
| Rátámadsz a lányra? | Lapozz a **241**-re. |
| Rátámadsz az Orkra? | Lapozz a **392**-re. |
| Nem foglalkozol velük, csak továbbindulsz? | Lapozz a **164**-re. |

**295.**

Nyugtalanul a Páncél után nyúlsz, ami hirtelen felröppenve a medencéből a magasba emelkedik, egy pillanatra megcsillan a hold előtt, majd ismét visszaereszkedik a földre – épp melléd! Ez a hely egyre hátborzongatóbb. Ahogy a Láncingben gyönyörködsz, lassan átalakul… ragyogni kezd és bronz színt ölt fel, amitől még csodálatosabbnak tűnik, mint korábban! Gyorsan magadra öltöd. Meglep, mennyire erősnek érzed magadon, és mégis milyen könnyű. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. A hátad mögött a medence tartalma megváltozik, új formát ölt magára. Amint észreveszed, azonnal úgy döntesz, hogy ideje menekülőre fognod a dolgot – esélyed sem lenne legyőzni egy vízlényt. Lapozz a **10**-re.

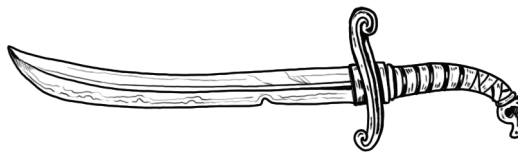
**296.**

Gyorsan átkutatod a Rinocérosz-Ember öltözékét, és… nem találsz semmit. Ahogy egykori ellenfeledet vizslattad, elkerülte a figyelmedet a hátad mögötti ragyogás. Most azonban, ahogy felegyenesedsz, azonnal megpördülsz. Mit teszel?

Nem foglalkozol vele, és a verem átvizsgálásával folytatod a kutatást? Lapozz a **405**-re.
Belehajítod az egyik tárgyadat? Lapozz a **462**-re.
Belesétálsz? Lapozz a **230**-ra.

**297.**

Idegesen összeszorul a gyomrod, ahogy remegő kézzel előrenyúlsz a bal oldali gombhoz, majd óvatosan megnyomod. Halk, csikorgó hangot hallasz, majd minden elcsendesedik. Egy pillanatig értetlenül tekintesz körbe, azon töprengve, hogy a gombnak volt-e bármiféle hatása, mielőtt rájössz, mi történt. A fal alsó része félrecsúszott. Lehajolsz, és bekukucskálsz a nyíláson. A kis kamrában legnagyobb örömödre egy *hatalmas* rubint találsz! Gyorsan felkapod, ám ahogy gyönyörködni kezdesz a szépségében, éles kacagást hallasz a hátad mögül, mire gyorsan megperdülsz. Egy bő, rikítózöld ruhákba öltözött, apró, emberszerű teremtmény bukkant elő a semmiből, aki hangosan röhög rajtad. – Ellopnád a kövemet? – kuncogja. – Csak a legbátrabb harcosoknak van elég merszük elvenni bármit, ami egy Leprechauné! – A lény faját meghallva kiszárad a torkod. Tudod, hogy ezek a bestiák lehetnek rendkívül idegesítőek, de egyben szörnyen veszélyesek is. – Tudod, mit? – folytatja. – Megtarthatod a kövemet, de cserébe fizetned kell érte… méghozzá kínkeservesen! – Azzal egy nagy marék csillogó port hajít az arcodnak, és köddé válik! De beváltotta az ígértetét. Kínok közt vergődsz – a viszketéstől. Mire elmúlik az irritáció, annyira összekapartad magad, hogy 3 ÉLETERŐ pontot vesztettél. Gyűlölöd ezt a helyet. Úgy döntesz, hogy mihamarabb továbbállsz, visszatérsz az előző elágazáshoz, és nyugat felé folytatod az utat. Lapozz a **17**-re.



**298.**

A Szaggató üveges tekintettel bámulja a plafont. Győztél. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Zihálva rogysz le a padlóra, hogy kifújd magad. Miután kicsit visszanyerted az erődet, szétnézel. Úgy látod, két lehetőséged van. Ha átvizsgálnád a Szaggató barlangját, lapozz a **195**-re. Ha inkább az északkeleti, félig rejtett folyosón indulnál tovább, lapozz a **386**-ra.

**299.**

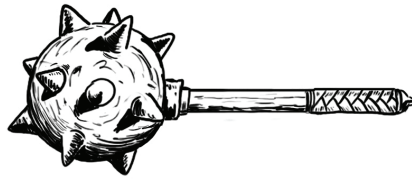
A zsákba nyúlva megragadsz két éles tárgyat. Mikor kihúzod a kezedet, látod, hogy Macskakarmok (nindzsa fegyverek), melyeknek használatában sajnos nem vagy jártas. Elégedetten elteszed új szerzeményeidet, mielőtt eldöntenéd, mitévő leszel most. Lapozz a **342**-re.

**300.**

Nem igazán tudod, hogyan kellene nekilátnod a hatástalanításhoz, csak tippelni tudsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és mivel különösen nehéz helyzetbe sikerült hoznod magad, adj majd 1-et a dobott értékhez! Ha sikeres a próba, lapozz a **159**-re; ha sikertelen, lapozz a **122**-re.

**301.**

A folyosó szélesedni kezd, és a homályban rövidesen arra is rájössz, hogy miért. Egy magas sziklafal állja el előtted az utat. Csak mikor a lábához érsz, döbbensz rá valódi méreteire: az építmény legalább tíz méter széles, és hat méter magas. Először azt hiszed, zsákutcába érkeztél, mely egyben utad végét is jelzi, de aztán két dolgot is megpillantasz, melyek kicsit megnyugtatnak. Az egyik az a tény, hogy a fal nem ér a plafonig, és így legrosszabb esetben is át tudsz mászni rajta, a másik pedig, hogy az egyik szakasza nem igazán passzol a többi részéhez, és ez akár egy rejtekajtó jelenlétét is sugallhatja. Mikor a füledet ehhez a részhez tapasztod, eget rengető üvöltés hangzik fel a túloldalról, mely kis híján megsüketít. Hátratántorodsz. Erős harcos vagy ugyan, de még rajtad is erőt vesz a félelem. Ekkor döbbensz rá az építmény valódi feladatára: nem téged tart kint, hanem az ismeretlen lényt tartja *bent*! Bármi legyen is az ajtó mögött, az biztos, hogy nagyon erős. Nem akarod kideríteni, hogy helyes volt-e a megérzésed, ezért úgy döntesz, megmászod a falat. Mikor az elhatározást tett követné, csalódottan állapítod meg, hogy a kőtéglák teljesen simák és mászhatatlanok. Ekkor megpillantod azt is, hogy a kövek mindegyikébe apró lyukakat fúrtak, melyek azonban túlságosan kicsik ahhoz, hogy be tudd dugni az ujjadat. Ha Tüskés Bakancsot viselsz, és van nálad egy pár Macskakarom, lapozz a **18**-ra; ha nem, lapozz a **466**-ra.



## 302.

Nem lelkesedsz a dologért, elvégre ki tudja, miféle ragályok emészthetik ezt a rothadó tetemet, de bízol benne, hogy bármennyire is visszataszítónak találod, a keresésed eredményeként hasznos tárgyakra tehetsz szert. Legalábbis ezzel nyugtatod magad. Leguggolsz hát, hogy elfordítsd a tetemet, amikor… – Áááááá! – A tetem rád bámul! *Életben van!* És éhes! A bestia a torkod után kap egyik élettelen kezével, és rothadó ujjaival megpróbál megfojtani. Épp időben szabadítod ki magad a szorításából. A Ghoul ezután feltápászkodik, és sarokba szorít…

| | | |
|---|---|---|
| *Ghoul* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Amint a lénynek sikerül harmadszorra is eltalálnia, lapozz azonnal a **113**-ra. Ha még ezelőtt sikerül végezned vele, lapozz a **259**-re.

## 303.

Egy keskeny, dohos alagútban találod magad, melyet mocsok és pókhálók borítanak. Hamarosan egy masszív tölgyfa ajtó elé érsz, melynek lenyűgöző, arany kilincse és kék színű zárja van. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megpróbálsz benyitni? | Lapozz a **42**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Fehér Kulccsal? | Lapozz a **220**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kék Kulccsal? | Lapozz a **385**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kristálykulccsal? | Lapozz a **277**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Vörös Kulccsal? | Lapozz a **185**-re. |
| Hagyod az ajtót, visszamész a tavas terembe, és ott északra indulsz? | Lapozz a **356**-ra. |

**304.**

Előrehajolsz, és elővigyázatosságból egy aprót kortyolsz a vízből. Isteni íze van! Teleiszod magad. Mikor végzel, úgy érzed, készen állsz szembeszállni bármilyen kihívással. Nyersz 1 SZERENCSE, 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Megköszönöd az Isteneknek a gondoskodást, majd északi irányba távozol. Lapozz a **164**-re.

**305.**

Vedd a legnagyobb hibádat, majd szorozd meg százzal. Az ördög jelképe abban a pillanatban megdermeszt, hogy hozzáér a lábfejed. Ekkor Orkok bukkannak elő a helyiség rejtett bejárataiban, melyek közömbösen hozzád sétálnak. Ezután felemelik tehetetlen testedet, egy koporsóba helyeznek, végül pedig élve eltemetnek…

**306.**

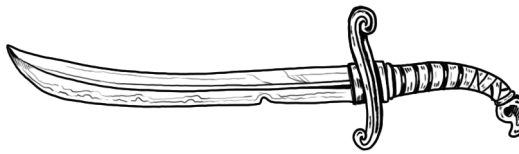
Az utolsó néhány métert összegörnyedve vagy kénytelen megtenni, de így is sikerül kiérned a folyosóról, mielőtt annak plafonja hangos robajjal a padlóhoz csapódna. Úgy tűnik, egy észak-dél irányú járatba érkeztél, melynek déli szárnya teljesen beomlott. Lapozz a **32**-re.

## 307.

Azt kívánod, bár legrosszabb rémálmaid válnának valóra, mert a szörnyeteg, ami előtted áll, még annál is borzalmasabb. Ahogy egy Szarvas Démon ölt alakot, a félelemtől földbe gyökerezik a lábad. A rongyokba öltözött teremtmény szinte embernek tűnik, bár magasabb és szélesebb vállú, mint te, sarlószerű karmokkal, mélyen ülő, vörös szemekkel, rég halott vállaira pedig egy-egy kos levágott, rothadó fejeit kötözték. Inkább néz ki egy meggyalázott holttestnek, mint egy élőlénynek, visszataszító látványától kiráz a hideg. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Nincs hová menekülnöd, a semmi közepén a fenevad egyszerűen tud követni, bárhová is rohannál. Meg kell küzdened vele, és le kell győznöd, a halál után ugyanis az örök kárhozat vár a pokol mélyén.

*Szarvas Démon* ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül 2-re, vagy az alá csökkentened ÉLETERŐ pontjai számát, lapozz a **12**-re.



## 308.

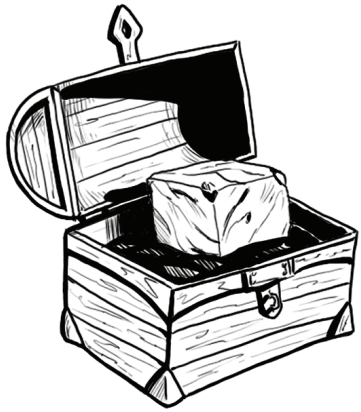
A Gretch zihál még egy utolsót, mielőtt térdre rogyna, majd holtan elterülne a padlón. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült végezned a fenevaddal. Most már nyugodtan körbe tudsz nézni a helyiségben. Lapozz a **475**-re.

**309.**

A Vörös Kulcs gond nélkül csúszik a kulcslyukba, és legnagyobb megkönnyebbülésedre kioldja a zárat! Miután ismét kihúzod, szeretetteljesen magadhoz öleled a kulcsot, visszateszed a zsákodba, majd belépsz. Lapozz a **322**-re.

**310.**

– Hogy merészelsz ilyen szánalmas ajánlattal elém állni?! – kiált fel a férfi. – Ezért a szemtelenségért drágán meg fogsz fizetni! – Ezután elvicsorodik, arcon köp, és rád veti magát. Sikerül kivédened az első rohamát, és a holdfény felé löknöd. Lapozz a **280**-ra, és küzdj meg vele.

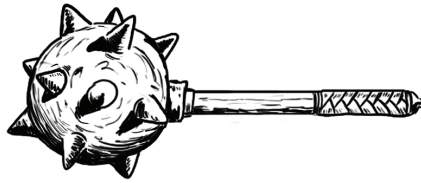


**311.**

Felhajtod az édes folyadékot, és várod a hatását. Hamarosan egy *kicsit* elkezded jobban érezni magad. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Csalódottan félrerúgod az üres üveget, és komoran továbbindulsz. Lapozz a **145**-re.

## 312.

Vállat vonva közlöd vele, hogy nincs nálad ilyesmi. A férfi csalódottnak tűnik, de mosolyt erőltet magára. – Nem számít, egy próbát megért. Ha most megbocsájtasz, ideje továbbindulnom. – Azzal hátat fordít neked, és nyugat felé veszi az irányt. Mit teszel? Ha mégis rátámadnál, lapozz a **15**-re. Ha hagyod, és folytatod az utadat, lapozz a **449**-re.



## 313.

Jaj ne! Ujjaiddal épp eléred a szemközti szirt peremét, de ez nem akadályozza meg, hogy a mélybe zuhanj. Elképzelhetetlenül kínkeserves halál vár rád, ahogy szó szerint megfősz…

## 314.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, egy titokzatos erő elránt az ajtótól, még mielőtt a választott kulcsod aktiválhatna egy halálos csapdát. Lehetséges, hogy mivel ilyen messzire sikerült eljutnod, Trinitur saját maga akar végezni veled? Lapozz vissza a **237**-re.

Ha nincs szerencséd, attól tartok, egy nagyon ízléstelen tréfa áldozatává váltál. Ahogy a zárba dugod az Arany Kulcsot, és elfordítod, szétnyílik a talaj a talpad alatt. Majd két méter esés után kemény kőpadlóra érkezel. Kábán talpra állsz, és épp körbenéznél, amikor féltucatnyi Káosz Harcos ront rád. Megragadnak, megkötöznek, és elevenen megnyúznak…

**315.**

A falakat vér borítja, a padlót húscafatok. De nincs sok időd munkád gyümölcsében gyönyörködni, mivel újabb közeledő hangok ütik meg a füledet, és ezek gazdái biztosan többen vannak! Az újonnan érkezők délről, a most már nyitott vasrács irányából közelednek, ezért gyorsan továbbsietsz a keleti folyosó felé. Egy hosszú, kanyargós, szélfútta járatban találod magad. A padlón poshadt vízű tócsákat látsz, a távolban sötétben megbúvó teremtmények iszkolnak el visszhangzó lépteid zaját hallva. Ahogy a járat elkanyarodik, majdnem belefutsz egy magas, vékony testalkatú, idősebb férfiba. Az idegen tekintete szinte felnyársal, ahogy rád mered kék szemeivel, hosszú, barna haja rozsdás vértre omlik. Bár fegyvertelennek tűnik, kezed önkéntelenül is kardod markolatára kulcsolódik, miközben gyanakodva végigméred. Az idegen ezt látva riadtan megszólít. – Kérlek, nemes harcos, védtelen vagyok és nem áll szándékomban ártani neked. – Nyilvánvalóan aggasztja elővigyázatosságod, de attól még úgy érzed, igazat beszél. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Ettől függetlenül is rátámadsz? | Lapozz a **15**-re. |
| Beszédbe elegyedsz vele? | Lapozz a **76**-ra. |
| Nem foglalkozol vele, csak továbbindulsz? | Lapozz a **449**-re. |

## 316.

Kihúzod a dugót, és remegő kezekkel az ajkadhoz emeled az üveget, majd felfordítod, és lenyeled az utolsó cseppet. Émelyítő íze van, nem igazán tudod eldönteni, hogy ízlik-e, vagy sem. De ez nem tart sokáig. A méreg, amit felhajtottál, gyorsan a véráramodba jut, és új jelentést ad a „gyötrelem” szónak. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÜGYESSÉG pontot vesztettél! Mire végül észhez térsz, egy izzadtságtócsa kellős közepén találod magad. Mikor feltápászkodsz, azonnal megszédülsz, de sikerül talpon maradnod. Úgy döntesz, amilyen gyorsan csak tudod, magad mögött hagyod ezt a termet. Ha kelet felé indulsz tovább, lapozz a **184**-re; ha északkelet felé, lapozz a **492**-re.

## 317.

A tükörben már nem a terem képmását látod, hanem egy rendkívül torz, egyszemű, púpos mutáns alakjait. A narancsszínű bestia rád kacag, mielőtt belépne a félkör alakú helyiségbe. Egy Éjszaka Réme áll veled szemben. Testhez simuló, szürke ruhát visel, mely alatt jól látszanak dudorodó izmai. Kezében egy ezüst pálcát tart, melynek végébe egy ragyogó kristályt illesztettek. A Rém mély, zord és gonoszságtól csöpögő hangján megszólít. – Attól tartok, halandó, utad itt véget ért. Így is túl messzire jutottál el, ezért Trinitur engem bízott meg vele, hogy végezzek veled. Gyors leszek, ígérem. – Egy lépést tesz feléd, majd elkiáltja magát. – Egyszer és mindenkorra véget vetek ennek a nevetséges próbálkozásodnak, hogy végezz a mesteremmel! – A Rém ezután felemeli az ezüst pálcát, melynek kristályvégéből fehér fénysugarak szökkennek ki, egy hajszálnyival vétve csak el téged.

– Fogadok, most azt kívánod, bár ne lennék itt, mi? Hahahahaa! – nevet fel vidáman. Küzdj meg vele, és adj bele mindent!

*Éjszaka Réme* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Az Éjszaka Réme nagyhatalmú élőhalott, ezért nem lesz könnyű karddal végezni vele. Valahányszor megnyersz egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, ütésed nem tett kárt a természetfeletti teremtmény húsában. Ha 4–6, a szokásos módon sikerült sebet ejtened rajta. Valahányszor ellenfeled nyer meg egy Harci Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pont mellett vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is, mivel a bestia kezében lévő pálca élet-elszívó erővel bír. Ha sikerül felülkerekedned ezen a szörnyetegen, lapozz a **488**-ra.

**318.**

Vonakodva válsz meg második értékes Gyógyitalodtól. A nő ezt is legalább olyan gyorsan (ha nem még gyorsabban) hajtja fel, mint az elsőt. Maradék sebei közül szinte mind beforr. Ezután hálálkodni kezd, míg a végén szinte már kényelmetlenül nem érzed magad emiatt. – Jól van, jól van, elfogadom a köszönetedet! – mondod végül. A nő nagy nehezen elhallgat, majd mélyen a szemedbe néz.

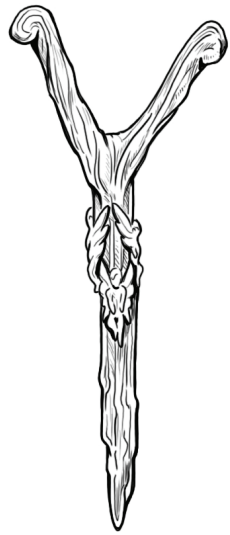
– A szíved a helyén van, harcos, és követed a törvényt, ezért segítek, kisegítelek, amennyire tudlak. – Azzal zekéje egyik rejtett zsebéből három régi, mocskos fehér papírost húz elő, melyekre néhány fura, fekete rúnát festettek. – Ezek illúziót szétfoszlató tekercsek – mondja széles mosollyal. – Könnyen lehet,

hogy meg fogják menteni az életedet! – Ennek hallatán te is elvigyorodsz. – Egy-egy felolvasásra elegendő mágiával vannak átitatva – mondja, ahogy a kezedbe nyomja a tekercseket. – Ha valaha is úgy sejted, hogy illúzió-ellenféllel van dolgod, és biztosra akarsz menni, csak meg kell, hogy érintsd a papírt, és kimondanod, hogy „Távozz!" Ha helyes volt a megérzésed, a bestia pedig csak káprázat, azonnal szertefoszlik, a tekercs pedig elveszíti erejét. Sajnos azonban ez történik akkor is, ha tévedtél. – A tekercseket bármely harc előtt használhatod (miután már láttad ellenfeled harcértékeit, de még az első Harci kör előtt), ehhez csupán 15-öt kell adnod az éppen aktuális fejezetpont számához, majd az új pontra lapoznod. Ha a történet értelmesen folytatódik, folytasd onnan az olvasást. Ha nem, akkor lapozz vissza oda, ahonnét érkeztél, és kezdd meg a harcot (vagy folytasd az olvasást az utasításoknak megfelelően). Ne felejtsd el mindkét esetben lehúzni a tekercset. Zsebre teszed a papírlapokat, majd felpillantasz a nőre. – Attól félek, nem tudom, az itteni lények közül melyek illúziók, és melyek nem, csak azt tudom, hogy nem mindegyikük valódi. – A nő hirtelen vért kezd köhögni, és egész teste összerezzen. Ahogy segítőkészen felé nyúlnál, távolságtartóan felemeli egyik kezét. – Remélem… hogy a segítségedre lehettem, de attól félek, hogy te túl későn találtál rám… köszönöm, hogy elnyomtad a fájdalmaim… – Azzal elhallgat. Meghalt. Lecsukod a szemeit, elmondasz a lelkéért egy rövid fohászt, majd felállsz, és a szemed sarkában gyűlő könnycseppekről próbálva tudomást nem venni az előző elágazás felé indulsz. Ha ott most északnak fordulnál, lapozz a **411**-re; ha északkeletnek, lapozz a **429**-re.

**319.**

Siess, nincs sok időd. A teremtmény lassan közeledik feléd, és a jelek szerint nagyon élvezi nézni, ahogy fészkelődsz, de nem fog sokáig várni rá, hogy végezzen veled… A dolgaidat átkutatva több ígéretesnek tűnő tárgy is a kezedbe akad, de csak annyi időd van, hogy az *egyiket* próbáld meg használni. Bölcs döntést kell most hoznod. Mit veszel a kezedbe?

| | |
|---|---|
| Egy ragyogó Kék Gyémántot? | Lapozz a **210**-re. |
| Egy „Veszély” címkéjű Bájitalt? | Lapozz a **143**-ra. |
| Egy kis Acélpentagrammát? | Lapozz a **20**-ra. |
| Egy „Alak” címkéjű Bájitalt? | Lapozz a **388**-ra. |
| Egy Gyémántokkal Díszített Koronát? | Lapozz a **474**-re. |
| Egy Ezüst Íjat, Nyílhegyet és Nyílvessző Szárát? | Lapozz a **222**-re. |
| Egyiket sem, és inkább kardot rántasz? | Lapozz a **46**-ra. |

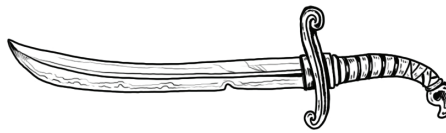


## 320.

Mielőtt bármit is tehetnél, az ajtó kicsapódik! Örömöd hamarosan szertefoszlik, helyét félelem veszi át, ahogy egy hatalmasra nőtt teremtmény lép eléd, és magasodik fölébed. A bestia emberszerű, de biztos vagy benne, hogy egy szörnyeteg: zöld, csillogó bőre, vastag karmai és sziszegő nevetése nem hagy kétséget efelől. Egy Tarator áll előtted, ami rendkívül kemény ellenfélnek ígérkezik. Le kell győznöd, különben az végez veled.

*Tarator* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Vastag bőrének köszönhetően a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebet tudsz okozni neki minden sikeres találatoddal. Emberfeletti erejének köszönhetően azonban az ő ütései a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebet okoznak neked! Ha sikerül végezned vele, lapozz a **383**-ra.



## 321.

– Nem tudom, mit gondoltál, de ez a varázsige képes kioltani a Pokol Tüzét, és csak az Istenek a megmondhatói, mennyire nagy szükséged lesz majd rá! Ha használni szeretnéd, nem kell mást tenned, csak elkiáltanod a megfelelő varázsszavakat, amikor ilyesmivel kerülsz szembe: „Aludj ki!” – Megköszönöd a nő segítségét, majd búcsút veszel tőle. Az idegen elmosolyodik, majd csettint egyet, mire két ajtó tárul fel. Ha nyugat felé indulsz tovább, lapozz a **269**-re; ha északnyugat felé, lapozz a **330**-ra.

## 322.

Egy kis, alaktalan, lomokkal teli helyiségben találod magad. Patkányok rohangálnak a lábad alatt, csótányok a falakon, amitől úgy érzed, mintha mozgó mozaikokkal lennének kirakva. A szeméthegyek fölött északra tekintve, a kijárat mellett egy emberi szobrot veszel észre. A kőalak kinyújtott karjain egy pár kardot látsz heverni. Mit teszel?

Megvizsgálod a szobrot? Lapozz a **396**-ra.
Megvizsgálod a kardokat? Lapozz a **256**-ra.
Rátámadsz a szoborra? Lapozz a **282**-re.
Nem foglalkozol a szoborral, hanem késlekedés nélkül továbbindulsz? Lapozz a **419**-re.

## 323.

Polipokat megszégyenítő eltökéltséggel kapaszkodsz a falba, és épp csak sikerül megtartanod magad. Azt azonban már nem veszed észre, hogy a remegés hatására kilazult a hátizsákod csatja, és hat tárgyad a mélybe zuhant. Válaszd ki, mely tárgyaid vesztek el – ha szeretnéd, ide számíthatod Aranytallérjaidat, a Gyógyitalaidat, a Tüskés Bakancsodat vagy a Macskakarmokat is. Ezek mind a padlón kötnek ki. A remegés végül abbamarad. Döbbenten veszed észre, hogy a lenti erdőt egy óriási sziklatető fedi be szinte teljesen – csupán egy kis része fedetlen, ahol eddig kapaszkodtál. A sötét árnyakba bámulva épp csak ki tudsz venni néhány érdekes dolgot. Az egyik egy elég nagy, kör alakú mélyedés valahol középen, melyben valamiféle folyadékot látsz. A második, hogy ez a folyadék mintha néhány csillogó tárgyat tartalmazna. A harmadik pedig, mely épp a medencében köröz, egy bő öt méteres Óriás Százlábú. El kell döntened, mit teszel. Ha rátámadnál a Százlábúra, lapozz a **27**-re. Ha inkább elrohansz mellette, lapozz a **10**-re.

## 324.

Előhúzod kardodat, lassan a Kristálykulcs felé nyúlsz, és megpróbálod óvatosan lelökni a csapdáról. Pengéd súlya azonban túl nagynak bizonyul a hajszálpontosan kiegyensúlyozott medvecsapdának, és a legapróbb lökésre is aktiválódik. Hatalmas erővel harap kardodra, letörve annak hegyét, és összezúzva a törékeny kulcsot is. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot ezért a pechért, továbbá 1 ÜGYESSÉG pontot, amiért ilyen csúnyán megsérült a fegyvered. Balszerencséd felett keseregve nagyot sóhajtasz, és nehéz szívvel továbbindulsz. Lapozz a **74**-re.

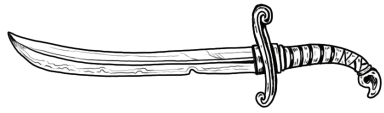
## 325.

Az Óriás Kéznek vége. Átmászol a tetemen, és óvatosan továbbindulsz a sötétségben. Ahogy bekanyarodsz a következő sarkon, kénytelen vagy eltakarni a szemeidet az éles fény elől, így nem veszed észre, hogy hátad mögött a járat némán lezáródik. Mikor ismét körbenézel… visszatértél… újra a saját testedben vagy! Állítsd vissza jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat az Alakváltó átkának megfoganása előtti értékekre. Ahogy körbenézel, egy teljesen közönséges teremben találod magadat, melynek három kijárata van: egy ajtó nyílik észak felé, egy nyitott vasrács északkelet felé és egy keskeny nyílás a falban keleti irányba. Melyiken indulnál tovább? Gyorsan kell döntened, ugyanis mindegyik kijárat csukódni kezd!

Északnak indulsz? Lapozz a **3**-ra.
Keletnek? Lapozz a **431**-re.
Vagy északkeletnek? Lapozz a **255**-re.

## 326.

A nyugati járatban haladva megkönnyebbülve érzed, ahogy a hőség lassan alábbhagy. A pókhálóval borított járatot a jelek szerint rég nem használták, és az acélajtót, amelyhez vezet, sem nyithatták ki egy ideje. A hálókat és a port félresöpörve egy platina kulcslyukat pillantasz meg, mely túlságosan kicsi bármely közönséges kulcs számára. Ha van nálad egy apró Platina Kulcs, lapozz a **146**-ra. Ha nincs, úgy itt nem fogsz tudni benyitni. Visszafordulsz hát a forró kereszteződés felé – lapozz a **273**-ra.



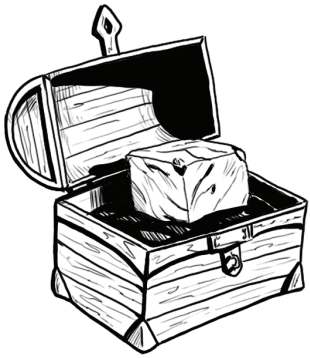
## 327.

Mialatt a lehetőségeidet mérlegeled, hirtelen eszedbe jut a megoldás: a Láthatatlanság Felfedése varázslat! Remek ötlet! Jó munkát végzel, barátom. Előveszed a tekercset a zsákodból, a magasba emeled, majd elkiáltod magad. – Mutasd magad! – És íme, egy masszív kőhíd jelenik meg kicsit balra tőled. Biztonságban átkelsz rajta, és folytatod az utadat. Gratulálok, nagyon jól haladsz! Hamarosan három, teljesen egyforma, tömör fából készült, súlyos ajtóhoz érsz. Az egyetlen különlegesség, hogy az északkeleti bejárat fölé egy táblát rögzítettek, melyre vérrel a „Halálos Csapda” feliratot pingálták. Melyiken indulsz tovább?

| | |
|---|---|
| Az északin? | Lapozz a **406**-ra. |
| Az északkeletin? | Lapozz a **166**-ra. |
| A nyugatin? | Lapozz a **335**-re. |

**328.**

Az Arany Kívánsággyűrűt használnád? Igen, ez megfelelő helynek tűnik rá. A szörnyeteg felé mutatsz, és kimondod a kívánságodat: – Bár ne lennél itt! – Azzal a Rém eltűnik. Zseniális! A kezedre pillantva megállapítod, hogy feladata bevégeztével a Gyűrű is köddé válik. Ezután ismét a tükörre nézel. Lapozz a **237**-re.



**329.**

Nagy levegőt veszel, és óvatosan belépsz a bal oldali ajtó mögötti sötétbe. Hosszú, keskeny folyosón találod magad, valamivel távolabb azonban kiszélesedik és egy medencébe torkollik, közepén egy szigettel. A szemközti falból egy újabb barlang nyílik. Nyikorgó hangot hallasz a hátad mögül, és ahogy megfordulsz, egy vasrácsot pillantasz meg, mely elkezd leereszkedni az ajtó előtt. A távolból, sokkal halkabban hasonló nyikorgást hallasz, amint egy második rács is elkezd leereszkedni. Mit teszel? Ha gyorsan visszasietsz a folyosóra, ahol a három lebegő ajtót megpillantottad – ne feledd, hogy ezután ezzel az ajtóval már nem próbálkozhatsz, mivel a rács le fog záródni mögötted –, lapozz a **435**-re. Ha villámgyorsan a másik rácshoz rohansz, lapozz a **430**-ra.

**330.**

Épp csak beléptél a terembe, amikor lecsapódik mögötted a fal. Elmondasz egy fohászt az Istenekhez, amiért ilyen gyorsan szeded a lábadat. Három újabb dördülést hallasz, amint a hatszög alapú teremből továbbvezető három másik folyosó nyílása is lezáródik. Úgy tűnik, valaki vagy valami azt akarja, hogy észak felé, az egyetlen megmaradt kijáraton távozz innen, és nem igazán kíváncsi rá, hogy te mit szeretnél. Nincs más választásod, kénytelen vagy engedelmeskedni az óhajának. A járat hosszan halad egyenesen, és lassan kezded úgy érezni, hogy most már tényleg igazán a végére érhetnél. De semmi. Hosszan haladsz tovább, mielőtt valami érdekesbe botlanál: egy sötét kis lyukba a padlón. Közelebbről megvizsgálva felfordul a gyomrod: a hely apró zöld és sárga színű pókok otthona. A lények mintha valami különös tárgyon mászkálnának, de túl sötét van ahhoz, hogy pontosabban meg tudd állapítani, mi lehet az. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Nem foglalkozol az egésszel, és továbbindulsz? | Lapozz a **301**-re. |
| Rátámadsz a lényekre? | Lapozz a **105**-re. |
| Bedugod a kezed a lyukba? | Lapozz a **486**-ra. |

## 331.

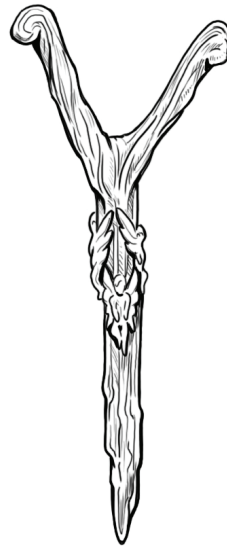
Miután köhögve, fuldokolva partot érsz, odamész, ahol a pajzsodat hagytad – de csupán hűlt helyét látod! Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Átkot szórsz a tolvaj fejére, majd felkészülsz a távozásra, amikor a homokon valami furcsa csillanás vonja magára a figyelmedet. Ahogy előrehajolsz, hogy alaposabban is megvizsgáld, egy Gyémántokkal Díszített Koronát pillantasz meg! Ha szeretnéd, megtarthatod. Mihez kezdesz most? Ha innál a tó vizéből, lapozz a **48**-ra. Ha inkább távoznál, lapozz a **144**-re.

## 332.

Nem vagy elég ügyes. Az egyik fejsze belemar a karodba, átszakítja a bőrödet és az inaidat. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Felüvöltesz a fájdalomtól, és a padlóra rogysz, miközben sebesült tagodat szorongatod. Könnycseppek szöknek a szemedbe, miközben ruhádból egy csíkot szakítva sikerül elállítanod a vérzést. Egy ideig csendesen szipogva ülsz, és az Istenekhez imádkozol, hogy elég erőt adjanak a folytatáshoz. Végül összeszeded magad, felállsz, nagy levegőt veszel, és továbbindulsz az északi folyosón. Lapozz a **386**-ra.

**333.**

– Szép munka! Ez egy megbűvölt kard, ami képes áthatolni mágikus védelmeimen. Végül pedig, és legutolsó sorban, szükséged lesz egy *Rozsdás* Sisakra. – Trinitur erre hangosan felkacag. Ha azt viseled, lapozz a **285**-re; ha nincs nálad, lapozz a **374**-re.



**334.**

Mi folyik itt? Minden elmosódik előtted, és egy új, ámde ismerős környezet bontakozik ki előtted… visszamentél az időben! Hamarosan kalandod legelején találod magad, ahol minden épp olyan, mint amikor először láttad, egészen a legapróbb részletekig. Egy dolgot kivéve. Még mindig nálad van minden felszerelésed, amivel akkor is rendelkeztél, amikor az Idővarázslatot aktiváltad – kivéve persze azt a tekercset. Csüggedten rogysz térdre. Lapozz az **1**-re.

## 335.

Épp időben lépsz be a következő barlangba, hogy elkerüld, hogy a hátad mögött lezuhanó ajtó kilapítson. A helyiségben, ahová érkeztél, nyomasztó szürkület uralkodik. A plafon magasságában néhány denevért (legalábbis annak véled őket) látsz szárnyaikkal csapkodni, ezeket leszámítva azonban teljesen üres a helyiség. Egy kijáratot látsz csak innen, észak felé, ezért jobb híján erre indulsz. Nemsokára egy újabb súlyos ajtóhoz érkezel. Ezen belépve egy, az előzőhöz hasonló teremben találod magad, egy dolgot kivéve: ennek közepén egy masszív tűzoszlop lobog. Ahogy körbenézel, szénné égett emberi maradványokat pillantasz meg mindenfelé (melyekhez egészen biztosan nem fogsz hozzányúlni). Az egyetlen, északkeleti kijárat felé pillantasz, mikor valami kevésbé undorító dolgot is megpillantasz: egy pár Arany Kesztyű lóg a tűzoszlop közepén. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megpróbálod megszerezni őket? | Lapozz a **8**-ra. |
| Megpróbálsz hozzájuk vágni egy tárgyat (amit még *most* kell kiválasztanod)? | Lapozz a **95**-re. |
| Hagyod őket, és távozol? | Lapozz a **406**-ra. |

## 336.

Két, fekete, tüskés vértet viselő férfi bukkan fel a semmiből, és ront neked. Ezek Káosz Banditák, akik kétkezes baltákkal harcolnak. Egyszerre vetik rád magukat, így kénytelen vagy együtt megküzdeni velük.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Káosz Bandita* | 8 | 6 |
| *Második Káosz Bandita* | 8 | 7 |

Ha sikerül végezned velük, lapozz a **65**-re.

## 337.

Azt gyanítod, hogy a Rinocérosz-Ember csak át akar ejteni, ezért kardodat felemelve közelebb ugrasz és egy határozott csapással átvágod a torkát. A szerencsétlen mutáns összevert teteme saját vérének egyre terebélyesedő tócsájában hever. Ahogy a hullát nézed, szánalom önt el. Akár a káosz szülötte volt, akár nem, irgalmatlanul végeztél egy kegyelemért könyörgő, védtelen teremtménnyel. Elszégyelled magad e tett miatt (vesztesz 1 SZERENCSE pontot). Ekkor a falilámpa lángja megremeg és mélyvörösbe vált, ami kísérteties, gyorsan halványuló fénybe borítja a verem fenekét. Nem akarsz itt ragadni a sötétben, ezért úgy döntesz, hogy gyorsan kijárat keresésébe kezdesz. Ha a Rinocérosz-Ember tetemével kezded a kutatást, lapozz a **296**-ra; ha inkább a sziklafallal, lapozz a **405**-re.

## 338.

Hálát adsz az Isteneknek, hogy erőt adtak egy ilyen erős ellenfél legyőzéséhez, majd teszel egy lépést hátra, és hagyod, hogy elárasszon a hihetetlen győzelem fölött érzett örömmámor. Megvetően pillantasz végig a Fém Őrszem lemészárolt testén. Életének egyetlen célja volt: a gyilkolás. A tetem gyors, de alapos átvizsgálása nyomán több tárgyra is sikerül rátalálnod: egy mattfehér Kulcsra, egy Gyógyitalra és egy Iránytűre. Vegyél magadhoz mindent, amit szeretnél, majd lapozz a **353**-ra.

## 339.

Végre győzelmet aratsz ellenfeled felett. A massza a padlóra rogyik, majd visszaalakul a korábban látott nyálkává, azzal a különbséggel, hogy most már nem mozog. Győztél! Illetve nem teljesen… mert ahogy elfordulsz a véres masszától, az ismét mocorogni kezd!

Ez alkalommal azonban nem változik át, nem bizony, ehelyett átkot szór rád utolsó leheletével. – Hogy jutnál a pokolra… – suttogja, majd végleg kimúlik. Gyorsan megperdülsz, ha esetleg mégis életben lenne, de most már nem kell aggódnod. Mégis mire gondolhatott? Hamarosan megtudod. A tested elkezd átalakulni, és kis híján elájulsz az elviselhetetlen kíntól. Mivé változol? Dobj két kockával, és vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal.

| *Dobás* | *Ellenfél* | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|---|
| 2 (vagy kevesebb) | *Majomember* | 8 | 8 |
| 3 | *Barlangi Ember* | 8 | 9 |
| 4 | *Óriás Sas* | 8 | 10 |
| 5 | *Barlangi Óriás* | 8 | 11 |
| 6 | *Fa Harcos* | 8 | 18 |
| 7 | *Kőember* | 8 | 22 |
| 8 | *Óriásgyík* | 10 | 10 |
| 9 | *Viharóriás* | 10 | 15 |
| 10 | *Mutáns Gyíkember* | 11 | 9 |
| 11 | *Pegazus* | 12 | 12 |
| 12 (vagy több) | *Vasgólem* | 12 | 18 |

Van nálad egy pár Tüskés Bakancs? Ha van, vonj le 1-et a dobás értékéből, mivel a benne rejlő káoszenergiák segítik az Alakváló átkát megfoganni. Ha pedig rendelkezel a következő tárgyakkal, mindegyik után adj 1-et a dobott értékhez: egy üveg Szentelt Víz, egy Arany Gyapjú és egy Ónix Ékkő. Bár te ezt nem tudod, ezek a tárgyak olyan áldást hordoznak, melyek gyengítik az Alakváltó átkának erejét. Ha úgy gondolod, túlságosan is gyenge lényt dobtál ki, *egyetlen* alkalommal *próbára teheted* SZERENCSÉDET. Amennyiben szerencséd van, dobhatsz még egyszer (ugyanazokkal a módosításokkal), és eldöntheted, melyik eredménynek megfelelő élőlénnyé akarsz átváltozni.

**339**

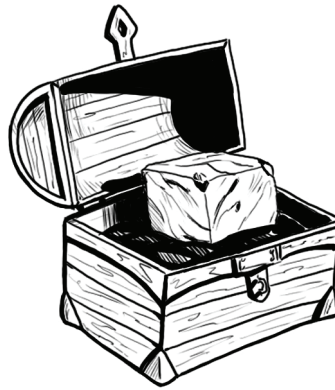
Ha nincs szerencséd, úgy az első szörnyeteggé vagy kénytelen átalakulni. Minden világos? Mostantól kezdve a dobott eredménynek megfelelő lényként folytatod utadat, és a jelzett ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontok az új értékeid. Mielőtt elvégzed a szükséges módosításokat, ne felejtsd el feljegyezni valahová az épp most aktuális és *Kezdeti* értékeket, arra az esetre, ha sikerülne megszabadulnod az átoktól! Nem vagy teljesen tudatában a történteknek, ami végeredményben jó dolog, ugyanis egy ilyen átalakulás szinte bárkit az őrületbe kergetne. Ekkor a plafon egyik szakasza leereszkedik, és egy rámpát formál. Miután felsietsz rajta, a nyílás visszazáródik mögötted, egy széles, sötét folyosóba zárva téged, melyet pókhálók és csontok borítanak. Nem tudsz szabadulni az érzéstől, hogy egy újabb bestia vackába kerültél. És igazad is van. Cseberből vederbe. Különös hang üti meg a füledet, mintha egy hatalmas, soklábú teremtmény közeledne feléd. Mikor először megpillantod a homályban, azt hiszed, valamiféle Óriás Pókkal kerültél szembe. De nem… a szörnyeteg, mely közeledik feléd, talán a legkülönösebb lény egész Titánon… egy Óriás Kéz. Nem röhögni! De ez nem csak egy közönséges Óriás Kéz, mert sokkal nagyobb, mint egy közönséges Óriás egész teste. Döbbenten nézed, amint a bestia, mely alig tudja áttuszakolni magát a falak között, kétrét görnyedten feléd siet. Nem látsz rajta szemeket, mégis mintha pontosan tudná, hol vagy… Bármivé is változtál, el kell pusztítanod!

*Óriás Kéz* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha meghalsz a csata közben, *nem* fogsz visszaváltozni eredeti formádba, hogy úgy folytasd a küzdelmet, és kalandod azonnal véget ér. Ha sikerül felülkerekedned különös ellenfeleden, lapozz a **325**-re.

**340.**

Siker! De mit is zsákmányoltál? Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **367**-re; ha 3–4, lapozz a **176**-ra. Ha 5-öst vagy 6-ost dobtál, lapozz a **482**-re.



**341.**

Merre indulsz tovább? Ha északra, lapozz a **255**-re; ha északnyugatra, lapozz a **3**-ra.

**342.**

Ha rátámadnál a kristály-emberre (és még nem tetted), lapozz a **149**-re. Ha hagynád, és inkább kelet felé indulnál, lapozz a **471**-re.

**343.**

Minden erőddel az Időbestia gonosz pofája felé hajítod a bájitalt. Ahogy az üveg széttörik a szörnyeteg fején, a benne lévő folyadék átitatja a bundáját, néhány kisebb vágástól eltekintve azonban nem úgy tűnik, hogy lenne bármi hatása. Épp csak annyi idődd van, hogy felemeld a pajzsodat, ahogy a szörnyeteg rád veti magát. Lapozz a **46**-ra.

## 344.

A járat lassan világosodni kezd. Nem sokkal később fanyar szag csapja meg az orrodat, mire elfintorodsz. Ahogy haladsz, a bűz egyre erősebbé válik. Még néhány lépés, és megtudod, mi a forrása. Egy mély, sima, meredek falú szakadék szélén állsz, melynek aljában bugyogó, tűzforró savfolyó hömpölyög. Egy pillanatig megfontolod, hogy visszafordulj, de végül jobb belátásra térsz. Túl messzire jutottál ahhoz, hogy most csak úgy feladd. *Muszáj* továbbmenned. Alaposan körbenézel és gondosan megfontolod a lehetőségeidet. Hármat is találsz, de mindegyik eléggé… esélytelennek érződik. Az első és legnyilvánvalóbb, hogy átugrasz a folyó felett, ám nagyon messze van tőled a túlsó part. Rekordot kellene döntened, hogy sikerrel járj. A második, hogy a sziklás falakon kapaszkodva mássz át, ám ehhez nagyon erős kezekre és mászótudásra lenne szükséged, amivel érzésed szerint nem igazán rendelkezel. A harmadik pedig, hogy az alacsony plafon repedéseibe kapaszkodva juss át a túloldalra, de az igazat megvallva meglepő lenne, ha probléma nélkül sikerülne végrehajtanod ezt a mutatványt. Melyik lehetőség mellett döntesz?

| | |
|---|---|
| Átugrasz? | Lapozz a **60**-ra. |
| A falakon mászol át? | Lapozz a **190**-re. |
| A plafonba kapaszkodva kelsz át? | Lapozz a **262**-re. |

## 345.

A zaj lassan alábbhagy. Bármi is próbált az anyagi világba jutni, nem járt sikerrel. Ezután ismét az útvesztőszerű barlangban találod magad. Letörlöd homlokodról az izzadtságot, majd megfontolod, merre távozz ebből a vizes üregből. Ha északra indulsz, lapozz a **356**-ra; ha nyugatra, lapozz a **303**-ra.

## 346.

A Polipember lemészárolt maradványaival a lábad előtt körbenézel, a sunyi Bifli azonban a csatazajt kihasználva elosont, valószínűleg hogy valaki mást bosszantson. Elesett ellenfeled felé fordulva úgy döntesz, átkutatod. Fáradozásod eredményeképp hamar rátalálsz egy Öszszeaszott *Emberi* Fejre, melyet az egyik csápjához kötve hordott! Talán Trinitur egyik korábbi kihívója lett volna? Ahogy eszedbe jut a Démon, úgy döntesz, mielőbb távozol innen, és folytatod a gonosz keresését. Ha akarod, előtte a nyakadba akaszthatod a bizarr trófeát, de akár a zsákodba is teheted. Lapozz a **389**-re.

## 347.

A sötétben nehezen tudod csak előkaparni a zsákodból a varázsigét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **136**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **81**-re.

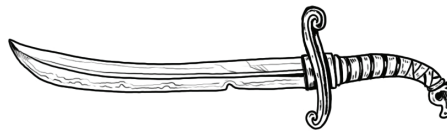
## 348.

A pokoli szörnyeteg kileheli mocskos lelkét, és hangos puffanással elterül a padlón. Hatalmas, püffedt teteme és hálója atomjaira bomlik, ahogy megkezdi hosszú útját vissza, a Verembe. Sikerült véghez vinned a lehetetlent, legyőzted a legyőzhetetlent. Igazi lovaghoz méltó győzelmet arattál. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért az elképesztő teljesítményért. Hosszú pihenés után végül úgy döntesz, hogy átkutatod a barlangot. Fáradozásaidat siker koronázza: találsz 4 Gyógyitalt (ezeket azonnal elpakolod) és egy csodálatos, Ékkövekkel Kirakott Sisakot, melyet a legtisztább aranyból formáltak meg. Ha fel akarod próbálni ezt a Sisakot (feltéve, hogy nem viselsz már egyet), lapozz a **393**-ra. Ha nem, továbbindulsz az északi folyosón, mely egy hármas elágazásba torkollik. Miközben azon töprengsz, merre tovább, a hátad mögött lezárul a járat. Lapozz a **273**-ra.

**349.**

Utad néhány éles kanyar után egy nyitott ajtóban ér véget. A túloldalról eléd táruló látvány alapján pedig egyértelmű, hogy egy könyvtárba érkeztél. Ahogy belépsz a terembe (ekkor az ajtó becsapódik, és elreteszeli magát!), egy lágy, női hang hangzik fel. – Üdvözöllek, kalandozó, kérlek, nyugodtan nézz körül. – A barátságosan csengő, csodálatos szavak hatására ellenállhatatlan késztetést érzel, hogy így tegyél, a gondolatokat pedig gyorsan tettek is követik. Legalább százezer kötet lehet körülötted! Polcok polcok hátán, tömött könyvsorok, a látvány döbbenetes. Micsoda kár, hogy játékkönyveken kívül mást nem nagyon veszel a kezedbe. Ahogy tátott szájjal bámészkodsz, a semmiből egy gyönyörű, talán húsz nyarat megérhetett nő bukkan elő. Magas, barna bőrű és elég izmosnak tűnik. Haja rövid és barna, szemei olyan zöldek, mint a legtisztább smaragdok. Sötét ruhát visel, rajta ezüst színű köpennyel. Elmosolyodik, ahogy ismét megszólal. – Szép munka, hogy ilyen messzire sikerült eljutnod, harcos, elégedett vagyok veled. És ezért felajánlanám a segítségemet. Mondd csak, van nálad egy ismeretlen varázsigét tartalmazó tekercs, amit szeretnél megmutatni nekem? – Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Rátámadsz? | Lapozz a **141**-re. |
| Átadod neki a kért tekercset? | Lapozz a **40**-re. |
| Közlöd vele, hogy nincs nálad ilyen, majd búcsút veszel tőle? | Lapozz a **152**-re. |



## 350.

A fekete kalapos gomba rendkívül ízletes – hiába, a feledékenység gombája már csak ilyen finom csemege. Hatása rendkívül kiszámíthatatlan, és csak a szerencsétől függ, mi az, amit elfelejtesz a hatására. A te esetedben ez harci kiképzésed egy részét jelenti. Mostantól kezdve ellenfeleiden mindig csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebet okozol – és 3-at, ha sikeres Szerencsepróbát teszel. Talán némi vigaszt nyújt (valószínűleg egyébként nem fog), hogy nem tudatosul benned, mit felejtettél el. Mielőtt egy másik gombát is megkóstolhatnál, hangos recsegő hang vonja magára a figyelmedet a plafon felől. Ahogy felpillantasz, észreveszed, hogy a fal ereszkedni kezdett feléd. Úgy döntesz, ideje továbbsietned. Lapozz a **443**-ra.

## 351.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, egy titokzatos erő elránt az ajtótól, még mielőtt a választott kulcsod aktiválhatna egy halálos csapdát. Lehetséges, hogy mivel ilyen messzire sikerült eljutnod, Trinitur saját maga akar végezni veled? Lapozz vissza a **237**-re.

Ha nincs szerencséd, a Vörös Kulcs megremeg a zárban, de nem történik semmi. Pontosabban de igen… altatógáz tör elő az ajtóból, melyet akaratlanul is belélegzel, és elveszted az eszméleted. Nem sokkal később magadhoz térsz, épp mielőtt egy masszív, rozsdás csövek a gyomrodba fúródna…

## 352.

– Ó, te szegény! – sopánkodik gúnyosan Trinitur. Csordogáló hang vonja magára a figyelmedet, mire felpillantasz. A plafonban megnyíló apró repedéseken át vér kezd el beszivárogni, majd ömleni. Nincs hová menekülnöd az áradat elől. – Ez a vér, ami ki lett ontva, mióta beléptél a labirintusomba – folytatja a Démon. – Érdekesnek fogod találni, hogy ebből elég sok a tiéd. – Kalandod, életed és lelked most kettészakad, ahogy legyőzött ellenfeleid vérében fuldokolsz egymagadban. Úgy tűnik, korábbi áldozataid megboszszulták a sorsukat…

## 353.

Csalódottan, hogy nem találtál aranyra az Őrszem dolgai közt, felkészülsz a távozásra. Mielőtt azonban bármit tehetnél, *újabb* léptek dobogása hangzik fel a déli folyosóról. Mivel nem kívánsz ilyen hamar ismét csatába keveredni, úgy döntesz, hogy az ellenkező irányba indulsz tovább. Ha az északi járaton távoznál, lapozz a **32**-re; ha az északkeletin, lapozz az **54**-re.

## 354.

Rájössz, hogy a likantrópia átka teliholdkor, a holdfényben hamar megfogan. Gyorsan előkapod hát zsákodból a Nadragulyát, és miközben kardoddal tartod távol magad a Vérfarkast, befalod a növényt. Mivel a gyógyír mérgező, 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, cserébe azonban immúnissá válsz a borzalmas betegségre – legalábbis elég időre ahhoz, hogy nyugodtan befejezhesd a csatát. Most már nem kell mást tenned, minthogy végezz ellenfeleddel. Lapozz vissza a **280**-ra, és folytasd a harcot.

## 355.

A kaviccsá zúzott Gólem mozdulatlanul hever a szobát beborító szemét között. Használhatatlanná vált fegyveredet a szikladarabok közé hajítod, figyelmedet pedig afelé a két Kard felé fordítod, melyeket korábban tartott. Az első fegyver gondosan megmunkált mesterműnek tűnik, erős és éles. A második csak annyiban különbözik tőle, hogy markolatát rendkívül lenyűgöző módon egy Sárkány fejévé faragták. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Elteszed a sima Kardot? | Lapozz a **235**-re. |
| Elteszed a Sárkány-markolatú Kardot? | Lapozz a **172**-re. |
| Itt hagyod mindkettőt, és továbbindulsz? | Lapozz a **419**-re. |

## 356.

A következő helyiség elég kopár. Egy kijáratot látsz, mely kelet felé vezet, illetve néhány különös színű gombát, melyek a barlang közepén nőnek: egy feketét, egy fehéret és egy sárgát. Elég kicsik ahhoz, hogy egyben bekaphasd őket. Mihez kezdesz?

| | |
|---|---|
| Bekapod a fehér gombát? | Lapozz a **19**-re. |
| Bekapod a fekete gombát? | Lapozz a **236**-ra. |
| Bekapod a sárga gombát? | Lapozz a **209**-re. |
| Hagyod a gombákat, és azonnal továbbindulsz kelet felé? | Lapozz a **395**-re. |

## 357.

A másik éned láthatóan meglepődik a tetteden, pontosabban annak hiányán, majd barátságosan rád mosolyog, és feléd nyújtja a kezét, mielőtt a normális hangodon megszólítana. – Engedd meg, hogy gratuláljak a bátorságodhoz, és hogy bocsánatot kérjek durva viselkedésemért. – Még közelebb emeli a kezét, miközben a másikkal hüvelyébe dugja a kardját. Ha elfogadod a jobbot, lapozz a **490**-re. Ha inkább magadra támadnál, lapozz a **478**-ra.

## 358.

A kibelezett medve maradványain átlépve megvizsgálod a mellette lévő zsák tartalmát. Válassz egy számot 1 és 6 között, majd dobj egy kockával! Ha az eredmény egyezik a választott számmal, lapozz a **226**-ra; ha nem, lapozz a **299**-re.

## 359.

A Bátorság Próbája. Ahogy áthaladsz az oroszlán képe alatt, keskeny járatok sorához érkezel. Nem sokkal később egy megvilágított szobába lépsz, melyet sárga színűre festettek. Körbenézve megmagyarázhatatlan félelem kerít hatalmába, ami annyira elhatalmasodik feletted, hogy a padlóra veted magad. Az ismeretlen gonosztól rettegve, megváltásért fohászkodva lapítasz, de semmi nem történik. Minden porcikádban remegve erősen összeszorítod a szemeidet, a halált választva az egyre inkább elhatalmasodó rémület helyett, mely egyre jobban elborítja elmédet. Csak legyen már véged. A félelem amilyen hirtelen jött, olyan gyorsan szertefoszlik. Kinyitod a szemeidet, remegő lábaidra állsz. Bátorságod az inadba szállt, élni akarásod alaposan megcsappant. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Körbepillantva meglepve látod, hogy egy új, ismeretlen helyre kerültél. Lapozz a **366**-ra.

**360.**

Megtörténik, amire számítottál: ahogy kicsit eltávolodsz a vasrácsoktól, az hangos csattanással a mélybe zuhan, elzárva a visszavezető utat. Nincs más hátra, tovább kell indulnod a homályos folyosón. Egy nagy, forró barlangba érkezel, melyet néhány remegő fényű fáklya próbál megvilágítani, ám ez épp csak arra elég, hogy táncoló árnyakat vessenek a sziklafalakra. Lepillantva megállapítod, hogy a padlót tucatnyi négyzetlappal borították be, melyek mindegyikére négy káoszszimbólum egyikét vésték: egy démont, egy patkányt, egy ördögöt vagy egy kígyót. Ahogy szemeddel követed ezeket a formákat, néhány méternyire, egy magas emelvényen, az árnyak közt csillogva mintha megpillantanál egy kulcsot. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Elindulsz a kígyólapokon? | Lapozz a **416**-ra. |
| Elindulsz a démonlapokon? | Lapozz az **5**-re. |
| Elindulsz az ördöglapokon? | Lapozz a **305**-re. |
| Elindulsz a patkánylapokon? | Lapozz a **286**-ra. |

**361.**

– ŐRSÉG! – sikolt fel a kis ember, de vajon hányan hallják meg a kiáltását? Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **336**-ra; ha 4–5, lapozz a **37**-re. Ha 6-ost dobtál, lapozz a **150**-re.

**362.**

Visszarohansz a folyosón az előző barlangba, ahol megkönnyebbülve látod, hogy a nyugati átjáró még mindig nyitva áll. Ahogy átlépsz rajta, becsukódik a hátad mögött. Lapozz a **406**-ra.

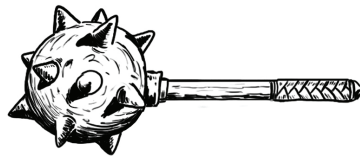
**363.**

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 4, lapozz azonnal a **289**-re.

Döbbent csönd telepszik a teremre, ahogy kezedet ismét bedugod a faragványba, és amikor végül kihúzod, egy öreg, megbarnult papírlapot szorongatsz, melyet értelmetlen szöveg borít. – Ez meg micsoda? – mordul fel Trinitur. – Soha senki nem volt még ilyen bátor. Valóban derék ember vagy, és talán még egy kis kihívást is fogsz jelenteni, ha valaha is találkozunk. Amit erősen kétlek. Most segítek egy kicsit. – Azonnal sokkal jobban érzed magad. Nyersz 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot, ahogy egy pillanatra megfeledkezel az eddig átélt borzalmakról. Mire végül kitisztul a fejed, a száj bezáródott. Újra magad elé emeled a papírlapot, melyen most emberi nyelven a „Sötétség Eloszlatása" szöveget olvasod, amit valaki kapkodva pingált rá. Ez biztosan egy varázsige lehet! A tekercs mágiáját *egyetlen* alkalommal tudod aktiválni, ehhez pedig csupán annyit kell mondanod, hogy „Világosság." Ha olyan helyre kerülsz, ahol koromfeketeség van, és szeretnél fényt gyújtani, adj 66-ot az éppen aktuális fejezetpont számához, majd lapozz az új helyre. Ezután az ajtón át visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **435**-re.

## 364.

Az Alakváltó élettelen, összekaszabolt teteme fölött állva érdeklődve figyeled, amint a testéből kifolyó zöld vér beborítja a padlót. A tetemet átkutatva legnagyobb meglepetésedre és döbbenetedre egy Arany Gyapjút találsz – nyersz 1 SZERENCSE pontot. Diadalmasan elpakolod a zsákmányodat, majd továbbindulsz a lassan északnyugat felé forduló folyosón. Lapozz a **164**-re.



## 365.

Beleilleszted a Vörös Kulcsot a zárba, és reménykedsz. Könnyedén belesiklik a lyukba, és ahogy elfordul, alig hallható kattanást hallasz, mely elégedettséggel tölt el. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, ahogy az ajtó feltárul előtted! Elteszed a kulcsot, és továbbindulsz. Lapozz a **475**-re.

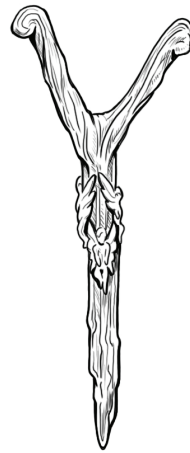
**366.**

Megkönnyebbülsz, hogy végre magad mögött tudod azt a folyosót, és egy pillanatra elgondolkozol rajta, vajon jobban jártál volna-e, ha másik kettő közül próbálkozol meg valamelyikkel? Elhagyod a termet az egyetlen kijáratán át, melyet látszólag rég nem taposott már senki. Vastag porréteg borítja a padlót, melyben mély nyomokat hagy a bakancsod, olyan érzést keltve, mintha valami masszív teremtmény járt volna erre. Gondolatban azt kívánod, bár valóban olyan erős lennél, mint az a képzeletbeli bestia. Egy idő után eléred a járat túlvégét lezáró kőajtót, melynek nagy, vörös kilincse és ragyogó, ezüst zárja van. Ahogy alaposabban is megvizsgálod, azon töprengsz, vajon mikor nyitott be ezen utoljára emberi lény? Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Szerencsét próbálsz a kilinccsel? | Lapozz a **183**-ra. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kék Kulccsal? | Lapozz a **102**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Vörös Kulccsal? | Lapozz a **365**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Fehér Kulccsal? | Lapozz a **47**-re. |
| Megpróbálod kinyitni a zárat egy Kristálykulccsal? | Lapozz a **428**-ra. |

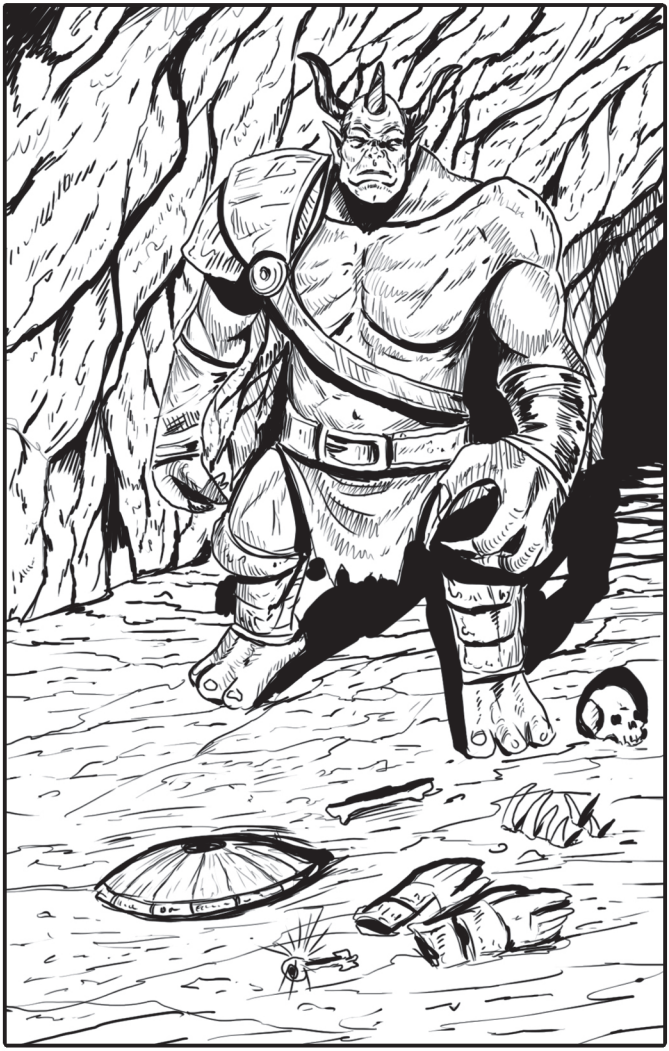
**367.**

Egy „Vulkanikus Kő” címkéjű tárgyat sikerült elcsenned. További szép napot kívánsz a boltosnak. – Tűnj el! – hangzik a goromba válasz. Távozol a boltból, és továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **111**-re.



**368.**

Besietsz a barlangba, felkapod a tárgyat, majd szélsebesen kirohansz a zabáló Nandi-medvék mellett, vissza a tavas barlangba, ahol az északi folyosó felé indulsz. Menet közben megvizsgálod a szerzeményedet. Egy Y Alakú Fadarab az, melynek nyelére különös angyalformákat véstek. Ez épp olyan fura, mint amilyennek hangzik: ki hitte volna, hogy egy ilyen helyen angyalokkal fogsz találkozni? Ha bármikor úgy döntesz, hogy használni szeretnéd ezt a botot, adj 19-et annak a fejezetnek a számához, ahol éppen vagy, és lapozz az eredményül kapott pontra. A botot csupán két alkalommal használhatod, ezután pedig köddé foszlik. Most már távozol az északi járaton. Lapozz a **356**-ra.



**369.**

Kiváló. – Világosság! – üvöltöd a teremtmény pofájába. A sötétség helyét egy szempillantás alatt ragyogó fény veszi át. Most már gond nélkül látod ellenfeledet, aki közel két méter magas, izmos testalkatú és teljesen fekete színű. Fején három csavaros szarvat látsz, kezein pedig négy ívelt karmot. Az Árnyék Vadász a szemeihez kap, melyek nincsenek hozzászokva az ilyen éles fényhez. Zavartságát kihasználva nagyot csapsz gyönyörű, ám szinte kőkemény bőrére, amitől a fenevad azonnal megfeledkezik fájdalmáról és gyűlölködve rád mered. Gondoskodj róla, hogy a halálba merülve végleg megfeledkezzen rólad!

*Árnyék Vadász* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **163**-ra.

**370.**

Hatalmas szerencséd van, hogy a Gargantis szarvának támadása hatástalannak bizonyul ellened! A teremtmény dühödten felüvölt, és ahogy megindul feléd, lépteibe beleremeg a talaj. A szörnyeteg szerencsére elég lomhának bizonyul, így ha szeretnél, elfuthatsz előle. Ha így tennél, lapozz a **362**-re. Ha maradsz és felveszed a harcod az óriással, és van nálad egy Fakehely, lapozz a **497**-re, mielőtt megkezdődik a csata.

*Gargantis* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 22

Ha a küzdelem során bármikor *Elmenekülnél*, lapozz a **362**-re. Ha sikerül felülkerekedned a lényen, lapozz a **87**-re.

**371.**

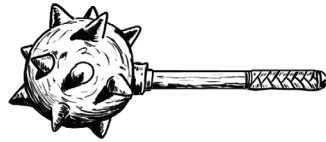
– Áú! – kiáltod. A Tükör még a páncélodon át is csúnyán megéget. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. De ha már a kezedben van, gyorsan a hátizsákodba hajítod új szerzeményedet. Ha valaha is úgy gondolod majd, hogy hasznodra válhat, felezd meg az éppen aktuális fejezetpont számát (szükség szerint felfelé kerekítve az eredményt), és lapozz az eredményül kapott pontra. Ha a szöveg értelmesen folytatódik, tudni fogod, mit kell tenned. Ha nem, úgy 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz, a varázstárgy ugyanis ismét meg fog égetni! Annyiszor használhatod a Tükröt, ahányszor csak szeretnéd, de ne feledd, valahányszor ezt teszed, súlyos sérülést kockáztatsz meg. Lapozz a **473**-ra.

**372.**

A likantrópia átka általában hosszú órák elteltével fogan csak meg. Általában. Most azonban épp telihold van, te pedig a holdfény kellős közepén állsz. A földre rogysz, ahogy minden izmod görcsbe rándul. Még a Vérfarkas támadása okozta fájdalom sem hasonlítható ahhoz, amit most érzel. A szörnyeteg szerencsére még azelőtt végez veled, hogy hozzá hasonlatossá válnál.

**373.**

A Kürt hatása… gyakorlatilag semmi. – Pedig annyira reménykedtem benne, hogy megküzdhetünk – mondja csalódott hangon Trinitur. Lapozz a **479**-re.



**374.**

– Ó jaj! – kiált fel gunyorosan Trinitur. – Nagyon sajnálom, igazán! – Ekkor úgy érzed, mintha visszazuhannál az időben, egészen az iménti kínzókamráig, ez alkalommal azonban ott is ragadsz. Minden erőd elhagyja a testedet. Ezután megkezdődik valódi szenvedésed, ahogy láthatatlan kínzómestered felgyújtja a lábadat, és hangosan röhögve nyugtázza sikoltásaidat. Ez persze csak az első felvonása hosszú, hosszú utadnak, melynek során mindezidáig ismeretlen fájdalmakat tapasztalsz meg…

**375.**

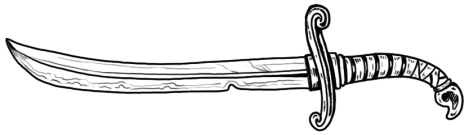
Lenyúlsz az ismeretlen tárgyért, remegő kezeddel azonban képtelen vagy rendes fogást találni rajta, a láthatatlan bestia hangjából ítélve pedig mostanra sikeresen mögéd ért. Sarkon pördülsz, hogy szembenézz a Sárkánnyal, Démonnal vagy Óriással, és… egy Biflit pillantasz meg. Egy teljesen ártalmatlan és egészen aranyos teremtményt, mely alig harminc centi magas, és gömbtestét sűrű, sötétbarna szőr borítja. Ezek a lények már rég elsajátították a hangutánzás képességét, és bármi olyan teremtményt képesek félelmetes pontossággal megszemélyesíteni, amit egyszer már hallottak. Ezt a zseniális képességüket általában arra használják, hogy elijesszék a ragadozókat.

A lény mintha most rájött volna, hogy nagy hibát követett el azzal, hogy mögéd óvakodott, ugyanis a bejárat fénye előtt tökéletesen kirajzolódnak a körvonalai, így rövid, szőrös lábait gyorsan szedve elsiet a bejáratból, de csak néhány lépésnyire jut, ahol kocsonyaként remegve megtorpan. Láthatóan még a meneküléshez sincs már elég bátorsága. Összeráncolt homlokkal nyúlsz le a puha tárgy után, melybe korábban belerúgtál. Egy bőrerszény az, mely 3 Aranytallért tartalmaz. Mit teszel most?

| | |
|---|---|
| Távozol? | Lapozz a **389**-re. |
| Móresre tanítod a Biflit? | Lapozz a **169**-re. |
| Átkutatod a sötét barlangot, amennyire csak tudod? | Lapozz a **43**-ra. |

**376.**

Felrúgod a szimbólumokkal díszített Fadoboz tetejét. Belepillantva elakad a lélegzeted. Egy Négylevelű Lóhere, Titán talán egyik legértékesebb növénye! Hogy miért? Először is, ha SZERENCSÉD 7 alatt van, ez a varázstárgy visszaállítja 7-re. Másodszorra, amíg nálad van ez a talizmán, addig bármi is történjen, SZERENCSÉD soha nem fog 7 alá csökkenni. Harmadszorra, 1-gyel megnöveli *Kezdeti* SZERENCSÉDET. És negyedszerre, hacsak nem volt SZERENCSÉD már eleve 7 alatt, 1-gyel megnöveli jelenlegi SZERENCSE pontjaid számát is. Micsoda mázli! Az ajtók még mindig ereszkednek… Ha egy második tárggyal is szerencsét próbálnál, és még nem tetted, lapozz a **274**-re. Ha távozol, lapozz a **341**-re.



## 377.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, egy titokzatos erő elránt az ajtótól, még mielőtt a választott kulcsod aktiválhatna egy halálos csapdát. Lehetséges, hogy mivel ilyen messzire sikerült eljutnod, Trinitur saját maga akar végezni veled? Lapozz vissza a **237**-re.

Ha nincs szerencséd, a hátizsákodba nyúlsz, előhúzod az Ezüst Kulcsot, és a zárba helyezed. Ez nagy hiba volt a részedről. Amint a kulcslyukba illeszted, elviselhetetlen fájdalom hasít beléd. Felsikoltasz, térdre rogysz, és a fejedhez szorítod a kezeidet, mely vérezni kezd. Újra és újra felüvöltesz, de a kín nem enyhül, és a vérzés sem áll el. Végül rájössz, mi szenvedésed oka: arcodról lerohadt a bőr, és felfedte koponyádat… a megrepedezett, vérrel borított koponyádat…

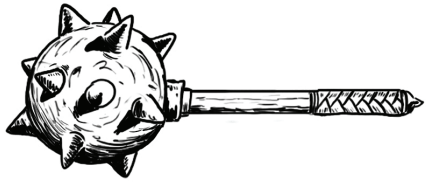
## 378.

A teremtmény, bármi volt is, haldoklik – nyersz 1 SZERENCSE pontot –, ugyanis abbamaradtak a támadásai, és borzalmas, hörgő hangokat hallat. Lehet, hogy felvágtad a torkát? A bejárati ajtó ekkor feltárul előtted, és épp annyi fényt ereszt be, hogy gyorsan körbe tudj pillantani a sötétben. Most már látod támadód körvonalait, mely nem moccan, némán hever a padlón. Úgy döntesz, a biztonság kedvéért nem merészkedsz túl mélyre a barlangba. Az ajtó mellett megcsillan valami, ami magára vonja a figyelmedet. Közelebbről megnézve látod, hogy egy Ezüst Kulcs az. Ezután két másik tárgyat is észreveszel. Az egyik, tőled balra, egy pár régi, poros, Rozsdás Kesztyű, a másik, jobbra pedig egy legalább olyan idős, ha nem még régebbi Pajzs. Miközben azon töprengsz, melyiket nézd meg előbb közelebbről is, az elméd hirtelen elhomályosodik. Képtelen vagy rendesen gondolkozni, és véletlenszerűen indulsz el az egyik felé. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a **215**-re; ha 2–6, lapozz a **98**-ra.

**379.**

A pofátlan alak átveszi tőled a Gyógyitalt, majd hangos kacagásban tör ki, miközben a földön fetreng a nevetéstől. – Nem látom, mi olyan vicces – mondod dühöngve, mire az könnyezni kezd a röhögéstől.

Mikor végül kissé lenyugszik (és ez beletelik egy kis időbe), csettint egyet, és egy Színes Gömb bukkan elő a semmiből az arcod előtt. – Fogd ezt, a tied… mindig is az volt – mondja, miközben letörli arcáról a könnycseppeket. – Te vén ravaszdi! – teszi hozzá, és ismét nevetni kezd, miközben a kígyói rád vigyorognak. Úgy döntesz, méltóságod megőrzése érdekében inkább továbbállsz. Ha észak felé indulsz, lapozz a **164**-re; ha északnyugat felé, lapozz a **294**-re.



**380.**

Az öreg kikapja a pénzt az előrenyújtott tenyeredből, és láthatóan remegni kezd. – Szép munka, kalandozó, helyes döntést hoztál. A jelszó: „Bátor.” A jelszavas ajtónál kell majd használnod. – Ha kalandod során rátalálsz, vonj le 259-et az éppen aktuális fejezetpont számából, és lapozz az így kapott fejezetre, hogy a bejárat feltáruljon előtted. A jelszó őrzője ezután suttogóra fogja. – Nem maradtál volna életben a jelszó nélkül. És ha most megbocsájtasz… – Azzal kelet felé kirohan a szobából, és bezárja maga mögött az ajtót. Nincs más választásod, el kell döntened, merre indusz tovább. Ha észak felé indulsz, lapozz a **330**-ra; ha nyugat felé, lapozz a **138**-ra.

## 381.

Közömbösen figyeled a kimúlt Százlábú pofájából szivárgó vért, majd a medencébe pillantasz, melyet őrzött. Most már alaposabban is meg tudod vizsgálni a tárgyakat. Az egyik egy hófehér Láncing, a másik pedig egy különös, Fekete fémből készült Pajzs. Mit teszel?

Kihalászod a Páncélt? Lapozz a **295**-re.
Kihalászod a Pajzsot? Lapozz a **171**-re.
Itt hagyod mind a kettőt, és inkább továbbindulsz? Lapozz a **10**-re.

## 382.

Amint felpróbálod a Rozsdás Sisakot, éles fájdalom hasít a fejedbe. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Elmédet a pokoli Trinitur alakja tölti meg, aki vidáman gúnyolódni kezd veled. – Csak nem beleestél fájdalmas csapdáim egyikébe, te satnya kis ember? – kérdi végül mély, recsegő hangján. – Elnézésedet kérem, de ezt az ütközetet én nyertem! – Megpróbálod lerángatni a Sisakot a fejedről, de az nem mozdul. A kín szerencsére lassan alábbhagy. A padlón heverve átkozod Trinitur nevét, de nem tudsz mit tenni… legalábbis addig nem, amíg szembe nem kerülsz vele. Feltápászkodsz, és erőt veszel magadon, hogy folytasd hősies küldetésedet. Lapozz a **64**-re.

**383.**

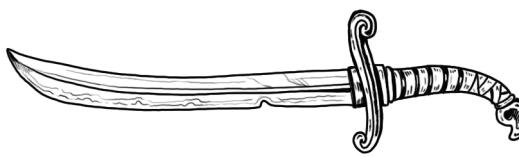
A Tarator elvesztette a csatát, teteme holtan hever a fal mellett. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A jövőben büszkén dicsekedhetsz majd el barátaidnak ezzel a győzelemmel! Átlépsz a tetem felett, és be az ajtón. Lapozz a **322**-re.

**384.**

Amint a bestiák megpillantják az Összeaszott Fejet, felsikítanak, és kirohannak a teremből! Ez volt életed legrövidebb összecsapása. Miközben azon töprengsz, vajon mi menthette meg az irhádat, már épp továbbindulnál, ekkor azonban megpillantasz egy csillogó tárgyat, amit egyik ellenfeled ejthetett el: egy Ezüst Nyílvessző Szárát. Nem tudod, vajon hasznodra válik-e majd, és hogy érdemes-e magaddal cipelned. Döntsd el, mit teszel. Ezután az északkeleti folyosón át távozol. Lapozz a **330**-ra.

**385.**

A Kék Kulcs beleillik a zárba. Ahogy határozottan elfordítod, megnyugtató kattanást hallasz, az ajtó pedig feltárul előtted! Ismét zsebre teszed a kulcsot, és óvatosan belépsz a bejáraton. A túloldali helyiség – egy alaktalan barlangüreg – elsőre teljesen üresnek tűnik. Dühödten arra gondolsz, csak pazarolod itt a drága idődet, amikor az ajtó hangos csattanással bezárul mögötted, amitől megriadsz, és sarkon fordulva előrántod a kardodat. A bejárat zárja azonban nem kattant. Különös… ismét kinyitod az ajtót, kikukucskálsz és még a fegyvereddel is suhintasz egyet, de nem látsz vagy érzel senkit. Ezután kis híján felbotlasz néhány tárgyban, melyeket a bejárat elé helyeztek. Micsoda? Miért? Hüvelyébe dugod a kardod, és szemügyre veszed szerzeményeidet: egy fényes, Fehér Gyöngyöt, 2 Aranytallért és egy Arany Jogart. Utóbbiba a „Sav" szót vésték. Ha bármikor is úgy gondolod, hogy használni tudnád, adj 150-et az éppen aktuális fejezetpont számához, és lapozz az eredményül kapott pontra. Ezzel annyiszor próbálkozhatsz, amennyiszer csak akarsz, ám ne feledd, hogy ha a szöveg nem folytatódik értelmesen, akkor vissza kell majd lapoznod oda, ahol voltál, ráadásul az ereklye titokzatos ereje kárt is tesz majd benned, valahányszor helytelenül próbálod használni: ilyenkor egy kockával kell majd dobnod, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Vegyél magadhoz mindent, amit csak szeretnél. Ezután visszatérsz a tavas barlangba, ahol az északi folyosón indulsz tovább. Lapozz a **356**-ra.



## 386.

Ahogy elindulsz a folyosón, égő hús émelyítő szaga üti meg az orrodat. Ahogy beveszed a következő kanyart, azt is megtudod, miért. Az eléd táruló, magas plafonú terem szemközti fala előtt égő Pokol Tüze fölött egy megtört, vékony ember égett teste lóg fejjel lefelé. A lángok nem csak hogy teljesen elzárják előled az északi kijáratot, több méternyire bele is hatolnak. Megfordulsz, hogy elhagyd ezt a gonosz helyiséget, ám elkeseredve látod, hogy a járat, melyen át ideérkeztél, eltűnt… Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Átrohansz a tűzön? | Lapozz a **485**-re. |
| Szentelt Vizet öntesz rá? | Lapozz a **245**-re. |
| Felemelsz egy Arany Feszületet? | Lapozz a **182**-re. |
| Felolvasol egy beazonosított varázsigét? | Lapozz a **193**-ra. |
| Vársz és imádkozol? | Lapozz a **270**-re. |

## 387.

Az északnyugati folyosón elindulva szinte azonnal két magas, széles vállú, undorító Küklopsszal találod szembe magad. A bestiák kivert bőrvértet viselnek, kezeikben pedig egy-egy nevetségesen nagy fejszét lóbálnak. Egy pillanatig megfontolod, hogy elmenekülj… a következő pillanatban azonban egy rejtett sziklaajtó csapódik le mögötted, így nem marad más választásod, minthogy megküzdj ezzel a párossal, akik elállják az egyetlen továbbvezető utat. A szörnyetegek rád rontanak. Küzdj meg velük!

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Küklopsz* | 10 | 9 |
| *Második Küklopsz* | 9 | 8 |

Ha sikerül végezned velük, lapozz a **271**-re.

**388.**

Nem vagy biztos benne, hogyan tudnád a lehető leghatásosabban használni az üvegcsét. Ha felhajtanád a tartalmát, lapozz a **413**-ra. Ha inkább az Időbestiához vágnád, lapozz a **200**-ra.

**389.**

Kilépsz a barlangból, és hálát adsz az égieknek, hogy elhagyhattad végre a vaksötétet. Épp azon töprengsz, mitévő légy, amikor a déli alagút irányából léptek zaja üti meg a füledet. Mit teszel?

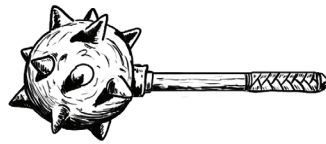
| | |
|---|---|
| Megvárod a közeledő lényt? | Lapozz a **228**-ra. |
| Gyorsan észak felé indulsz? | Lapozz a **32**-re. |
| Északkeleti irányba sietsz? | Lapozz az **54**-re. |
| A sötét, nyugati barlangban keresel menedéket? | Lapozz a **203**-ra. |
| A még sötétebb, keleti barlangban rejtőzöl el? | Lapozz a **470**-re. |

Ne feledd, csak olyan helyre mehetsz, ahol korábban még nem jártál!

## 390.

Egy leopárdot is megszégyenítő sebességgel ugrasz az ajtó felé, bukfencet vetsz a talajon majd kardot rántva gyorsan talpra ugrasz, hogy szembenézz… az üres helyiséggel. Láttál már néhány jellegtelen barlangot, ez a kis terem azonban mindegyiket alulmúlja. Csupán két nyitott ajtót látsz, az egyik keleti, a másik északkeleti irányba néz. Már épp megindulsz ezek felé, amikor egy átlátszó, parafadugóval lezárt üreg jelenik meg a fejed fölött, és vág kupán. Felemelve elolvasod a címkéjét, ami szerint „Méreg” van benne. Csupán egy cseppnyi folyadékot látsz benne. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megiszod? | Lapozz a **316**-ra. |
| Kelet felé indulsz? | Lapozz a **184**-re. |
| Északkelet felé indulsz? | Lapozz a **492**-re. |

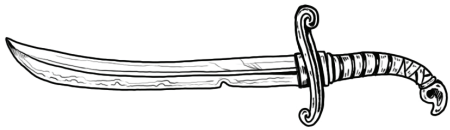


## 391.

Rendkívüli erődnek köszönhetően sikerül kitörnöd láthatatlan ellenfeleid szorításából és a kijárat felé rohannod. Előrántod kardodat, és megállsz a folyosónyílásban, miközben szabad kezeddel fájó válladat masszírozod. Alig hallható sóhaj üti meg a füledet, majd három pár láb lépteinek zaja, melyek távolodni kezdenek tőled, míg végül teljesen el nem halnak. Úgy tűnik, biztonságban és viszonylagos épségben sikerült megúsznod ezt a találkozást – a nyakad egy kicsit azért megsínylette a szorongatást, emiatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Hirtelen susogó hangok törik meg a csendet, melyek megfordulásra kényszerítenek.

**392–393**

Három óriási fejszét pillantasz meg a folyosó kellős közepén, melyek a levegőben lebegve csapkodnak mindenfelé. Nem igazán fűlik a fogad ahhoz, hogy visszatérj a barlangba, inkább az új veszéllyel néznél szembe. Fürgének és ügyesnek kell lenned, hogy épségben átjuss ezen az akadályon. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **424**-re; ha elvéted, lapozz a **332**-re.



**392.**

Ahogy előhúzod a kardodat, az Ork azonnal megérti, mire készülsz. – Ez meg mi? – kérdi ijedten. – Én sosem akartam ártani neked! – kiáltja. Hiba volt hátat fordítanod a lánynak, sokkal erősebb annál, mint ahogy kinéz, és játszi könnyedséggel töri el a nyakadat. Úgy tűnik, a látszat néha csal…

**393.**

Óvatosan a fejedre húzod a csodás sisakot, és vársz, hogy mi történik… Egy férfi mély, nyugtató hangja szólít meg a semmiből. – Ez az Ügyesség Sisakja, mely *egyetlen* alkalommal képes visszaállítani harcértékedet, de csak amikor épp nem harcolsz. Ha titkos erejét kívánod használni, csak annyit kell mondanod: „Ügyesség!” Ekkor tulajdonságod azonnal visszaáll a *Kezdeti* értékére. – Máris sokkal jobban érzed magad! Az északi folyosón át távozol, mely lezáródik a hátad mögött, majd egy hármas elágazáshoz érkezel. Lapozz a **273**-ra.

**394.**

Kígyó módjára, kicsavart testtel az egyik kiálló szikla után kapsz, és sikerül megragadnod! Megmenekültél a biztos haláltól, a fájdalomtól azonban nem. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Felpillantva megkönnyebbülten állapítod meg, hogy innen egész könnyű lesz felmászni a párkányra. Lapozz a **177**-re.

**395.**

Még félúton sem jársz a kijárat felé, amikor közeledő hangokat hallasz a keleti folyosó homályából feléd szűrődni. Ahogy előhúzod a kardodat, nem veszed észre, hogy egy vasrács ereszkedik le csendesen a déli alagút nyílásánál. Az egyre hangosabb és tisztábban hallható beszédet azonban felismered: kegyetlen, szürke bőrű, kétfejű Gyíkemberek, Calacormok fognak hamarosan rád találni! Nem tudod, hányan lehetnek, de ez nagyjából akkor ki is fog derülni, amikor rájössz, hogy csapdába estél. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, lapozz a **89**-re. Ha 5-öst dobtál, lapozz a **450**-re; ha 6-ost, lapozz a **80**-ra.

**396.**

Közelebbről is megvizsgálod az emberi alakot, megböködöd az ujjaiddal, és megbámulod a hűvös, vak szemeket. Semmi nem történik. Ha ez él, akkor nagyon jól játssza a nagy kupac sziklát. Hogyan tovább?

| | |
|---|---|
| Megvizsgálod a kardokat? | Lapozz a **256**-ra. |
| A biztonság kedvéért mégis csak rátámadsz? | Lapozz a **282**-re. |
| Hagyod, és továbbindulsz észak felé? | Lapozz a **419**-re. |

**397.**

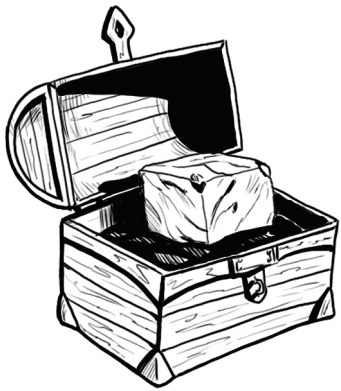
Nincs nagyon más lehetőséged, mint hogy lenyomd a kilincset. Legnagyobb döbbenetedre az ajtó kitárul! Fagyos levegő csap meg, mely azonnal a csontjaidba hatol. Ahogy kikukucskálsz, havas táj tárul a szemeid elé. Vagy ez, vagy pedig egy hihetetlenül nagy barlangüreg. Még jobban körbenézel, és hirtelen *ellenállhatatlan* késztetést érzel arra, hogy belépj, és becsukd magad mögött az ajtót. Az hangos csattanással bezáródik, ezen az oldalon nem látsz rajta sem kilincset, sem kulcslyukat. Teszel néhány lépést az ismeretlenbe, majd megfordulsz. A kijárat még mindig ott áll, de nem látsz körülötte semmit: nincsenek oldalai, sem pedig hátulja. Vállat vonsz, majd összeszorított fogakkal megindulsz a hidegben. Hamarosan óriási méretű lábnyomokba botlasz, melyeket valami hatalmas állat hagyhatott maga után. Bármi is volt az, négy lábon járt. Ekkor egy árnyék emelkedik a magasba, melyből először egy masszív fej, majd egy félelmetes méretű test bontakozik ki, melyek mindegyike fehér, mint a hó. Egy Fehér Sárkány! Szerencsére ez még csak kölyök, ami persze nem jelenti azt, hogy ülhetsz a babérjaidon. Ahogy a bestia megindul feléd, lépteit a hó ropogása kíséri. Nincs hová menekülnöd. Kénytelen leszel megküzdeni ezzel a nagyra nőtt szörnyeteggel.

*Ifjú Fehér Sárkány* ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ellenfeled *minden* Harci Kör elején fagyos leheletet fúj feléd. Mielőtt a Támadóerőket megállapítanád, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot; ha 3–6, sikerült elkerülnöd ezt a támadását. Ha valami csoda folytán sikerülne végezned ezzel a teremtménnyel, lapozz a **186**-ra.

**398.**

Egy hamiskártyást is megszégyenítő sebességgel kapod elő zsákodból az emberhúst, és hajítod a Nandimedvék felé. Azok azonnal rávetik magukat a friss zsákmányra. Ám nincs sok időd, mielőtt felfalnák, és más eledel után néznének… Mit teszel? Ha besietsz a szörnyetegek barlangjába, hogy megvizsgáld azt a csillogó tárgyat, lapozz a **368**-ra. Ha menekülőre fognád, lapozz a **207**-re.



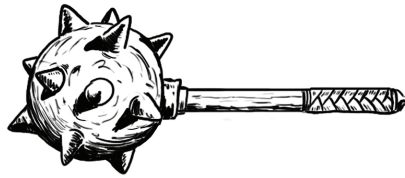
**399.**

A Sors Próbája. Amint belépsz a nyúl alagútjába, egy hatalmas, vigyorgó, majomszerű teremtmény bukkan fel mögötted a padló alól. A kék bőrű lény vigyorogva guggol előtted. Ekkor jössz rá, hogy mi is az. Egy Szerencseördög. Egy rendkívül ritka bestia, mely áldozatának aurájából táplálkozik, és képes kiszívni áldozata jó szerencséjét. A szörnyeteg neked ront, megkezdődik a csata. Végül sikerül felülkerekedned rajta, de milyen áron? Vesztesz 3 SZERENCSE pontot. Fáradtan lehunyod egy pillanatra a szemeidet… és mikor ismét kinyitod őket, egy új, ismeretlen helyen találod magad. Lapozz a **366**-ra.

## 400.

Mielőtt az ajtóhoz érhetnél, az magától kinyílik. Egy középkorú férfi dühös, apró feje bukkan fel mögötte, melyet hamarosan egy hasonlóan alacsony test követ. A fickó tarka ruhákat visel, melyek egyike sem passzol rá rendesen. Alaposan végigmér, mielőtt megszólalna. – Szép napot neked, és megkérdezhetem, mégis mi a POKOLÉRT döntöttél úgy, hogy megzavarsz? – Mit teszel?

– Kérem, ó *nagyuram*, tiszteljen meg azzal, hogy egy pillantást vethessek a boltjára – mondod affektálva? Lapozz a **491**-re.
– Ne hülyéskedj te Goblin – válaszolod határozottan? Lapozz a **201**-re.
Az udvariasságot sutba vágva kardot rántasz? Lapozz a **361**-re.



## 401.

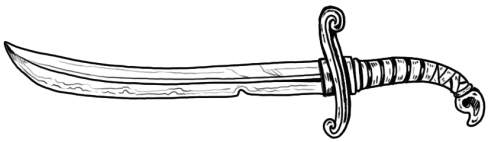
A bezúzott képű Bhorket kileheli a lelkét. Mély levegőt veszel, majd körbenézel a barlangban, amit most már nyugodtan át tudsz kutatni. Fáradozásaidat siker koronázza, az egyik sarokban ugyanis egy mohával benőtt Gyógyitalt találsz. Nem sokkal később teszel azonban egy második, valamivel szomorúbb felfedezést is. Az egyik falba vájt lyukban egy kis fészekre lelsz, mely tele van kölyök Bhorketekkel. Úgy sejted, épp most végeztél az anyjukkal, aki valószínűleg csak a kicsinyeit próbálta védeni. Lapozz a **157**-re.

## 402.

Ahogy haladsz előre, úgy érzed, mintha figyelnének, és hiába próbálsz nem törődni a dologgal, egyre nyugtalanabbá válsz emiatt. Nem véletlenül érzel így, valaki *tényleg* figyel. A sziklás plafon sötétjében, a kiugró kövekbe kapaszkodva egy Krell rejtőzködik, egy barna, hatkarú, emberméretű majom. Már csak akkor veszed észre, amikor rád zuhan. Küzd meg vele!

| | | |
|---|---|---|
| *Krell* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 4 |

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **447**-re.



## 403.

Remegve, összeszorított fogakkal próbálod visszanyerni az egyensúlyodat, miközben csípős izzadtságcseppek folynak a szemedbe… és sikerül! Átlépsz a nyálkás rész fölött, majd a mélyből üvöltő, erős széllel nem törődve folytatod a halálos araszolást. Lapozz a **177**-re.

## 404.

Miközben próbálsz nem belegondolni, milyen veszélyeket rejthet a mély, a parthoz lépsz. Lehetetlen megmondani, mennyire lehet mély a tó, de annyi biztos, hogy kiráz a hideg a látványától. Jobban belegondolva nem vagy biztos benne, hogy teljes felszerelésben kellene nekivágnod az úszásnak, és elgondolkozol rajta, hogy esetleg hátrahagyd a pajzsodat. Döntsd el, hogy így teszel-e, majd lapozz a **123**-ra.

## 405.

Átkutatod a vermet, remélve, hogy talán még valami mesés kincsre is rátalálsz… és szerencséd van! Egy Arany Kívánsággyűrűre akadsz. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a kivételes leletért. Ha valaha úgy döntesz, hogy használni szeretnéd, megteheted, de csak egyetlen alkalommal. Ekkor add össze az éppen aktuális fejezetpont számjegyeit, majd ezt az eredményt add hozzá az eredeti számhoz. Tehát ha a 405-ös ponton használnád, a **414**-re kell lapoznod (405 + 4 + 0 + 5 = 414). Ha szeretnéd, magaddal viheted, de azt ne feledd, hogy akár a megfelelő helyen használod majd, akár nem, csupán *egyetlen* alkalommal próbálkozhatsz meg a használatával. Hirtelen fény ragyog fel a hátad mögött. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Belehajítod az egyik tárgyadat? | Lapozz a **462**-re. |
| Belesétálsz? | Lapozz a **230**-ra. |
| Nem foglalkozol vele? | Lapozz a **276**-re. |

## 406.

Egy alacsony tetejű, félkör alapú barlangba érkezel. Kietlen környezetedet egy óriási tükör dominálja, mely teljesen beborítja a szemközti falat. Gyönyörűen faragott keretét mindenfelé ugyanaz a háromjegyű szám díszíti: 666. Aggódva pillantod meg, hogy szinte mindennek látod benne a tükörképét, egy dolgot kivéve: saját magadat. Ahogy idáig jutsz a gondolataidban, hirtelen feltűnik képmásod, és kilép az üveglapból! A jövevény mindenben megegyezik veled, kivéve az arcán ülő, hátborzongató vigyorban. Elfordulsz, ám a folyosónyílás helyén, amin át a terembe érkeztél, körös-körül csupán lángfalat látsz. Tükörképed kardot rántva feléd lép. Mi folyik itt? Ez a valóság? Ha megküzdesz magaddal, lapozz a **478**-ra. Ha nem foglalkozol vele, lapozz a **225**-re.

NE IGYÁL
BELŐLE

## 407.

Rövid utad egy négyzet alakúra ásott helyiségben ér véget, melynek falait, padlóját és plafonját sötétvörös vér borítja be. Ez a látvány igazán nem hiányzott. Ahogy belépsz a helyiségbe, érzed, ahogy a nedvek a nyakadba csöpögnek. Még melegek. Talán frissek is??? Undorodva törlöd le magadról. Innen egyetlen kijárat vezet tovább északi irányba, a nyitott ajtó mellett pedig egy kis ivókutat látsz. Első pillantásra frissnek tűnik a víz, mellette, egy kis táblára azonban vörös festékkel a „Ne igyál belőle" feliratot pingálta valaki. Mit teszel?

Belekortyolsz? Lapozz a **304**-re.
Felveszel a padlóról egy kavicsot, és beleejted? Lapozz a **423**-ra.
Hagyod a kutat, és távozol az északi kijáraton át? Lapozz a **164**-re.

## 408.

– Hékás, mégis mit csinálsz? – kérdi a riadt lány, ahogy torkon ragadod. – Eressz el! – kiálja, miközben próbál szabadulni a szorításodból. Felemeled a földről, mire felsikít és arcon köp. – Te is csak egy gyáva féreg vagy, tegyél le! – mondja összeszorított foggal. – Átok rád, te disznó! – kiáltja végül, mire kénytelen vagy elereszteni. Tehetetlenül nézed, ahogy elfut előled, miközben térdre rogysz az egész testedet átjáró fájdalomtól. Arcod szinte süt a láztól, a hajad lángra kap, ráadásul vonásaid is megváltoznak, és egy disznóéhoz hasonlatossá torzulnak el. Mire a kín alább hagy, inkább hasonlítasz egy Orkra, mint emberre. Vesztesz 3 SZERENCSE, 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot a fejedre szórt rontás miatt. Feltápászkodsz, és lassan továbbindulsz az elágazás irányába. Lapozz a **273**-ra.

## 409.

Az Ajtószörny összezúzott faszilánkjai vesznek körül. Ahogy a munkád eredményében gyönyörködsz, egy nyurga, középkorú, rikító ruhákba öltözött férfi szalad ki a boltból, pillant rád, majd kiáltja el magát dühösen. – Mégis mi a fészkes fenét képzelsz, hogy ilyeneket csinálsz? – Mit válaszolsz neki?

– Tűnj innen, te Goblin! Lapozz a **441**-re.
– Rendkívül sajnálom a dolgot, úgy tűnik, véletlenül végeztem ezzel az Ajtószörnnyel. Lapozz a **253**-ra.

## 410.

Bár ezt te nem tudod, a Buzogány elég gyatra állapotban van, és a harmadik sikeres találat után darabokra fog törni. Játszd le a harcot!

*Kristály Harcos* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha sikerül a harmadik támadásoddal végezned ezzel a mágikus teremtménnyel, lapozz a **223**-ra. Ha nem, vagy úgy döntesz, hogy inkább *Elmenekülsz*, és valami mással próbálkozol, lapozz a **174**-re.

## 411.

Elindulsz az észak felé vezető járaton, és hamarosan eléred a kör alakú helyiséget, melyet már az előző elágazásból is láttál. Csalódottan (vagy épp megkönnyebbülten, attól függ, mire számítottál) látod, hogy az teljesen üres. Már épp továbbindulnál, amikor különös, lágy hang üti meg a füledet a hátad mögül. Sarkon fordulva egy ládát pillantasz meg a bejárat mellett, mely egy fél perccel ezelőtt egészen biztosan nem volt még ott… vagy mégis? Masszív, öreg tölgyből ácsolták, és arany zárat kovácsoltak a fedelére. Mielőtt felötölhetne benned a gondolat, hogy felnyisd, a dolog megmozdul! Van benne valami, valami nagyon nagy, ami nem tűnik valami boldognak. Mit teszel? Ha megpróbálod felnyitni a tetejét, lapozz a **290**-re. Ha inkább sietve távozol, lapozz a **36**-ra.

## 412.

A két Küklopsznak megakad a pillantása a szemékköves vasgyűrűn – mely ez alkalommal nem csinál semmit –, majd gyorsan a földre térdelnek, és előrenyújtott kezekkel meghajolnak előtted! Szép munka. Jól sejtetted, hogy a gyűrűnek ezekhez a lényekhez lehet valami köze. Nyersz 1 `SZERENCSE` pontot a bölcs döntésért. Miközben magadban vigyorogsz a két megalázkodó bestia láttán, a nagyobbik recsegő hangon megszólal. – Rátaláltál a gyengénkre, nagy harcos, engedd hát, hogy megsegítsünk.

– Miben segíthetnétek ti nekem? – kérdezed.

Erre a kérdésedre a kisebbik lény válaszol, de olyan rekedt hangon, mint a legmegátalkodottabb láncdohányos. – Csupán egy tanácsot adhatunk neked, ember… mire vagy kíváncsi?

Mit kérdezel a lényektől?

| | |
|---|---|
| – Hol találhatok több aranyat? | Lapozz az **56**-ra. |
| – Hogyan tudom meggyógyítani magam? | Lapozz a **227**-re. |
| – Van más drágakő is errefelé? | Lapozz a **131**-re. |
| – Hogyan győzhetem le Triniturt? | Lapozz a **498**-ra. |
| – Azt hiszitek, bedőlök ennek a trükknek? –, majd továbbállsz? | Lapozz az **500**-ra. |

## 413.

Kihúzod az üvegcse dugóját, és egy kortyra felhajtod annak undorító ízű tartalmát. Különös érzés vesz erőt rajtad. Fiatalodásod megszakad, tested azonban lüktetni és formálódni kezd. Fájdalmat szerencsére nem érzel. Hát persze, ez egy Alakváltó ital, ami egy másik teremtménnyé változtat! Csupán egy halott teremtmény egyik darabját kell a kezedbe venned, hogy felvedd annak alakját! Mit kapsz elő a hátizsákodból?

| | |
|---|---|
| Sárkányvért? | Lapozz a **91**-re. |
| Egy Minitur Szarvát? | Lapozz a **23**-ra. |
| Egy Tigrisszőrt? | Lapozz a **489**-re. |
| Egy Cápa Uszonyát? | Lapozz a **106**-ra. |
| Egy Emberi Koponyát? | Lapozz a **71**-re. |
| Egy Jaguár Karmot? | Lapozz a **265**-re. |

Ha a fentiek egyikével sem rendelkezel, az ital hatása végül elmúlik, és ismét emberi formádban állsz a fenevad előtt. Meg kell küzdened vele. Lapozz a **46**-ra.

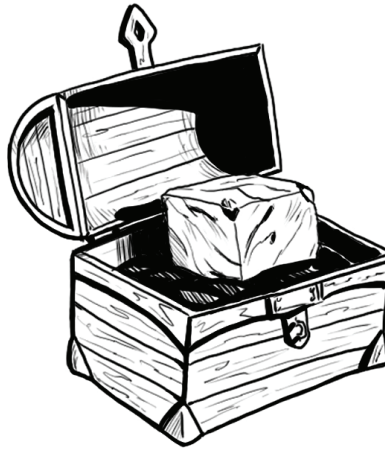
Bármivé is változz át, annak a teremtménynek az ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT (de a saját SZERENCSÉDET) használva kell lefolytatod majd a soron következő harcot. De légy óvatos, ha átalakult formádban életedet veszted, nem fogsz tudni visszaváltozni korábbi éneddé…

## 414.

Megtalálod! – Fény! – kiáltod el magad, de semmi nem történik. Ez a sötét mágikus, a gyertyának semmilyen hatása nincs rá. Ellenfeled támadásáról ugyanez nem mondható el. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Most küzdj meg a fenevaddal, de ne feledd a küzdelem idejére 3-mal lecsökkenteni az ÜGYESSÉGEDET!

*Ismeretlen Támadó* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha sikerül végezned láthatatlan kihívóddal, lapozz a **378**-ra.



## 415.

Biztos vagy benne, hogy Trinitur csak meg akarja akadályozni, hogy rátedd a kezed valami hatalmas erejű tárgyra, ezért továbbindulsz a sötét folyosón. Csak mész és mész… Lapozz a **118**-ra.

## 416.

Óriási hibát követtél el. A kígyószibólumos kőlap abban a pillanatban eltűnik a talpad alól, amint mindkét lábaddal ránehezedsz, a következő pillanatban pedig már vaksötétben zuhansz a mélybe. Egy nagy halom tetemen érsz földet, egy félig megvilágított, hatalmas terem kellős közepén. Ekkor egy óriásira nőtt, humanoid teremtmény üvölti el magát az árnyak között. A teremtmény szélességben és magasságában is többszöröse a tiednek, és ha ez nem lenne elég, teste tömör agyagból áll. Titán egyik leggonoszabb teremtményével, egy Földelementállal találod szembe magad. Esélyed sincs rá, hogy végezz ezzel a bestiával, már csak azért sem, mert nincs nálad mágikus kard, ami képes lenne kárt tenni benne. Rettegve pillantasz körbe valami menekülőutat keresve, de nem látsz innen kijáratot. Nem tehetsz mást, minthogy futsz, amíg az erődből telik. De legalább abban biztos lehetsz, hogy amikor az Elementál végre utolér, gondoskodni fog róla, hogy a lehető leglassabb, legfájdalmasabb és legembertelenebb halált hald…

## 417.

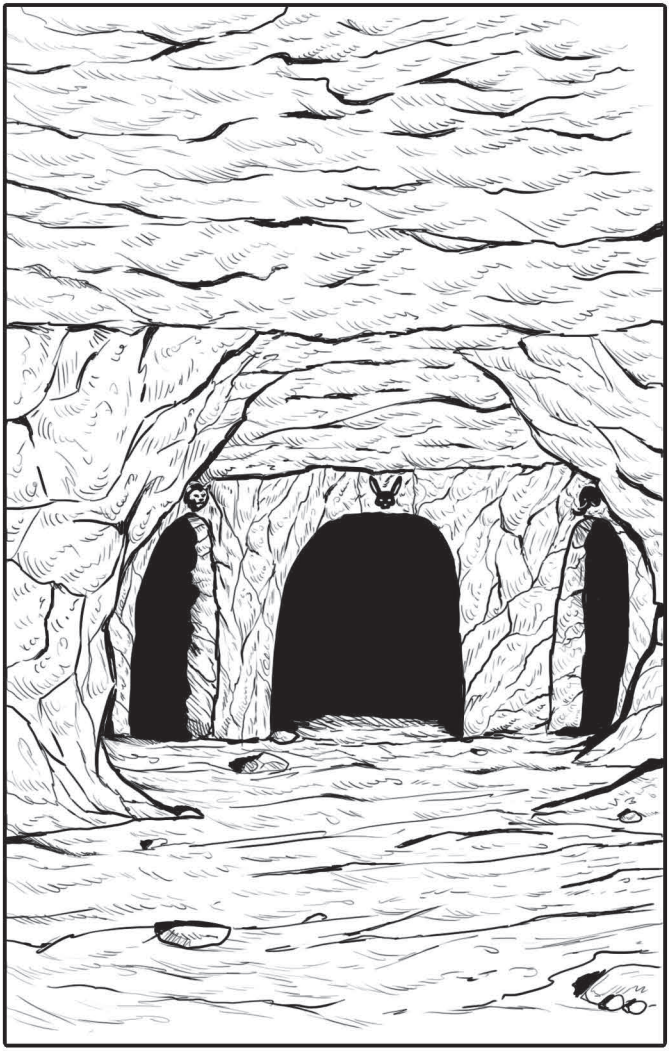
Miután a zárba helyezed a kulcsot, óvatosan elfordítod. Abban a pillanatban kicsúszik az ujjaid közül, be a lyukba! Ezzel egy időben zöld folyadék fröcsköl elő a zárból, és borítja be a bal karodat. Úgy egy másodpercedbe telik felismerni, hogy a folyadék sav. Kínodban felvisítasz, és megpróbálod azonnal lemosni magadról az anyagot, de még mielőtt ez sikerülhetne, húst mar le rólad (veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot). Lapozz a **320**-ra.

## 418.

A Kokatrisz beléd csípett! Mérgező lehelete beborítja az egész arcodat, így akaratlanul is belélegzel a gázból. Hogy megtudd, melyik testrészed működését zavarja meg, és ennek milyen hatása lesz rád, dobj két kockával, és vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal! Tartsd azonban szem előtt azt is, hogy minden testrészedre csak egyszer hathat. Tehát például ha egyszer már 3-at dobtál, és a következő eredmény 11 lesz, csupán 1 további ÜGYESSÉG pontot vesztesz. Ha ezután ismét 3-at, 6-ot vagy 11-et dobsz, újra kell dobnod.

| *Dobás* | *Testrész* | *Hatás* |
|---|---|---|
| 2 | Agy | Halál |
| 3 | Kardforgató kar | -4 ÜGYESSÉG |
| 4 | Hát | -3 ÜGYESSÉG |
| 5 | Bal láb | -2 ÜGYESSÉG |
| 6 | Másik kar | -1 ÜGYESSÉG |
| 7 | Egyik sem | Nincs levonás! |
| 8 | Bal szem | -1 ÜGYESSÉG |
| 9 | Jobb láb | -2 ÜGYESSÉG |
| 10 | Mindkét láb | -4 ÜGYESSÉG |
| 11 | Mindkét kar | -5 ÜGYESSÉG |
| 12 | Szív | Halál |

Miután dobtál, ha szeretnéd, *próbára teheted* SZERENCSÉDET. Ha sikeres a próba, másodszorra is dobhatsz a két kockával, és eldöntheted, hogy melyik eredményt választod levonásképp. Ha még életben vagy, és szeretnél *Elmenekülni* nyugat felé, lapozz a **109**-re. Ha inkább az északnyugati folyosót választanád, lapozz a **17**-re. Ha maradsz, és folytatod a küzdelmet, lapozz a **148**-ra.



## 419.

Az ajtón kilépve egy csontokkal teleszórt folyosón találod magad, ahol megpillantasz egy patkányt, mely unottan nyammog egy szelet sajton. Ha el szeretnéd hessegetni, hogy megszerezd magadnak a csemegét, lapozz a **421**-re. Ha nem, folytatod utadat. Hamarosan egy széles folyosószakaszhoz érkezel, ahonnét három járat indul tovább. Az új folyosók bejáratát komor boltívek díszítik, melyek mindegyikére egy-egy állat képét festették. Az északira egy nyulat, az északkeletire egy elefántot, az északnyugatira pedig egy oroszlánt. Melyik irányba indulsz?

| | |
|---|---|
| Északra (a nyúl felé)? | Lapozz a **399**-re. |
| Északkeletre (az elefánt felé)? | Lapozz a **79**-re. |
| Északnyugatra (az oroszlán felé)? | Lapozz a **359**-re. |

## 420.

Amint a szörnyeteg farka feléd lendül, felkészülsz a fájdalomra, de semmi nem történik, hirtelen egyedül találod magad. Ne vonj le magadtól ÉLETERŐ pontot. – Visszaküldtem oda, ahonnét érkezett! – zendül fel Trinitur hangja. – Csak tudni akartam, mennyire vagy bátor, és meg kell mondjam, elégedett vagyok az eredménnyel. A valódi jelszó „Becsület." Vagy nem. Idővel majd megtudod! – A démon hangosan felnevet, mely hamarosan elhal. Vajon melyikük mondott igazat? Vagy lehet, hogy mindketten hazudtak? Ha ezt a jelszót akarod majd használni a jelszavas ajtónál, add össze az éppen aktuális fejezetpont számjegyeit, duplázd meg az összeget, majd lapozz az eredményül kapott pontra. Tehát ha a 420-on vagy, a **12**-re kell lapoznod ($(4 + 2 + 0) \cdot 2 = 6 \cdot 2 = 12$). Minden világos? Körbepillantasz az öregember teteme után, ám annak már csak hűlt helyét találod. Ha most észak felé indulsz, lapozz a **330**-ra. Ha nyugatra hagynád el ezt a termet, lapozz a **138**-ra.

**421.**

Felkapod a bosszús patkány elől a sajtot, és befalod. Rendkívül laktatónak találod. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. A patkány riadtan elmenekül. Lapozz vissza a **419**-re, és olvass tovább.

**422.**

Ellenfeledről le nem véve a szemed lassan hüvelyébe dugod a kardodat. A lény különös, értelmetlen szavakat kezd mormolni – lehet, hogy varázsol? Tenyered izzadni kezd. Már épp arra gondolsz, hogy gyorsan ismét fegyvert rántasz, de ez feleslegesnek bizonyul. Egy csodálatos tárgy bukkan fel ugyanis a lábad előtt: egy Arany Feszület, melyet gyorsan a nyakadba akasztasz. Nyersz 3 SZERENCSE pontot. A Rinocérosz-Ember felé fordulsz, hogy megköszönd az ajándékát, de úgy tűnik, elkéstél, a bestia elvérzett. Ekkor hirtelen ragyogó fény villan fel a hátad mögött. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Belehajítod az egyik tárgyadat? | Lapozz a **462**-re. |
| Belesétálsz? | Lapozz a **230**-ra. |
| Nem foglalkozol vele? | Lapozz a **276**-re. |

**423.**

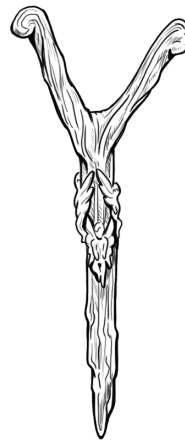
Felveszel a padlóról egy nagyobb kavicsot, és a vízbe dobod. Először hangos csobbanást hallasz, majd még hangosabb recsegést, ahogy az ivókút széttörik. A víz szétfolyik és összekeveredik a vérrel, még mielőtt belekortyolhatnál. Kellemetlenül érezve magad távozol északi irányba. Lapozz a **164**-re.

**424.**

Villámgyors mozdulatokkal sikerül elkerülnöd a fejszék csapásait. Amint biztonságba érsz, továbbsietsz az észak felé tartó folyosón. Lapozz a **386**-ra.

**425.**

A visítás hamarosan szinte fájdalmassá erősödik, ám nem sokkal később szertefoszlik, helyét súlyos némaság veszi át. Óvatosan megvizsgálod a ládát, mely a következő dolgokat tartalmazza: egy Vörös Kulcs, egy Elefántcsont Furulya és 3 Aranytallért. A kulcs annyiból szokatlan, hogy egy halformát véstek bele. Döntsd el, ezek közül mit szeretnél magaddal vinni. Ha ezután visszatérsz az elágazáshoz, és észak felé indulnál tovább, lapozz a **411**-re; ha északnyugat felé, lapozz a **134**-re.



**426.**

– Mennyibe kerül a kulcs? – kérdezed.

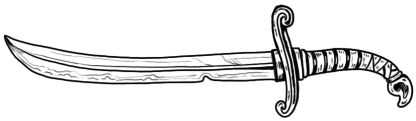
– Ahhoz semmi közöd! – hangzik az arrogáns válasz. – De ha nem ajánlasz eleget, nem lesz második lehetőséged, és nagyon dühös leszek rád.

Döntsd el, mennyit ajánlasz fel a férfinak, majd dobj két kockával! Ha a dobott eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ajánlott összeg, lapozz a **161**-re; ha több, lapozz a **310**-re.

**427.**

Letörsz egy darabot a fehér gomba édes húsából, és olyan gyorsan befalod, ami még egy disznónak is a becsületére válna. Azonnal sokkal jobban érzed magad. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Ha szeretnél egy második gombát is megkóstolni, és még nem tetted, lapozz a **191**-re. Ha futásnak erednél, merre?

| | |
|---|---|
| Keletnek? | Lapozz a **255**-re. |
| Nyugatnak? | Lapozz a **481**-re. |
| Északnyugatnak? | Lapozz a **448**-ra. |



**428.**

Beleilleszted a Kristálykulcsot a zárba… mely semmivé foszlik szét! Gyakorlatilag porrá vált a kezedben, majd a padlóra hullott, mintha soha nem is létezett volna. E különös eset fölött töprengve nem veszed észre, ahogy az ajtó fölötti keskeny résen át szürke gáz kezd szivárogni. Legalábbis addig nem, amíg a hűvös felhő be nem borítja az arcodat. Ahogy meglepetésedben nagyot lélegzel belőle, köhögőgörcs vesz erőt rajtad, melybe egész testedben beleremegsz. Miért is? Mert letüdőzted a pokolgázt, amit csak kevesen tudnak túlélni. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Végül sikerül úrrá lenni a krahácsoláson, és ahogy a gáz is szétoszlik, ismét „tiszta” levegőt szippantasz be – ami ezen a helyen a szokásos nedves, bűzös párát jelenti, de most még ez is frissítően hat rád. Ahogy sikerül ismét felegyenesedned, valami különös dolog történik… Lapozz a **183**-ra.

## 429.

Jobbra fordulsz. Lépteid dobogása elviselhetetlenül hangosan visszhangzik a füledben, többször is kényszeredetten megállsz, hogy megbizonyosodj róla, senki és *semmi* nem követ. Próbálsz erőt venni magadon, de egyszerűen képtelen vagy megállni, hogy állandóan vissza ne pillants. Az egyik ilyen alkalommal sikerül nekisétálnod valaminek, valami nagyon kellemetlen dolognak. Ahogy gyorsan újra előrekapod a fejedet, egy rosszindulatúan vigyorgó Éjjeli Vadász beesett szemeivel találod szemben magad. Az ijedtségtől felkiáltasz. A bestia inas karjaival, ráncos kezeivel, csontos ujjaival és hosszú, éles karmaival előrenyúl. Látszólag nem bájcsevegni szándékozik veled. Ahogy nagy nehezen észbe kapsz, egy faládát veszel észre a szörnyeteg háta mögött. Talán úgy gondolja, hogy meg akarod lopni? Ahogy ellenfeled feléd lép, villámgyorsan kardot rántasz (melynek láttán a bestia csak felkacag). Meg kell küzdened vele, vagy szélsebesen elmenekülnöd.

*Éjjeli Vadász* ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 6

Ha szeretnél, a **473**-ra lapozva bármikor (akár még a csata kezdete előtt is) *Elmenekülhetsz*. Ha maradsz, és sikerül végezned a fenevaddal, lapozz a **121**-re. Bárhogy is döntesz, ide többet már nem térhetsz vissza.

## 430.

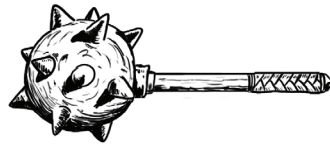
Minden erődet bevetve rohansz, hogy még azelőtt átjuss a rácsokon, hogy azok elzárnák előled a folyosót. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de adj 2-t a dobott eredményhez, mivel elég nagy távolságot kell megtenned! Ha sikeres a próba, lapozz a **104**-re; ha sikertelen, lapozz a **72**-re.

**431.**

Épp csak sikerül átszaladnod a lecsukódó fal alatt a mögötte induló folyosóra, mely kanyarogva halad kelet felé. Hamarosan egy *rendkívül* veszélyes helyre érkezel. A terem nagy részét egy jókora, undorító nyálkával teli medence foglalja el, melyben egy halálos teremtmény, egy Vérvad pihen. A fenevad tucatnyi szeme lustán rád mered, miközben a püffedt test felemelkedik. A teremtmény elállja előled a két, északi és északnyugati kijáratot. Ehhez a szörnyeteghez képest az eddigiek szinte semmiségnek látszanak. Ami előtted hever, mintha legrosszabb rémálmaidból lépett volna elő: visszataszító, dudorodó, tüskés teste és hatalmas szája, melyet akár egy bálna is megirigyelhetne, rendkívül undorító érzéssel tölt el. Az óriási pofából előnyúló hosszú, vastag nyelv jobbra-balra ficánkol, izgatottan nyalogatja a számtalan kard-hosszúságú fogat, miközben a fenevad az elé került, ízletesnek ígérkező csemegét, azaz téged szemlél. *Tedd próbára* SZERENCSÉD, és adj 2-t a dobott eredményhez. Ha szerencsés vagy, megvívhatod a csatát. Ha nincs szerencséd, a fenevad izmos nyelve feléd csap, és mielőtt reagálhatnál, megragad, és a szájába rántva rád harap, ami nem meglepő módon egyszersmind kalandod végét is jelenti. Ha még életben vagy, harcolj!

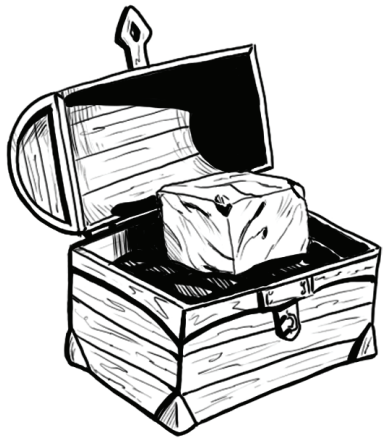
| | | |
|---|---|---|
| *Vérvad* | ÜGYESSÉG 12 | ÉLETERŐ 8 |

Ha sikerül legyűrnöd a bestiát, lapozz a **260**-ra.



## 432.

A kislány szemei felcsillannak, ahogy meglátja, menynyi érmét nyújtasz át neki. – Nahát, te nagyon gazdag vagy! – kiáltja, miközben átnyújtja neked a kért Gyógyitalokat. – Bölcsen használd fel őket, kalandozó, mert nagyon értékesek. Most meg különösen! – figyelmeztet. – És most, hogy ilyen sok mindent vettél tőlem, még két dologban tudok segíteni neked. – Azzal ruhájának zsebébe nyúl, és előhúz egy Jaguár Karmot. – Először is itt van ez a tárgy, ami akár még az életedet is megmentheti – mondja széles mosollyal. – A második pedig egy tanács. Találtál utad során egy Y Alakú Fadarabot, melybe angyalokat vésztek? Ha igen, akkor jobban teszed, ha megszabadulsz tőle. Nem fogod hasznát venni ebben a labirintusban. – Azzal előrenyúl, és a válladra teszi a kezét. – Ennél tovább viszont már nem időzhetek itt, tovább kell állnom. Sok sikert kívánok neked! – Azzal hátat fordít neked, és továbbindul az acél ajtó felé. Te is minden jót kívánsz neki, és a forró kereszteződés felé indulsz. Lapozz a **273**-ra.



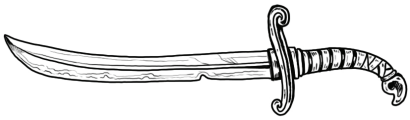
**433.**

– Na, ezt már örömmel hallom! – Próbálsz válaszolni, a lény azonban beléd fojtja a szót. – Ti emberek néha olyan kiszámíthatatlanok tudtok lenni. – Már épp egyetértenél vele, amikor… – De egyszerűen nem értem, miért, az erőszak semmire sem megoldás… kivéve persze, ha Démon vagy. – Azzal kinyitja a zsákját, és elmondja, hogy ez egy feneketlen zsák. Mielőtt kifejezhetnéd értetlenségedet, megint közbevág. – A legújabb típus, még a nagyon nagy tárgyakat is könnyedén bele lehet pakolni, és természetesen nincs súlya sem. – Már épp megkérdeznéd, mi van benne, de nem enged szóhoz jutni. – Sok csodás kincset rejt, és biztos vagyok benne, hogy találunk valamit, aminek egy hozzád hasonló, nagy harcos is hasznát tudja venni. – Nem szívesen ismered be, de bejön a hízelgése. – Ha a következők közül bármi is érdekel, szólj nyugodtan, és cserélhetünk valamire, ami nálad van. Ekkor csak add ide, amire nincs szükséged, nyúlj bele a zsákba, és húzd ki belőle, amit szeretnél. – Mit szólsz a dologhoz?

| | |
|---|---|
| Belemész a cserékbe? | Lapozz a **135**-re. |
| Mégis csak rátámadsz az Orkra? | Lapozz a **392**-re. |
| Mégis csak rátámadsz a lányra? | Lapozz a **241**-re. |
| Faképnél hagyod mindkettőt? | Lapozz a **164**-re. |

## 434.

Vajon elég gyors és ravasz vagy ahhoz, hogy ne bukj le a boltos előtt? – Az ott egy *patkány* a hátad mögött? – kiáltod el magad ravaszul, hogy eltereld a figyelmét. A férfi azonnal megfordul. – HOL? – kiabálja, azonban nem ereszti el a ládát! Valami értéktelenebb dolgot leszel kénytelen elemelni a polcokról. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 1-et a dobáshoz, mivel a férfi már hozzászokott a problémás vásárlókhoz, különösen ahhoz a mihaszna „Steve" és „Ian" nevű pároshoz! Ha sikeres a próba, lapozz a **340**-re; ha sikertelen, lapozz a **361**-re.



## 435.

Gondolataidba merülve haladsz a folyosón, amikor hirtelen három ajtó jelenik meg előtted a levegőben! Megkerülöd, és hátulról is megvizsgálod őket, de azon az oldalon sem látsz semmit. Ezután kinyílnak, felfedve a mögöttük lévő teret. A bal oldali egy sötét alagutat rejt, a középső egy ragyogóan megvilágított járatot, míg a jobb oldali mögött egy felhúzott rácsot, azon túl pedig egy barlangot pillantasz meg. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Belépsz a bal oldali, sötétbe vezető ajtón? | Lapozz a **329**-re. |
| Belépsz a középső, fénybe vezető ajtón? | Lapozz a **453**-ra. |
| Belépsz a jobb oldali, barlangba vezető ajtón? | Lapozz a **205**-re. |
| Nem törődsz az ajtókkal, hanem továbbsietsz? | Lapozz az **51**-re. |

## 436.

Hirtelen különös, fenyegető érzés kerít hatalmába. Felugrasz a székből, majd kirontasz a teremből. Még hallod, ahogy a bejárati ajtó becsapódik, és bezáródik mögötted, miközben te a forró elágazás felé rohansz. Lapozz a **273**-ra.

## 437.

Egy kis gomb nem jelenthet valami nagy veszélyt, nem? De igen! Amint megnyomod a középső gombot, tudod, hogy hatalmas slamasztikába kerültél. Egy vasrács csapódik le mögötted, a padló pedig, ahol állsz, a fal felé kezd csúszni, egy hatméteres, kemény kőpadlójú, sötét és fagyos vermet fedve fel. Eszeveszetten próbálod a gombokat nyomkodni, de azok mintha beragadtak volna. Ezután a vasrácsot próbálod kétségbeesetten felemelni, abban a hiú reményben, hogy esetleg visszamenekülhetnél a folyosón, de az sem moccan. A padló hamarosan teljesen eltűnik alólad, így jobb híján a rudakba kapaszkodva tartod magad. De tudod, hogy az erőd nem tart ki örökké, ezért a mélybe ejted a hátizsákodat, majd a szerencsében bízva te is leugrasz. Elég szerencsétlenül érsz talajt, kibicsaklik a bokád és az egyik vállad is kiugrik a helyéről. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Ezen kívül három Gyógyitalodat is sikerült összetörnöd. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. De legalább életben vagy, és biztonságban… legalábbis egyelőre. A következő pillanatban ismét a legutóbbi elágazásnál találod magad! Ez alkalommal nyugat felé indulsz tovább. Lapozz a **17**-re.

**438.**

Nem találod! A teremtménynek azonban nem okoz gondot megtalálni téged. Vesztesz 1 újabb ÉLETERŐ pontot. Most pedig küzdj meg a teremtménnyel, de ne felejtsd el ennek a harcnak az időtartamára 3-mal lecsökkenteni az ÜGYESSÉGEDET.

*Ismeretlen Támadó* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha győzöl, lapozz a **378**-ra.

**439.**

Ó jaj! Úgy tűnik, ma nem mosolyogtak rád az Istenek. Lehet, hogy valamivel sikerült magadra haragítanod őket? A kérlelhetetlenül ereszkedő plafon elől kénytelen vagy lehajolni, majd négykézlábra ereszkedni, végül kúszva mászni tovább, de minden hiába. A következő néhány másodpercig magadon érzed a többszáz tonnás szikla súlyát, mely kilapít. Az utolsó hang, amit hallasz, a koponyád reccsenése…

**440.**

Óvatosan bedugod védtelen kezedet a faragvány fogai közé, a szájába, majd tapogatózni kezdesz a láthatatlan résben, félig arra számítva, hogy az ördög fogai bármelyik pillanatban kettéharapják a karodat. Ahogy szabad kezeddel letörlöd a homlokodra kiülő izzadtságot, hirtelen megtapintasz valamit, és megkönnyebbülten állapítod meg, hogy érdemes volt vállalnod ezt a kockázatot: két Gyógyitalra bukkantál! Ám most, hogy jobban belegondolsz, mintha valami mást is kitapintottál volna odabenn. Ha kísérteni akarod a sorsot, és ismét benyúlnál a mélyedésbe, lapozz a **247**-re. Ha inkább távoznál innen, és az ajtón át visszatérnél a folyosóra, lapozz a **435**-re.

## 441.

– Inkább te takarodj! – kiáltja dühösen az alacsony férfi. – Köszönet, hogy leromboltad az egyetlen védelmemet, most akkor hajlandó leszel kulturáltan folytatni a dolgot, vagy nem? – Ha rátámadsz, lapozz a **361**-re. Ha megkérdezed tőle, hogy az eladóhoz van-e szerencséd, és hogy vethetnél-e egy pillantást a portékájára, miközben vigyorogva benézel a feje fölött a helyiségbe, lapozz a **142**-re.

## 442.

Mélyet lélegzel a különös felhőből, mely azonnal szertefoszlik körülötted, ugyanakkor azonban fel is frissít. Nyersz 1 SZERENCSE, 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Bár nem tudod, „Libra Leheletét" lélegezted be, egy különös, mágikus párát, melyek jótékony lelkek maradványaiból állnak össze, amik szívesen segítenek a hozzád hasonló, bátor harcosokon. Mosollyal az arcodon nézel végig a három kijáraton. Merre indulsz tovább?

| | |
|---|---|
| Északra? | Lapozz a **360**-ra. |
| Északnyugatra? | Lapozz a **387**-re. |
| Nuygatra? | Lapozz a **493**-ra. |

## 443.

A következő érdekesség egy széles, fehér falú, alacsony mennyezetű barlang, melyből egyetlen folyosó vezet tovább északi irányba. Különös érzés egy ilyen nyitott helyre érkezned, miután órákat töltöttél el a szűk folyosókon, és mostanra valahogy sokkal jobban érzed magad, ha a falak közelében, az árnyak között lehetsz. Nekivágsz az üres térnek, és már félúton jársz,

amikor hirtelen valaki hátulról megtaszajt. A frász tör ki, ahogy megperdülsz, de nem látsz senkit. Csak a széles, üres barlangot magad körül. Megszaporázod lépteidet, ám egy újabb lökést érzel, ez alkalommal oldalról, és majdnem elveszted az egyensúlyodat. Ismét gyorsan körbepillantasz, de most sem látsz senkit. Bármi is zaklat, annyi szent, hogy nagyon gyors! Futásnak eredsz a kijárat felé, de a láthatatlan valaki kigáncsol. Kis híján felbuksz, de szerencsére sikerül megtartanod az egyensúlyodat. Kígyót megszégyenítő sebességgel nézel ismét körbe – de még mindig nincs körülötted *semmi*. Eleged van. – Mutasd magad, te gyáva féreg! – kiáltod. Nem kapsz választ. Elmosolyodsz magadban. – Hát legyen – suttogod. – Ha nem vagy elég bátor hozzá, hogy szembenézz velem, akkor itt hagylak. – Megmozdulnál, de nem tudsz. Valami megragadta a lábaidat, a karjaidat, és egy kezet érzel a torkodon is! A Láthatatlan Trió erősen tart, és a padlóra rángat, miközben egyikük fojtogatni kezd. Sikerül kitörnöd a szorításukból? *Tedd próbára* ÉLETERŐD! Ha sikerül a próba, lapozz a **391**-re; ha elvéted, lapozz a **132**-re.

## 444.

Eszedbe jut az Illúzió Szétoszlatása Tekercs. Előkapod, majd hangosan elkiáltod magad: – Távozz! – És ez is történik! A rettegett Éjjeli Vadász köddé oszlott. Nem volt más, csupán valakinek (vagy inkább *valaminek*) a gonosz gondolata. Szép munka! A tekercsre pillantva látod, hogy a rajta lévő írás kifakult, mikor felszabadult belőle a mágia, amit használtál. Most már nyugodtan megvizsgálhatod a Vadász ládáját. Lapozz a **468**-ra.

## 445.

Ahogy kirántod a Pajzsot az immár bugyogó savból, véletlenül az arcod felé fröcskölsz belőle néhány cseppet. Amint a maró anyag a bőrödhöz ér, felüvöltesz, elveszíted az egyensúlyodat, és másik kezedet előretartva egyenesen a medencébe esel. A fájdalom leírhatatlan. Mikor a fájdalom végül alábbhagy, egy újabb keserű meglepetés vár rád: a Fekete Pajzson különös mágia ült, mely elrejtette valódi állapotát. Az nem más, csak egy régi, ütött-kopott lom. Ha szeretnéd, persze így is magaddal viheted. Ezután lélekben felkészülve a távoli árnyak felé indulsz, előtte azonban dobj egy-egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontot vesztesz a kezedet és arcodat ért sebesülések következtében. Lapozz a **10**-re.

## 446.

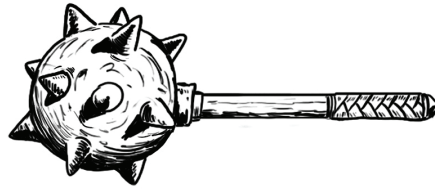
Jól tippeltél, és még épp időben. Egyetlen másodpercet sem tétovázva elkiáltod magad. – Távozz! – A Vérvad egy utolsó, panaszos üvöltést hallat, mielőtt kámforrá válik. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, és nekiállsz, hogy alaposabban is átvizsgáld a fenevad odúját. Lapozz a **119**-re.

## 447.

A Krell törött nyakkal, vérző szemekkel hever előtted a padlón. Úgy döntesz, nem várod meg, hogy más ragadozók is rád találjanak itt, így késlekedés nélkül továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **349**-re.

**448.**

Északnyugat felé indulsz, végül néhány lusta kanyart követően egy kis, emberi kéz faragta barlangba érkezel, melynek falait sátáni jelképek díszítik. Csak egy gyors pillantást tudsz vetni ezekre, figyelmedet ugyanis egy magas, sápadt bőrű nő vonja magára, aki egyáltalán nem tűnik boldognak a felbukkanásod miatt. Bőrszínéből és tüskés páncéljából egyértelműnek tűnik, hogy a Káosz erőinek szolgálatába állt. Hosszú, vörös haja és szépsége ettől függetlenül igen magával ragadóvá teszi. Egy Káosz Harcos. – Egy *Káoszbajnok* – pontosít magas, ám mégis gyűlölködő hangon, mintha csak a gondolataidat olvasná. Ezután a fejére húz egy sisakot, mely egy rosszalló tekintetű Démon fejét formázza, majd egyik kezével koponya alakú pajzsát, a másikkal pedig kétfejű csatafejszéjét ragadja meg, melynek pengéjéről foszforeszkáló, zöld folyadék csöpög. Azonnal kardod markolatára teszed a tenyered. – Csatára hívlak, te disznó! – kiált feléd. – Az győz, aki először vért ont. Van hozzá merszed? – kérdi elvigyorodva. – Megkérded tőle, mi lesz a győztes jutalma. – Az téged csak ne érdekeljen, te mocskos törvénykövető! – hangzik fel a váratlan válasz. Mit teszel? Ha beleegyezel a feltételekbe, és felveszed vele a harcot, lapozz a **476**-ra. Ha inkább visszaindulnál a gombás barlangba, lapozz a **151**-re.



## 449.

Tovább folytatod az utadat kelet felé, mikor egy kis, poros, átlátszó folyadékkal teli üvegre bukkansz, melyet valaki az árnyak között felejtett. Közelebbről is megnézve észreveszel rajta egy feliratot: a „Szentelt Víz” szót vésték az oldalába. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megiszod a folyadékot? | Lapozz a **311**-re. |
| A sebeidre kensz belőle? | Lapozz a **459**-re. |
| Összetöröd az üveget? | Lapozz a **35**-re. |

Ha a fentiek egyikével sem próbálkoznál, eldöntheted, hogy elteszed-e az üveget, vagy itt hagyod, mielőtt továbbindulnál. Lapozz a **145**-re.

## 450.

Nem kis aggodalmadra két dühös, láncingbe öltözött, hosszú karddal felfegyverkezett Calacorm ront be a terembe. A teremtmények négy feje gyorsan megegyezik abban, hogy megkínozzanak, megöljenek és eltemessenek. Végül pedig táncot járjanak a sírodon. Ezt nem engedheted! Egyszerre küzdj meg velük!

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Calacorm* | 8 | 7 |
| *Második Calacorm* | 9 | 7 |

Ha sikerül mindkettővel végezned, lapozz a **315**-re.

## 451.

Amennyire csak tudsz a kis barlangban, elhátrálsz a szakadéktól, majd mély levegőket véve megpróbálod lenyugtatni magadat, és teljes erőből futni kezdesz.

Ahogy egy pillanatig a levegőben suhansz, akaratlanul is arra gondolsz, hogy lehet, rosszul mérted fel a sötétben a párkányok közti távolságot, nagyon nyújtózkodnod kell ugyanis, hogy a túloldalt érj földet, és ne zuhanj a vesztedbe. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **177**-re. Ha nem sikeres, lapozz a **82**-re.

**452.**

Teljes erődből a sebesen ereszkedő plafonú folyosó felé rohansz, miközben illetlenül beintesz a Mantikórnak. A járat elég hosszúnak bizonyul, és egyáltalán nem vagy biztos benne, hogy sikerülni fog átjutnod rajta. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **306**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **439**-re.

**453.**

Be kell vallanod, megnyugvással tölt el, hogy végre egy rendesen megvilágított folyosóra kerültél, ám ahogy elindulsz, hirtelen vaksötétben találod magad. Mély kacagás tölti meg körülötted a levegőt. Mit teszel? Ha úgy döntesz, csakazért is továbbindulsz, lapozz a **258**-ra. Ha inkább visszafordulsz, lapozz a **435**-re.

**454.**

Gondosan megcélzod a kulcsot, elrúgod a csapdáról, és gyorsan visszakapod a lábadat is, még mielőtt a vasfogak belemarhatnának. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, felveszed a kulcsot a földről, és a hátizsákod biztos rejtekébe helyezed. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a bátorságodért! Lapozz a **74**-re.

**455.**

A Színes Gömbnek semmilyen hatása nincs. – Botor döntést hoztál – mondja nyugodt hangon Trinitur. Lapozz a **479**-re.

## 456.

– Ó, micsoda nagylelkűség! – mondja széles, negédes mosollyal a férfi. – Nos, akkor hát még egy jutalom – folytatja, láthatóan alig tudja visszatartani vidámságát. – Tessék, ez a tied. – Egy különös színű Keresztet nyom a kezedbe.

A tárgy nagyjából akkora, mint a tenyered, a csúcsa arany színű, a két karja zöld, a teste pedig vérvörös. Ez egy Káoszkereszt, egy kifejezetten gonosz kegytárgy. Két képessége van. Az egyik, hogy mindig lefelé fordítja magát, valahányszor leteszed valahová. A másik, hogy kisegíti a tulajdonosát, ha a helyére kerül. Ha valaha úgy gondolod, hogy megtaláltad ennek a Keresztnek a helyét, és szabadjára akarod ereszteni a benne lakozó mágiát, magad elé kell tartanod, és azt kell kiáltanod, hogy: „Most!" Amikor ezt akarod tenni, add össze az éppen aktuális fejezetpont számjegyeit, az eredményt duplázd meg, majd add az eredeti fejezetpont számához. Tehát ha a 456-os ponton használnád, a **486**-ra kell lapoznod (456 + (4 + 5 + 6) · 2 = 486). Rendben? De óvatosnak kell lenned! Ha rosszkor próbálod megidézni a hatalmát (azaz a szöveg nem folytatódik értelmesen), a kereszt átkot szór rád, minek következtében vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Akárhányszor és akárhol megpróbálhatod használni a varázstárgyat. A pimasz fickó vigyorogva nézi, ahogy próbálod kitalálni, mi értelme van az ajándékának.

Ez… hasznos? – kérdezed bizonytalanul, bár próbálod leplezni zavarodat.

Az alak felnevet, majd szinte gúnyosan válaszol. – Hát persze, hogy az! No, de mit gondolsz, nem akarsz adni még egy utolsó Gyógyitalt? – Meglepetten és dühödten pillantasz fel rá. – Nos, tudod, van még egy kis kígyóm, izé, itt van valamerre ő is, Nobbinak hívják. –

Az állatka elmosolyodik. *Még egy* Gyógyital? Ez most szórakozik veled? Mit akarsz tenni?

Nagy sóhajjal átadsz neki egy ötödik Gyógyitalt is? Lapozz a **379**-re.
Itt hagyod, és észak felé indulsz? Lapozz a **164**-re.
Itt hagyod, és északnyugat felé indulsz? Lapozz a **294**-re.

## 457.

– Áhá! – kiált fel vidáman a férfi. – Épp erre van szükségem! – Azzal páncéljának egy rejtett rekeszébe nyúl, és előhúz egy kis csonttárgyat.

– Ez meg mi? – kérded kíváncsian.

– Egy Elefántcsontból készült Bogár Medál! – válaszolja büszkén. – Nos, szeretnél cserélni? – kérdezi vigyorogva.

– Mégis miféle varázslat ez, amit ennyire szeretnél? – kérded óvakodva, próbálva leplezni a gyanakvásodat.

– Ne legyél ennyire hálátlan, kölyök – válaszolja sértődötten a férfi, és elővigyázatosságból ismét elrejti az amulettet. – Ez csak egy Rejtek keresése varázslat. Pont jó lesz arra, hogy megtaláljam vele a kardomat, ez minden. Ez a kis Medál viszont egy szerencsetalizmán! No mi legyen, cserélünk, vagy nem? Nincs sok vesztegetni való időnk.

Mit teszel?

Beleegyezel a cserébe? Lapozz a **284**-re.
Mégis csak rátámadsz? Lapozz a **15**-re.
Nem foglalkozol tovább a férfival, és továbbindulsz? Lapozz a **449**-re.

## 458.

– Á, kiváló! – mondja izgatottan Trinitur. A helyiség padlója ekkor kitárul, és egy széles, sötét barlangba zuhansz. Körülötted csontok, húscafatok és kiontott vértócsák. A fejed fölött tucatnyi lógó tetem, melyek vészjóslóan lengenek a lágy szellőben. Végső ellenségednek nem látod nyomát. – Talán mégis kihívást fogsz tudni jelenteni nekem, de ehhez nem fűzök túl nagy reményeket. – A Démon felkacag, mielőtt folytatná. – Valóban elég bátornak tűnsz ahhoz, hogy szembeszállj velem, de vajon elég értelmes is vagy? – Zavartan nézel magad elé. – Valóban, ember, egy éles kardnál és megacélozott szívnél több kell ahhoz, hogy fölém kerekedhess. Szükséged lesz néhány tárgyra is.

Körbenézve próbálod megpillantani nemezisedet, ahogy dacosan elkiáltod magad. – Nevezd hát meg e tárgyakat, Démon!

– Így lesz! – nevet fel harsányan a lény. – Mondd csak, van rajtad egy pár *Rozsdás* Kesztyű? Mást nem fogadhatok el.

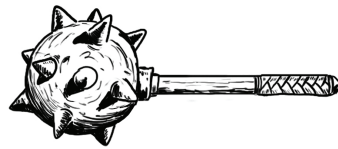
Ha van, lapozz az **50**-re; ha nincs, lapozz a **374**-re.

## 459.

Várakozóan a sebeidre kened a hűs folyadékot… beletelik egy kis időbe, hogy rájöjj, sikeresen elpazaroltad az üveg tartalmát. Lapozz a **145**-re.

## 460.

Ez a fal is épp olyan magas, mint az előző volt, és ezt is apró lyukak borítják. Nem igazán fűlik a fogad ahhoz, hogy leugorj a mélybe, de nem látod, mi más választásod lenne. A következő pillanatban ráadásul valami gonoszul felkacag mögötted, és a mélybe taszajt! Ordítva zuhansz hat métert, mielőtt a kemény, kérlelhetetlen padlóba csapódnál. Miközben nagy nehezen feltápászkodsz, megállapítod, hogy sikerült kificamítanod az egyik bokádat és válladat, melyek alaposan bedagadnak. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ráadásul minden megmaradt Gyógyitalod is apró darabokra tört a zsákodban – vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Komoran fordulsz az északi kijárat felé. Lapozz a **435**-re.



## 461.

Az Időbestia oldalára dőlve, levágott fejjel, a nyakcsonkjából kilógó gerincvelővel hever a talajon. A teremtmény többé nem fog háborgatni senkit. Térdre rogysz, és feltekintve a magasba emeled a karjaidat. Te győztél! Ezután egy papírfecni jelenik meg a levegőben, és esik le eléd. Felveszed, és elolvasod: „Ha ezt a szöveget olvasod, a kezed által múltam ki és ezzel kivívtad az elismerésemet. A jutalmadat a szegélyen találod.” Felmászol, és átvizsgálod a helyet. Egy Arany Kulcsot és egy Aranykelyhet találsz. Tedd el őket, ha szeretnéd, majd döntsd el, melyik irányba távozol. Ha északnak indulsz tovább, lapozz a **202**-re; ha nyugatnak, lapozz a **406**-ra. De siess, mert a kijáratok hamarosan becsukódnak…

**462.**

A fénybe hajítod a kiválasztott tárgyat, és érdeklődve látod, hogy az eltűnt! Mit teszel? Ha belesétálsz a fénybe, lapozz a **230**-ra. Ha nem foglalkozol vele, és folytatod a keresést, lapozz a **276**-ra.

**463.**

Abban a pillanatban, hogy megérinted a borzalmas sziklát, beigazolódnak félelmeid: a szobor *megmozdul*. Feléd fordítja mindkét Sárkányszerű fejét, és ahogy rád pillant, a rettegéstől földbe gyökerezik a lábad. Gyorsan kell döntened, mit csinálsz. Ha megfutamodva a kijárat felé rohansz, lapozz a **74**-re. Ha a legjobban bízva, mozdulatlanul vársz, lapozz a **154**-re.

**464.**

Sarkon fordulva menekülni kezdesz, a gyors teremtmények azonban hamar utolérnek. Megkezdődik a kétségbeesett harc az életedért. Dicséretesen küzdesz, három állattal sikerül is végezned, a maradék három azonban felülkerekedik rajtad, és egyikük végül sikeresen leharapja a fejedet…

**465.**

Az öregre veted magad, aki hátratántorodik, elveszti az egyensúlyát, és hangosan felkiált, ahogy a földre esik. – Miért tetted ezt?

– Mert nem bízok benned! – kiáltod vissza.

– Rendben van! – üvölti az öreg. – Akkor megmondom neked a *valódi* jelszót, ami „Óvatosság," és amit a jelszavas ajtónál kell majd használnod.

Amikor rátalálsz erre az ajtóra, add össze az éppen aktuális fejezetpont számjegyeit, majd vond le az összeget az eredeti számból, és lapozz az eredményül kapott pontra. Tehát ha a 465-ön vagy, a **450**-re kell majd lapoznod (465 - 4 - 6 - 5 = 450).

– Sajnálom, hogy megpróbáltalak becsapni, Trinitur azonban megfenyegetett, hogy elevenen felfal, ha nem teszem, amit parancsol – folytatja az öreg, majd hirtelen fájdalmas köhögőroham vesz erőt rajta. – Na, most jól megcsináltad – mondja vért fröcsögve. – Csak meg akartalak tréfálni. Nem lett volna semmi bajod tőle, Trinitur biztosított róla, hogy a téves jelszó nem ártana, csak kicsit hátráltatna. – Vértől csöpögő szájjal elterül a padlón. Mielőtt végleg kilehelné a lelkét, még vesz egy utolsó, nagy levegőt. – Még… nem végeztem veled, ifjú harcos, van még egy trükk a tarsolyomban, ebben biztos lehetsz… egy ujjal se merj az erszényemhez érni. – Azzal csettint egy utolsót, és kimúlik.

Az ajtó, melyen át érkeztél, mostanra elreteszelte magát, az északi és nyugati kijáratok becsapódnak, és szintén lezáródnak. Ez nem aggaszt különösebben. Lévén sima faajtókról van szó, könnyedén be tudod őket törni. Azonban nem ez jelenti a valódi csapdát. Nem bizony. Hanem az ötméteres Verembestia, ami épp csak most kezdett megjelenni előtted. Néhány másodperced van csak rá, hogy eldöntsd, áttörsz az egyik kijárati ajtón, vagy maradsz és megküzdesz a szörnyeteggel – ez utóbbi esetben talán még az öreg pénzes erszényét is meg tudod majd közelebbről vizsgálni. De figyelmeztetlek! Ha a csata mellett döntesz, halálig tartó küzdelem veszi majd kezdetét, nem tudsz ugyanis egyszerre az ajtó betörésével és a Verembestia féken tartásával is foglalkozni. Arról nem is beszélve, hogy ez a szörnyeteg erősebb és halálosabb ellenfélnek ígérkezik, mint bármi más, amivel eddig szembekerültél. Nos, hogy döntesz?

| | |
|---|---|
| Maradsz, és megküzdesz a szörnyeteggel? | Lapozz a **242**-re. |
| Kitörsz észak felé? | Lapozz a **330**-ra. |
| Kitörsz nyugat felé? | Lapozz a **138**-ra. |

## 466.

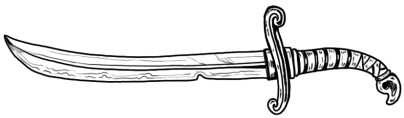
Nincs más választásod, kénytelen vagy megvizsgálni a titkos ajtót. Pechedre a bejárat könnyedén feltárul, felnyitva az utat erre a gonosz helyre. Odabenn forró és nedves levegő fogad, lépteid hangosan cuppognak a saras talajon. Felpillantva megállapítod, hogy a barlang teteje nyitott, a magasban az éjszakai ég feketesége és néhány halványan remegő csillag fénye tekint vissza rád. Csupán a csillagfénynek köszönheted, hogy nagyjából fel tudod mérni a környezetedet: fák, bokrok és más növények körvonalait veszed ki a sötétben. Mégis mi ez a hely, valami beltéri erdő? Ez egyre különösebb és különösebb. Hirtelen szorongás vesz erőt rajtad, és hátrapillantasz, a bejárat azonban felszívódott! A fal ott van, de mást nem látsz. Megállsz és szétnézel, hátha megpillantod a bestiát, amit korábban hallani véltél, remélve, hogy tévedtél. Ám csak a megállás bizonyult tévedésnek. A lény, mely felüvöltött, aki ezen az elkerített helyen él, a föld alatt lakozik. A Föld Démon a mélyből követte a lépteidet, és a tökéletes alkalomra várt, hogy rád támadjon. Egészen mostanáig. A szörnyeteg a lábad alól tör elő, fellökve téged. Ahogy elterülsz a talajon, ellenfeled előmászik rejtekhelyéből, és felegyenesedik előtted, majd megindul feléd. Ijedtedben egészen a falig hátrálsz, ahol végül két fa közé szorulva találod magad, miközben ellenfeled lomha léptekkel közeledik feléd. A fenevad leginkább egy óriási mohatelephez hasonlít, fatörzsvastagságú végtagokkal és sziklaméretű öklökkel. Amíg földet érnek a lábai, addig sokkal keményebb ellenfél lesz, mint bármely másik, amivel eddig találkoztál. Sikeres találataid csupán 1 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajta a szokásos 2 helyett (illetve sikeres Szerencsepróba esetén 3-at).

**467**

Ám ha valahogy sikerülne felemelned a talajról (ami annyira nem lenne nehéz feladat, mint amennyire hangzik, elvégre a szörnyeteg testét főleg növények alkotják), azzal 7 ÉLETERŐ pontot sebezhetnél rajta (ezt a sebzést azonban nem tudod tovább növelni Szerencsepróbával). Persze így sem lesz könnyű dolgod, ha ezzel próbálkoznál. Ha mégis megkísérelnéd a mutatványt, először meg kell nyerned egy Harci Kört, majd a szokásos sebesülés levonása helyett ismét dobnod kell két kockával. Ha az eredmény dupla lesz (azaz például két 1-est vagy két 5-öst dobsz), sikerül a mutatvány. Bármely más eredmény esetén sikertelennek bizonyul a kísérleted, és nem okozol ellenfelednek sebesülést. Most pedig meg kell küzdened a lénnyel.

| | | |
|---|---|---|
| *Föld Démon* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 13 |

Ha sikerül túlélned a halálos csatát, lapozz a **128**-ra.



**467.**

Amint eszedbe jut a nehezen megszerzett Harci Kalapács, előkapod, és a fejed felett megpörgeted. A Gólemet ez láthatóan egyáltalán nem zavarja, a félelem legkisebb jelét sem mutatja kővonásain, ahogy feléd lépdel. Bár te ezt nem tudod, a kalapácson átok ül, a csata után használhatatlanná válik. Végezz a közeledő Gólemmel… most!

| | | |
|---|---|---|
| *Kőgólem* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 10 |

Ha sikerül érzéketlen ellenfeleddel végezned, lapozz a **355**-re.

## 468.

A faládához lépsz, és megvizsgálod. Nem valami nagy (biztos, hogy nem rejtőzködik benne egy második Éjjeli Vadász!), viszont elég réginek tűnik, és nem látszik különösebben megkapónak sem, de ki tudja, miféle kincseket rejtegethet? Csapdára számítva magad elé emeled a pajzsodat, és a teteje fölött kipillantva, kardod hegyével felnyitod a tetejét, de úgy tűnik, elővigyázatosságod ezúttal feleslegesnek bizonyult. A következő pillanatban a semmiből éles visítás hangzik fel, ami alaposan megrémít. Mit teszel?

Maradsz? Lapozz a **425**-re.
Sarkon fordulsz,
visszasietsz az elágazáshoz,
és észak felé mész tovább? Lapozz a **411**-re.
Vagy inkább északnyugatra? Lapozz a **134**-re.

## 469.

Sikerül kiszabadulnod a tó veszedelmének csápjai közül, és késlekedés nélkül előbb a felszín, majd a part felé úszol. Támadód, bármi is volt az, úgy tűnik, lemondott rólad. Mire a parthoz érsz, vesztesz még némi vért a korábban szerzett sebből (veszítesz 1 további ÉLETERŐ pontot), úgyhogy zekédből tépsz egy csíkot, és bekötözöd vele a lábadat. Szétnézel a parton. Ha korábban itt hagytad a pajzsodat, lapozz a **331**-re; ha nem, lapozz a **216**-ra.

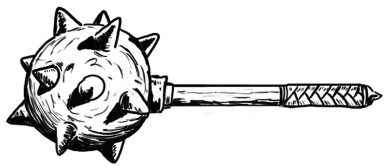
## 470.

Óvatosan indulsz el a sötétbe burkolódzó keleti átjáró felé. Fogalmad sincs róla, mekkora lehet a barlang, vagy – és ez még fontosabb – hogy mi lehet benne. Ebben a pillanatban mély, morgó hang üti meg a füledet. Valahonnan a közeledből. Megtorpansz. Bármi is adta ki magából ezt a hangot, az egészen biztosan nem ember. A morgás feléd közeledik. A félelem lassan úrrá lesz feletted, ahogy rájössz, hogy láthatatlan ellenfeled megpróbál mögéd kerülni. Mivel semmi kedved nincs vakon megküzdeni valamivel, amit nem látsz, ráadásul azt sem akarod, hogy a belső szerveidből rövid úton külső szervek legyenek, úgy döntesz, taktikai visszavonulót fújsz. Karddal a kezedben lassan hátrálni kezdesz, remélve, hogy nem riasztod meg az ismeretlen teremtményt, mikor lábaddal hirtelen valami puhába rúgsz. Ha megkockáztatod, hogy felvedd a dolgot, lapozz a **375**-re. Ha inkább a tőled telhető leggyorsabban és legóvatosabban távozol, lapozz a **389**-re.

## 471.

A járat egy félig nyitott faajtóban ér véget. Ezen átlépve egy üres, háromszög alakú barlangban találod magad, melyből három járat indul tovább. Melyiket választod?

| | |
|---|---|
| A keletit? | Lapozz a **249**-re. |
| Az északkeletit? | Lapozz a **294**-re. |
| Az északit? | Lapozz a **84**-re. |



## 472.

Bátran bekukucskálsz a lyukakba, természetesen hű pajzsod pereme fölött kikukucskálva, amilyen közelről csak mersz. Két vörös pötty bámul vissza rád, de nem történik semmi. Mikor ismét felegyenesedsz, meglepően erősnek érzed magad. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezután megkönnyebbülten fordulsz észak felé. Lapozz a **492**-re.

## 473.

Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Innen három irányba indulhatsz tovább: északra, északnyugatra és északkeletre. A középső folyosót tucatnyi fáklya világítja meg, hamarosan egy kör alakú terembe torkollik, majd abból tovább is halad. Az északnyugati járat sötét és néma. Az északkeletiben is feketeség uralkodik, ám mintha nevetés halk foszlányai ütnék meg a füledet ebből az irányból. Mielőtt eldönthetnéd, merre indulsz tovább, valami különös dolog történik: egy papírdarab jelenik meg a semmiből, és hullik le a lábad elé. Felveszed, és elolvasod a rajta lévő szöveget: *„Néhány ajtón való átjutáshoz szokatlan cselekedetekre lehet szükség."* Ahogy zavartan megfordítod a papírost, hátoldalán egy valamivel rövidebb üzenetet pillantasz meg: *„Hazudok."* Merre indulnál tovább?

Az északi, megvilágított folyosón? Lapozz a **411**-re.
A sötét északnyugatni folyosón? Lapozz a **134**-re.
Az ugyanilyen sötét északkeleti folyosón? Lapozz a **429**-re.

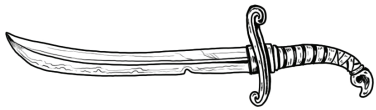
## 474.

A fejedre helyezed a csillogó Koronát, és reménykedsz. De a lehető legrosszabb dolog történik: semmi. Ahogy ellenfeled feléd veti magát, védekezésképp felemeled a pajzsodat. Lapozz a **46**-ra.

## 475.

A helyiség, melybe érkezel, négyzet alapú. Három kijáratot látsz innen továbbvezetni északra, északnyugatra és nyugatra. Az első folyosó annyiból érdekesebb a többinél, hogy egy felemelt rácsot látsz a bejáratnál. A falak láttán kiráz a hideg: bármerre nézel, minden irányból fordított keresztek vésetei tekintenek vissza rád. Miközben felméred a szobát, érzed, ahogy a hőmérséklet határozottan csökkenni kezd, és ahogy körbenézel, rájössz, mi ennek a változásnak a kiváltó oka: egy már-már ember alakú, szürke felhő öltött alakot a terem kellős közepén. Nem tudod megállapítani, hogy mozog-e, de úgy érzed, mintha téged bámulna. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Rátámadsz? | Lapozz a **73**-ra. |
| Belesétálsz? | Lapozz a **160**-ra. |
| Belehajítasz valamit? | Lapozz a **129**-re. |
| Nem foglalkozol vele, csak elhagyod a barlanghelyiséget? | Lapozz a **275**-re. |



## 476.

Előhúzod véráztatta kardodat, és megsuhintod a levegőben. A harcosnő felkacag. – Ettől most meg kellett volna ijednem? – kérdi gúnyosan. Ezután erősen megragadja fejszéje nyelét, és feléd indul. Megkezdődik a küzdelem.

*Káoszbajnok* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha te sebzed meg először ellenfeledet, lapozz a **83**-ra; ha ő téged, lapozz a **147**-re.

**477.**

Nem. Reménykedve mondod ki a jelszót, mely „Óvatosság," de ez ostoba döntés volt. Talán neked is meg kellett volna fontolnod ezt a tanácsot. Most az örök kínszenvedésnél, halálnál, talán még a pokolnál is rosszabb sors vár rád… Azonnal megszédülsz és elálmosodsz, végül már nem tudod tartani magadat, és a földre esel. Ahogy bevered a fejedet, elsötétül előtted a világ. Nem sokkal később magadhoz térsz. Képtelen vagy mozogni, csak a szemeidet tudod forgatni. De talán jobban jártál volna, hogyha azok csukva maradnak. Elborzadva döbbensz rá, hogy önmagad szobrában estél csapdába. A következő ezer évet itt leszel kénytelen eltölteni…

**478.**

Tükörképed ÜGYESSÉGE, ÉLETEREJE és SZERENCSÉJE megegyezik a tieddel, és ugyanazokkal a tárgyakkal is rendelkezik. Ezen kívül bármit is csinálsz harc közben – ideértve a SZERENCSÉD használatát, hogy az okozott vagy elszenvedett sebesüléseket növeld vagy csökkentsd), ellenfeled is megteszi. Egyszerűen fogalmazva ő *te* vagy. Most pedig meg kell küzdened majdnem tökéletes ellenfeleddel: önmagaddal!

| | | |
|---|---|---|
| *Te* | ÜGYESSÉG (a tied) | ÉLETERŐ (a tied) |

Ha sikerül legyőznöd magadat, lapozz a **181**-re.

**479.**

– Nem hiszem, hogy különösebben élveznéd, ami most fog történni – kuncog magában Trinitur. – De én igen! – A következő pillanatban hideg homokban találod magad, nyakig betemetve, egy viharos, holdfényes tengerparton, és valami azt súgja, közeledik a dagály. – Ha a víz nem végez veled – hangzik fel a

Démon hangja a semmiből –, majd a rákok fognak. És hidd el nekem, *nagyon* éhesek! – Az utolsó dolog, amit hallasz, az Trinitur kacaja. Lassú, és kellemesnek a legkevésbé sem nevezhető halál vár rád…

**480.**

Határozott, de fájdalmasan lassú mozdulattal nyúlsz le, majd emeled fel óvatosan a Kristálykulcsot. A csapda megremeg, de nem csapódik össze. Óvatosan kiemeled karodat a veszélyzónából, majd remegő kezekkel a zsákodba teszed szerzeményedet, miközben letörlöd a homlokodról az izzadtságcseppeket. 2 SZERENCSE pontot nyersz ezért a bátor cselekedetért. Ezután továbbindulsz nyugat felé. Lapozz a **74**-re.

**481.**

Az idegességtől izzadva, remegve lépsz át a fenyegető üzenetet tartalmazó tábla alatt. A következő helyiségbe érve előhúzod kardodat, és körbepillantasz, de semmit sem látsz a vaksötétben. Fémes csikorgás hangzik fel mögötted, mire gyorsan a bejárat felé pillantasz, de már nem látsz mást, csak tömör sziklát. Feketeség vesz körbe, és nyomasztó némaság, melyben még a lélegzeted is fülsiketítően hangosnak hat. A következő pillanatban vakító világgoság tölti el a helyiséget. A szemedhez kapsz, de mikor ismét kinyitod, már semmit nem látsz. Megvakultál. Lágy léptek hangja üti meg a füledet, majd pedig egy nyugtató, selymes női hang. – Ne félj, bátor harcos, már bizonyítottad előttem rátermettségedet. A vakságod hamarosan el fog múlni.

Félve magad elé emeled a kardod. – Akkor miért volt rá szükség egyáltalán? – kérdezed az idegentől.

– Mert ha megpillantanád az arcomat, menten beleőrülnél – hangzik fel a szomorú válasz.

– Mégis mit jelent ez? – kérded, miközben lejjebb ereszted a fegyveredet.

– Trinitur borzalmas átkot bocsájtott rám – hallod a szívszorító hangot –, ami eltorzította a vonásaimat…

Visszadugod hüvelyébe a kardodat. – Miért? – kérded szánakozóan.

A nő zokogni kezd, mielőtt válaszolna. – Mert így akarta.

– Akkor végzek vele.

– Ahhoz szükséged lesz a segítségemre. Van nálam egy rendkívül hatásos varázsige, ami bizonyára nagy hasznodra válik majd. De bármennyire is szeretném, nem adhatom neked csak úgy. – Megkérdezed az idegent, mégis miféle varázsigéről beszél. – Attól félek, még ezt sem mondhatom el. A lelkembe kerülne. Csak annyit kérhetek, hogy próbáld megfejteni ezt a fejtörőt. Annyit gondolkozhatsz rajta, amennyit csak szeretnél, mielőtt válaszolnál… – Azzal a nő nagy levegőt vesz, és énekelni kezd:

*„Minden tudásod az enyém is,*
*minden gondolatod látom.*
*Harcoltam a csatáidban,*
*a te utadat járom.*
*Ki vagyok én, barátom?”*

Eztuán türelmesen várakozni kezd. Már épp gondolkodóba esnél, mikor még egyszer, utoljára közbeszól. – Csupán egyetlen egyszavas választ tudok elfogadni, és ha tévedsz, akkor… kénytelen leszek fájdalmat okozni neked. – Ezt hallva kiráz a hideg. Ha úgy gondolod, megvan a helyes válasz (és csak *egyetlen* alkalommal próbálkozhatsz), a könyv végében lévő táblázat alapján alakítsd át a betűket számokká, add össze, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra. Ha a folyatás nem értelmes, vagy nem tudod kitalálni a választ, lapozz a **484**-re.

**482.**

Egy „Tündérpor” feliratú dobozt sikerült elcsenned. Ez nagy szerencse, feltéve, hogy tényleg az van benne. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Bár nagyobb az esély arra, hogy sima hamut zsákmányoltál. Közlöd a kisemberrel, hogy allergiás vagy a patkányokra, és azonnal távoznod kell. – Takarodj a £$%^ a boltomból, te \/~#/^ IDIÓTA! – üvölti a kis ember. Fura egy fickó, na. Távozol a boltból, és továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **111**-re.

**483.**

A fal nem kezd ismét remegni, és sebesüléseid ellenére is sikerül hamar felérned. Egy újonnan megformálódott hidat pillantasz meg magad előtt, mely szinte teljesen beborítja a lent elterülő erdőt. Csupán egy keskeny rést látsz, ahol korábban olyan kétségbeesetten kapaszkodtál. A sötétbe pillantva épp csak ki tudsz venni néhány dolgot. A híd közepén egy kör alakú horpadást látsz, melyet valami különös folyadék tölt meg, továbbá néhány csillogó tárgy is, melyek fénye egy kicsit megtöri a nyomasztó árnyak feketeségét. A következő pillanatban mozgást veszel észre a medencéből! Egy ötméteres Óriás Százlábú tudatja veled a jelenlétét a mélyedésben körözve. Mit teszel? Ha megküzdenél a nagyra nőtt rovarral, lapozz a **27**-re. Ha inkább elfutnál mellette, lapozz a **10**-re.

**484.**

A nő ismét megszólal, ám ezúttal aggódónak hallatszik. – Rossz választ adtál, barátom, kérlek bocsáss meg azért, amit most tennem kell… – Hirtelen éles fény villan előtted, és ismét az – immár teljesen üres – gombás teremben találod magad, a földön heverve. A látásod visszatért, és a három kijárat közül kettő nyitva van. Felállnál, ám a beléd nyilalló fájdalom miatt azonnal visszaesel – vesztesz 4 ÉLETERŐ ponotot. Úgy érzed, mintha a belső szerveid óriásira püffednének a testedben. A kín hamarosan elviselhetetlenné válik, és elveszted az eszméletedet. Nem tudod, meddig heversz magatehetetlenül, mielőtt ismét magadhoz térnél. Ismét nekiveselkedsz, hogy feltápászkodj, majd körbenézel. Merre szeretnél továbbmenni? Ha északnyugatnak indulnál, és még nem jártál arra, lapozz a **448**-ra; ha keletnek, lapozz a **255**-re.

**485.**

Bátran (ám ugyanakkor ostoba módon) a lángoló örvénybe veted magad, mely egy szempillantásnyi idő alatt átrágja magát a páncélodon, mintha rajtad sem lenne, majd gyorsan és kínkeservesen a húsodba mar…

**486.**

Könyékig dugod a karodat a pókoktól nyüzsgő lyukba, félig arra számítva, hogy a lények azonnal rád támadnak, de a jelek szerint a legkevésbé sem zavarja őket a jelenléted. Mélyebbre nyúlsz hát, míg arcod szinte már a padlót éri. Ekkor sikerül végre megragadnod a tárgyat, ám ahogy meghúznád, az hirtelen visszaránt. Arccal előre a pókok között találod magad, amik azonnal elkezdenek bemászni az orrodba, füledbe és szádba. Akaratlanul is lenyelsz belőlük néhányat. Ha fel vagy fegyverkezve, lapozz a **218**-ra; ha nem, lapozz a **167**-re.

## 487.

– Jól néz ki, harcos! – mondja a Démon őszinte elismeréssel a hangjában. – Ezek sem közönséges tárgyak, hanem a Gyorsaság Bakancsai, melyek elég fürgeséget biztosítanak számodra ahhoz, hogy lépést tarthass a támadásaimmal. Ezután szükséged lesz egy *Lemezpáncélra*. – Ha ez is a birtokodban van, lapozz a **272**-re; ha nincs, lapozz a **374**-re.

## 488.

Hihetetlen! Az Éjszaka Réme maradványai a lábad előtt hevernek. Undorító, fehér vér mocskolja be a tetemet. Biztos vagy benne, hogy te vagy az első, aki a fajtájának egy példányával sikeresen végzett. Nyersz 4 SZERENCSE pontot. Elégedetten felemeled mocskos kardodat, majd ismét a tükör felé pillantasz. Lapozz a **237**-re.

## 489.

Egy Tigrissé válnál? Bölcs döntés ez? Igen, különösen ha *Kardfogú* Tigrissé alakulsz! Másfél tonnányi izom és kegyetlenség áll a helyeden. Most már te magad is akkora vagy, mint ellenfeled… aki eléggé megszeppentnek tűnik. Felüvöltesz, melybe beleremegnek a falak, fenyegetően kimereszted karmaidat és éhesen megnyalod agyaraidat. Ezután vészjóslóan körözni kezdesz a riadt Időbestia körül. Új ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid lentebb találod (a jelenlegieket jegyezd fel, mert később még szükséged lehet rájuk). Most pedig küzdj meg ellenfeleddel!

| | | |
|---|---|---|
| *Időbestia* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 7 |
| *Kardfogú Tigris (TE)* | ÜGYESSÉG 11 | ÉLETERŐ 12 |

Ha sikerül elpusztítanod ellenfeledet, lapozz a **63**-ra.

**490.**

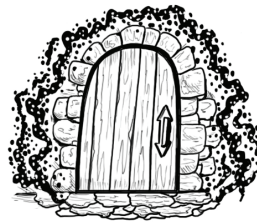
Másolatod erősen megragadja a kezedet, és ismét gúnyosan elvigyorodik. Egy pillanatig úgy érzed, hogy átvertek, a következő pillanatban azonban hirtelen sokkal jobban érzed magad. Nyersz 1 SZERENCSE, 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot (ha ezzel bármelyik tulajdonságod a *Kezdeti* értéke fölé emelkedne, úgy azt is növeld meg annyival, amennyivel szükséges). Mikor elereszti a kezedet, ismét megszólal. – Lélek Démon vagyok, és nem áll szándékomban ártani a hozzád hasonlóan bátor embereknek. Csupán a gyáváknak van félnivalójuk tőlem, akiknek lelkeit a pokol legmélyebb bugyraiba küldöm, hogy az idők végéig ott égjenek. – A teremtmény elmosolyodik, amikor látja zavart tekintetedet, mielőtt folytatná mondandóját. – Tudom, hogy ezt nehéz megemésztened, de úgy gondolom, már bizonyítottam, hogy komolyan gondolom, amit most elmondtam. – Azzal elsétál melletted, egyenesen be a lángok közé, és eltűnik a szemed elől. Ekkor valami különös dolog történik a tükörrel. Lapozz a **317**-re.

**491.**

– Ilyen pofátlanságot nem tűrök el tőled! – vág vissza feldúltan a férfi. – ŐRSÉG! – kiáltja el magát hangosan. Lapozz a **361**-re.

## 492.

A következő helyiségben, ahová érkezel, síri csend honol, még lépteid is furcsán tompának hangzanak. Egy hosszú, hűvös járatban haladsz, melyet emberek, Törpék, Elfek és más jóságos teremtmények hátborzongatóan élethű szobrai díszítenek. Mindannyian szenvedő tekintettel bámulnak a semmibe, mintha valami kimondhatatlan szörnyűség történt volna velük. Az egyik szakasztott hasonmásod. Ahogy elhaladsz a szobrok mellett, próbálsz felülkerekedni az egyre erősödő aggodalmadon. Végül bekanyarodsz a következő sarkon és egy díszes, színarany, szivárványszínű kilincsű ajtónál találod magad, melyre gondos kezek elegáns betűkkel a *„Jelszó Szükséges”* szavakat vésték. Ha ismered a jelszót, tudod, mit kell tenned. Ha nem ismered, lapozz a **397**-re.

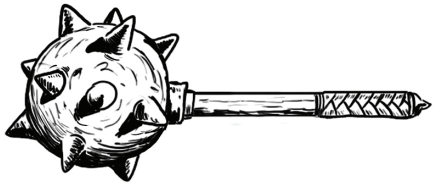


## 493.

A kanyargós, nyugati irányba tartó folyosón sétálva nemsokára nyugtalanító látvány tárul a szemeid elé. A jobb oldali falon egy bőrdarabot pillantasz meg, melyet kinyújtottak, a sziklához szegecseltek és egy üzenetet pingáltak rá: „A bátrak itt hátrahagyják fegyvereiket.” A bőrdarabból még csöpög a vér. Mit teszel? Ha megfogadod a figyelmeztetést, és itt hagyod minden fegyveredet, lapozz a **179**-re. Ha nem foglalkozol a szöveggel, lapozz a **2**-re.

## 494.

Hát persze, a Jogar! Előhúzod a hátizsákodból, és a sav fölé emeled, ám ekkor kacagás tölti meg a levegőt… Mi folyik itt? A savfolyó emelkedni kezd! Sarkon fordulsz, és már épp menekülőre fognád, ám a bejáratot vasfal torlaszolja el. A szakadék felé fordulsz, és elkeseredetten látod, hogy az északi kijárat is ugyanígy el van torlaszolva. Csapdába estél. A folyó mostanra már kilépett medréből és sisteregve feléd közeledik. – Ne, az Istenekre, könyörgöm, ne! – fohászkodsz kétségbeesetten. De nincs menekvés. Fel kell készülnöd a lassú és keserves halálra…



## 495.

Megmartak! Szinte azonnal vonaglani kezdesz, és a poros padlóra esel, ahogy a teremtmény halálos mérge szétárad az ereidben. Észre sem veszed, ahogy a szörnyeteg haláltusád közepette az arcodba mar…

## 496.

A Fenevad maradványai beterítik a padlót, a falakat, és téged is. Gratulálunk, hogy sikerült végezned ezzel az erős ellenséggel. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most már semmi nem akadályozhatja meg, hogy benyiss az ajtón. Egy barlang tárul fel előtted, melyet valami ismeretlen fényforrás halovány fénye világít be. Előhúzod véres kardodat, és óvatosan belépsz. Nem vagy egyedül. Úgy tűnik, a bestia, amivel az imént végeztél,

csak egy tagja volt annak a családnak, melynek három újabb tagja csoszog feléd az árnyak közül, előrenyújtott karokkal. Nem gondolod, hogy lenne esélyed ezek ellen a szörnyetegek ellen, ezért gyorsan sarkon fordulsz, és megbotlasz egy hátizsákban, melyet eddig nem vettél észre a sötétben. A zsák tartalma a padlóra borul. Menekülés közben még van annyi idődd, hogy felkapj közülük *egyetlen* tárgyat, az alaposabb vizsgálatra azonban később kerülhet csak sor. Dobj egy kockával, hogy megtudd, melyiket kaptad fel:

| *Dobás* | *Tárgy* |
|---|---|
| 1–4 | Egy Láncon Lógó Kristály |
| 5 | Egy Csontvázat Formáló Kulcs |
| 6 | Egy Műfogsor |

Gyorsan a zsákodba gyömöszölöd új szerzeményedet, majd visszarohansz az előző barlanghoz. Ha most az északnyugati járaton indulnál tovább, lapozz a **6**-ra; ha a nyugatin, lapozz a **266**-ra.

## 497.

A hatalmas teremtmény léptei alatt megremegnek a falak, ám hirtelen megtorpan, és keserves üvöltést hallat, amitől kis híján felbuksz. Nem tudod, hogyan, vagy miért, de valami kimondhatatlan fájdalmat okoz ellenfelednek! Hamar eszedbe jutnak azok a történetek, melyek ezekről a bestiákról szólnak. Ezek szerint létezik egy olyan ritka méreg, mely pusztán a közelségével szörnyű kínokat képes okozni a Gargantisoknak. Most visszalapozhatsz a **370**-re, de mielőtt nekivágnál a csatának, csökkentsd le ellenfeled ÉLETEREJÉT 9-cel! Miközben felkészülsz az összecsapásra, azon járnak a gondolataid, vajon melyik tárgyad segített ki szorult helyzetedben…

## 498.

Kérdésed hallatán mindkét Küklopsznak elkerekedik a szeme, és remegni kezdenek, mint a nyárfalevél. – Nem! Ezt sosem fogjuk elmondani! – mondja egyikük dadogva.

– Mindketten megszenvednénk, ha ilyesmit elárulnánk! – teszi hozzá a másik.

A magasba emeled a gyűrűt, és rájuk parancsolsz, hogy válaszoljanak, mire mindketten a földre vetik magukat, és könyörögni kezdenek.

– Nagyon fájdalmas lenne, ha elmondanánk – mondja a nagyobbik.

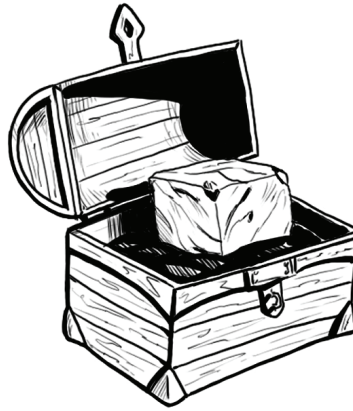
– Elevenen megéget minket – teszi hozzá a kisebbik.

Úgy tűnik, ennél több noszogatásra lesz szükség ahhoz, hogy szóra bírd őket. Leveszed a válladról a hátizsákodat, és kinyitod. – Gondolom egyikőtök sem akarja meggondolni a dolgot. – A remegő Küklopszok rettegve felpillantanak a zsákod tartalmára. Ha van nálad Tündérpor, lapozz a **31**-re. Ha nincs, túlságosan rettegnek ahhoz, hogy bármi többet eláruljanak neked erről a témáról, de valami mást még mindig kérdezhetsz tőlük. Mit teszel?

| | |
|---|---|
| Megkérdezed, hol találhatsz más aranyat? | Lapozz az **56**-ra. |
| Megkérdezed, hogyan tudnád meggyógyítani magad? | Lapozz a **227**-re. |
| Megkérdezed, van-e más drágakő is errefelé? | Lapozz a **131**-re. |
| Hagyod őket, és inkább továbbindulsz? | Lapozz az **500**-ra. |

**499.**

A méreg kifejti hatását, és az egész tested lebénul. Tehetetlenül nézed végig, ahogy a Halálpók, a hálói és te magad is atomjaitokra bomlotok, hogy megkezdjétek hosszú utatokat és még hosszabb új életeteket a Verembe…



**500.**

Továbbindulsz a folyosón, magad mögött hagyva az értetlenkedő Küklopszokat. Rövid időn belül egy elágazáshoz érkezel. Ha itt nyugat felé indulsz el, lapozz a **330**-ra; ha dél felé, lapozz a **349**-re. Ha a délnyugati irányt választod, lapozz a **269**-re.

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

**Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kötetei:**

| | | |
|---|---|---|
| 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 (Rakéta könyvek) kötetei:**

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

**Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kézikönyve:**

| | | |
|---|---|---|
| | TITÁN | 1991 |

**Fantázia Harcos (Új Vénusz kiadó) kötetei:**

| | | |
|---|---|---|
| 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 Varázslat (Új Vénusz kiadó) kötete:**

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

**Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó) kötetei:**

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Démonlovagok | 1998 |
| 2. | Zagor Legendája | 2001 |

**Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:**

| | |
|---|---|
| A Varázslatok Könyve | 2010 |
| A Királyok Koronája | 2011 |

## 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 Előholtak 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. | Örjöngő 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 |
| 41. | Szellemvadászok | 2015 |
| 42. | A Halálúr erődje | 2015 |
| 43. | Démonlovagok | 2015 |
| 44. | Mágusvadász | 2015 |
| 45. | Vérescsont (színes) | 2015 |
| 46. | A Gonosz Kapuja | 2016 |
| 47. | A Kígyóemberek birodalma | 2016 |
| 48. | A Bíbor Áradat | 2016 |
| 49. | A Pusztító (színes) | 2016 |
| 50. | A Rettegés háza | 2016 |
| 51. | Az Almok Erdeje | 2017 |
| 52. | A Káosz Fellegvára (színes) | 2017 |
| 53. | A Veszedelmek Kikötője | 2018 |
| 54. | A Halál Kapuja | 2018 |
| 55. | A Gyíkkirály visszatérése | 2019 |
| 56. | Drumer Átka | 2019 |
| 57. | Árnyak közül | 2020 |
| 58. | Farkaséhség | 2021 |
| 59. | A Pokol Tüze | 2021 |

# KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT regények!

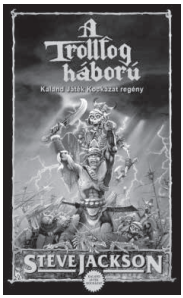
*GOBLINOK! GOBLINOK! MEGTÁMADTAK!*
*VIGYÁZAT… TÁMADÁS!*

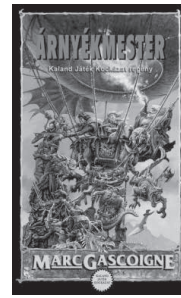
Az egész egy rajtaütéssel indult. Mikor Rettegett Balthus vérszomjas Dombi Goblinjai rajtaütöttek a zsoldosok karaván ján, még nem tudhatták, milyen drámai következményei lesznek tettüknek. Ez a karaván szállította ugyanis a Csaknafüvet, Kelet-Allansia titokzatos mágikus növényét a gonosz varázslónak, Zharradan Marrnak! A két hatalmas, gonosz hadúr közötti háború nem várat sokáig magára…

Vajon sikerrel jár Feketesörény küldetése? És Rettegett Balthus káoszlényei vagy Zharradan Marr élőholtjai kerülnek ki győztesen a háborúból?

3 KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT regény díszdobozban:

**A TROLLFOG HÁBORÚ**
**DÉMONTOLVAJ**
**ÁRNYÉKMESTER**






ZAGOR.HU

# *Kalandjáték könyvek oldala*

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

**A főhős Te vagy!**

**ZAGOR.HU**

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

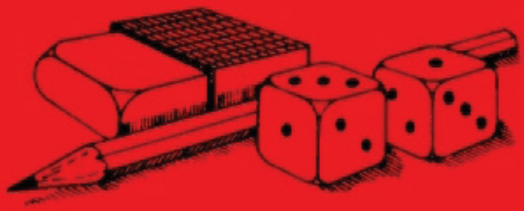
AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

**A démoni teremtmény létezéséről szóló mendemondák néhány hónappal ezelőtt kaptak szárnyra szülővárosodban, Calahban. A népek eleinte kitalációnak gondolták ezeket, és nem is foglalkoztak velük, amíg megmagyarázhatatlan dolgok nem kezdtek el történni: fortyogott a tenger, véreső zuhogott, az éjszaka közepén kárhozottak lelkei sikoltoztak. A mesék szerint a Démon egy labirintust épített a Káosz Pusztáinak – a bolygó legveszedelmesebb helyének – rothadó szívében, méltó otthont adva pokoli gonoszságának. Ahogy a dolgok egyre rosszabbra fordultak, ahogy emberek kezdtek eltűnedezni, te heteken át tartó kemény edzésbe kezdtél, míg végül úgy nem érezted, készen állsz rá, hogy szembenézz vele…**

**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!**