12.SZÁM / 2019 MÁJUS 1.

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

2 KALAND
1 FÜZETBEN
A főhős itt is
Te vagy!

Kölordok

Angéla nővér fátyla

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

12. SZÁM / 2019. MÁJUS 1.

ZAGOR.HU

A művek eredeti címei
Lords of Stone
(Fighting Fantazine 15)

Sister Angela's Veil
(Fighting Fantazine 16)

Fordította
Loriana

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX, Hullgrim

Borító illusztráció
Eric Chaussin
(Fighting Fantazine 15)

Borító szerkesztés
runner

Text © Brett Schofield, 2016
Illustrations © Brett Schofield, 2016
Text © Mark Lain, 2017
Illustrations © Simon Walpole, 2017
Hungarian |z| Zagor.hu, 2019

TARTALOM

Kőlordok
4

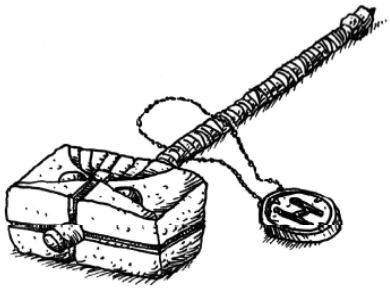
Angéla nővér fátyla
34

Hogyan küzdj meg az Alvilág teremtményeivel?

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

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A szemközti oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

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



ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

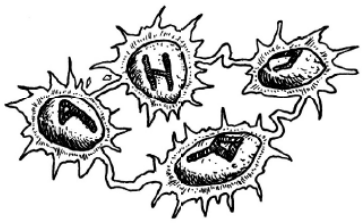
Dobj egy kockával! Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

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

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

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

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



A CSATA

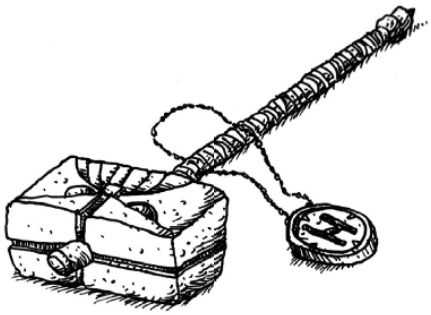
Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőséged, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT egy külön lapra.

A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a füzet, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

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



CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

MENEKÜLÉS

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

KŐLORDOK KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

ARANY:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

RÚNAKÖVEK:

FÖLD	**TŰZ**
LEVEGŐ	**VÍZ**

JEGYZETEK:

ITALOK:

ÉLELMISZERKÉSZLET:

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 balszerencsés 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 vállalnod kell a következményeit.

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

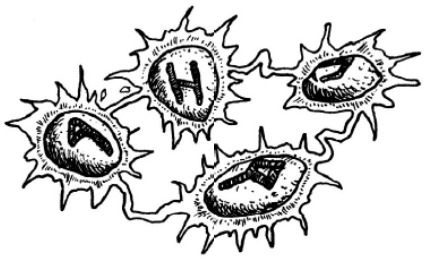
A SZERENCSE használata csatában

A füzet bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, és közöljük, hogy szerencséd volt vagy nem. 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

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

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



AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és Élelmiszer

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen 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 kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a füzetben. 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 és Italok

Hű kardoddal vagy felfegyverkezve, bőrpáncélt viselsz és van egy lámpásod, hogy megvilágítsa az utadat. Hátadon egy hátizsák, melyben tíz étkezésre elegendő élelem lapul. Bármikor megállhatsz enni és pihenni, amikor a szöveg erre kifejezetten lehetőséget ad, illetve ha üres szobában vagy, és egyszerre mindig csak egy adag élelmet fogyaszthatsz el. Ilyenkor 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot állíthatsz vissza.

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!

Háttértörténet

Tapasztalt kalandozó és harcos vagy, számtalan csata veteránja, aki a Gonosz és a Káosz erői ellen harcolt. A kormányzó hívására visszatértél Kőhidafalvára, a Törpék városába. Gillibran király a trónján ül, az aggodalom mély árkokat rótt tiszteletet teremtő arcára.

– Üdv újra közöttünk, harcos – szólít meg. – Ismerősként üdvözöllek, aki Kőhidafalva népének megmentője, és hálásak vagyunk mindazért, amit értünk tettél. Most ismét a segítségedet kérjük.

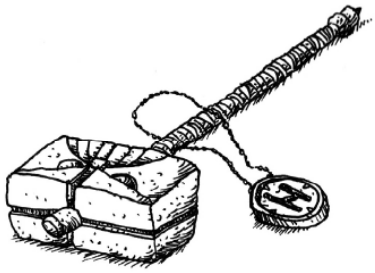
Térdet hajtasz a Király előtt, és bólintasz, majd így folytatja.

– Egy hónappal ezelőtt furcsa híreket kaptunk a Vas Hegyek felől: megmagyarázhatatlan módon porig égett kunyhókról, egész éjjel tartó, kiszámíthatatlan rengések miatt omló bányákról. A jó Törpéket furcsa széllökések taszították le a sziklákról egy egyébként nyugodt napon. Elküldtem egy csapat harcost megvizsgálni a helyzetet, de közülük csak ketten tértek vissza. Ördögi, tűzből, földből, szélből és vízből teremtett lényekről beszéltek, melyeket egy gonosz varázsló irányított – egy Sötét Elf. – Az utolsó szavakat megvetően ejti ki a száján.

– Amikor hallottam az ördögi lények feltűnéséről, Yaztromótól kértem segítséget. Ő tudta az Elf nevét – Mor Orthornak hívják – és ami ennél is fontosabb, azt is tudta, mit tesz. A varázsló az Elemek irányításával kísérletezett, varázslényekkel, akiket a Négy Síkból idézett meg, a Földből, a Levegőből, a Tűzből és a Vízből. Ő és követői egy elhagyatott bányában gyűltek össze, és vizsgálták kísérleteik eredményét a Vashegyek nemes Törpéin kísérletezve. Amikor Mor Orthor készen áll, nincs kétségem afelől, hogy utána Kőhidafalvára fog koncentrálni.

A Király felemelkedik a trónszékéről, és feléd mutat hűséges háborús kalapácsával. – Most menj, harcos, és pusztítsd el azt az átkozott Elfet!

Hangtalanul bólintasz, felállsz, majd elhagyod Gillibran tróntermét. A küldetésed egyértelmű: eljutni az északnyugatra fekvő Vashegyekhez, megkeresni Mor Orthor búvóhelyét, és lemészárolni a gonoszt, mielőtt az Elementálok Kőhidafalva felé nyomulnának.



1.

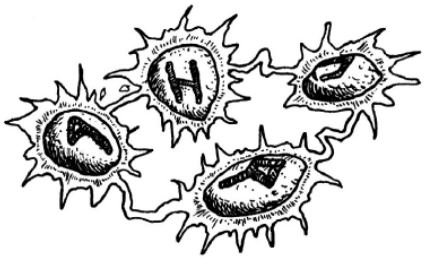
A városkapu felé indulsz, majd megállsz, hogy ellenőrizd a felszerelésed. A hátizsákod tele van élelemmel, amivel Kőhidafalva kedves lakói láttak el – tíz étkezésre elegendő elemózsiád van. Hűséges kardod az oldaladra szíjazva lóg, ez a fegyver számtalan átkozott teremtény vérében megmártózott már. Éppen indulni készülsz, amikor megrántja valaki az ingujjadat.

Egy fehér hajú, hosszú barna köpönyeget viselő Törpe pillant fel rád. – Mi, Törpék, nem ártjuk magunkat mágikus dolgokba – kezdi –, jobban bízunk az acélban, de a végtelenül bölcs Throff úgy látta jónak, ha megáldja népét egy bizonyosfajta varázslattal – a rúnakövekkel!

A Törpe kinyit egy zsákot, amiből hat rúnakövet nyom a kezedbe. Mindegyikre rejtélyes szimbólumokat vésztek. – Elementális rúnakövek – magyarázza. – A négy elem létezhet egymással harmóniában, ez igaz, de egymás ellen is fordulhatnak. A Föld legyőzi a Levegőt, a Levegő legyőzi a Vizet, a Víz legyőzi a Tüzet, a Tűz pedig legyőzi a Földet. E Rúnakövek mindegyike rendelkezik az egyik Elementális erővel. Ha Elementállal találod magad szemben, egyszerűen dobj felé egy rá ható Rúnakövet, és hagyd, hogy elvégezze a dolgát.

Megköszönöd a Törpének, és elteszed a Rúnaköveket. Összesen hat követ kapsz, ami a Föld, a Levegő, a Tűz vagy a Víz Rúnaköve lehet. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* (az általad választott) kombinációt.

A Vashegyekbe vezető út veszélyes, Mor Orthor pusztító tevékenységéről sok nyom árulkodik. Végül sikerül megtalálnod az elhagyatott bányát, ahol a leírás szerint a búvóhelye lehet a gonosz varázslónak. Kihúzod a kardod, és óvatosan belépsz. Víz csöpögését és apró patkánylábak surrogó neszét hallod, ahogy visszahúzódnak rejtekhelyükre. A szemed gyorsan hozzászokik a sötétséghez, ahogy haladsz befelé a járatban. Néhány méter múlva egy faajtóhoz érsz a bal oldaladon. Ha kinyitod, lapozz a **13**-ra. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **88**-ra.



2.

A folyosó rövidesen egy kemény faajtóhoz ér. Odahajolsz a füleddel az ajtóhoz, és halk nyafogást hallasz. Nincs más választásod, be kell lépned rajta…

– Yeeeaaaaaagghh!!! – Velőtrázó sikoly üdvözöl, ahogy belépsz egy nagy, zuzmóval borított helyiségbe. A szemközti falon egy nagy lyuk tátong, egy következő folyosóra nyílik. A sarokban egy csonttá fogyott Törpe lapul, rongyokból és szalmából készült ágyon térdepel. A szeme fénytelen és beesett, a szakálla nem több, mint néhány fehér tincs. Ismét sikolt, ahogy közelebb lépsz hozzá. Biztosítod róla, hogy nem akarsz ártani neki, és elmagyarázod, miért jöttél.

Végül is megnyugszik, és Ulfarként mutatkozik be, Kőhidafalváról. Néhány héttel ezelőtt lépett be a bányába olyan ércek után kutatni, amit még nem aknáztak ki teljesen. Egyenesen belefutott Mor Orthor ördögi szolgáiba, akik fogságba ejtették. Néhány nappal korábban sikerült kiszabadulnia börtönéből, és azóta ebben a kamrában bújt meg. – Csak vártam és rejtőzködtem, csendben, mint egy kisegér – magyarázza –, valami oknál fogva azok a gyalázatos Elfek errefelé nem járnak túl gyakran.

Megígéred Ulfarnak, hogy segítesz neki kijutni a tárnákból, amint legyőzted a varázslót.

– Sosem jutsz a közelébe! – nyöszörgi – Borzasztó tűz- és jégdémonok veszik körül. Tartozom neked az életemért, de én ki akarok jutni innen!

Ulfar előrehajol, hogy átölelljen, de hirtelen szomorú nyögést hallat, és elterül a földön. Hosszú kőtüske áll ki a hátából. Ahogy felnézel, meglátod a sötétségből kiemelkedő hatalmas baljósló alakot. Feléd tart négy karmos lábával, ami egy szürke bőrű macskaféle izmos testét tartja. Borzasztó denevérszárnyak nőttek ki mindkét vállából, és hosszú, páncélozott farka suhog a levegőben. A legijesztőbb azonban a feje, majdhogynem emberszerű az arca, agyarak állnak ki a szájából, és őrjítően sárgák a szemei. Ez a rettegett Barlangi Manticore, akit azért küldött az ellenfeled, hogy elpusztítson!

A szörny farka felkunkorodik a háta fölé, és egy adag tüskét lő feléd. Ha van nálad pajzs, lapozz a **110**-re; ha nincsen, lapozz a **143**-ra.

3.

Átkutatod a szobát, de nem jársz szerencsével. Éppen indulni készülsz, amikor rálépsz valamire. Egy kötél, amit évek pora és törmelék borít. Habár nem egy mai darab, mégis úgy tűnik, képes elbírni a súlyodat, ha szükséged lenne rá (jegyezd fel a Kötelet a *Kalandlapodra*). Kimész a szobából, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **88**-ra.

4.

A szíved majd kiugrik a helyéről, ahogy rohansz az egyre fogyó kőpilléren, miközben nagy kődarabok hullanak alá az őrült lépteid alatt. Csak méterekre vagy a másik oldaltól, amikor a híd maradványa leomlik a végtelen szakadékba. Kétségbeesetten lendülsz előre, hogy sikerüljön szilárd talajt érned – *Tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha szerencséd van, nekicsapódsz a tátongó űr túloldalának, de sikerül fogást találnod a peremen. Lassan és fájdalmasan húzod fel magad a szegélyen a biztonságba. Megállsz egy pillanatra, hogy lélegzethez juss, azután továbbrohansz. Lapozz a **33**-ra.

Ha nincs szerencséd, az ugrásod fájdalmasan rövid, és a szakadékba zuhanva ér utol a végzeted. Kalandod itt véget ér…

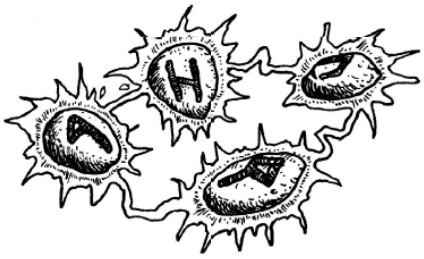
5.

Két óriási, hordó-mellkasú alak tűnik fel az ajtóban. A bőrük szürke, és kemény, mint a gránit. A lábuk rövid és zömök, de a karjuk olyan, mint a fatörzs, ami sziklaszerű ökölben végződik. Ezek a Sziklabestiák, gonosz föld elementálok, akiket azért küldtek, hogy elpusztítsanak téged! Háttal helyezkedsz az asztalnak, hogy egyesével tudj megküzdeni velük.

Első
Sziklabestia ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10
Második
Sziklabestia ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

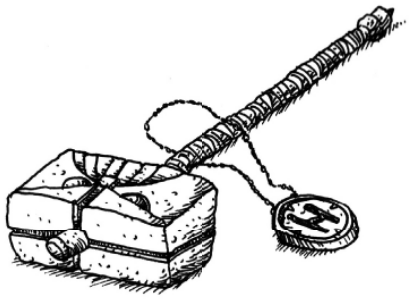
Ha van nálad egy háborús kalapács, minden ütés, amit a Sziklabestiákra mérsz, 3 ÉLETERŐ pont sebzést okoz a szokásos 2 helyett. Ha van Tűz Rúnaköved, feláldozhatod, hogy 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ ponttal gyengítsd az egyik ellenfeled (ne felejtsd el lehúzni a Rúnakövet a *Kalandlapodról*).

Ha nyersz, a két kőszörny porrá omlik, a lelkük pedig visszakerül arra a létsíkra, ahonnan származnak. Úgy döntesz, inkább elhagyod a cellát az oldalajtón keresztül, mielőtt többen jönnének, lapozz a **138**-ra.



6.

A ládában találsz egy kicsi, nyitott könyv alakú ezüst amulettet, ami egy kerek asztallap méretű, fényes pajzson foglal helyet egy apró rézgyűrű mellett. Ha a nyakadba akasztod az amulettet, lapozz a **181**-re. Ha megvizsgálod a fényes pajzsot, lapozz a **42**-re. Ha inkább felpróbálod a rézgyűrűt, lapozz az **55**-re.



7.

A hatalmas patkány mérgesen sziszeg, ahogy előretör, hogy rád támadjon. Kivont fegyverrel várod.

Király-patkány ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

A patkány félelmetes karmai és fogazata 3 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad minden sikeres támadáskor a szokásos 2 helyett. Ha legyőzöd az ellenfeled, nem vesztegeted tovább az időt, hanem magad mögött hagyod a fészket, hogy visszatérj a folyosóra. Lapozz a **30**-ra.

8.

Oldalra tolod a panelt, és bekémelsz a nyílásba. Van egy kis helyiség a túloldalon, melynek a kőfalait moha és zuzmó borítja. Túl sötét van, hogy bármi mást meglass, úgyhogy leveszed az egyik fáklyát a falról, és visszamész a panelhez, hogy újra körülnézz. A lobogó tűz fényében egy csontvázat veszel észre, a szoba túlsó oldalán. A sarokban fekszik, és súlyos lánc rögzíti az egyik lábát. A szemed valami csillogót lát meg félig rejtve a csontos kéz alatt. Ha kinyitod az ajtót, lapozz az **56**-ra. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **168**-ra.

9.

Erősen trappolva robogsz tova a folyosón, és szökkensz ki a levegőbe. Egy rövid, borzasztó pillanatig semmi más nincs alattad, mint az olvadt halál ragyogó folyama... majd egy hatalmas lávabuborék pukkan ki, égő folyadékkal terítve be a lábad! Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, a lábad összerogy alattad, miközben átérsz a túloldalra. Borzasztó fájdalom tölti el a tested, ahogy továbbmászol az ösvényen oda, ahol a levegő enyhet adóan hűvösebb. Végül is képes vagy lábra állni, és tovább bicegsz. Lapozz a **182**-re.

10.

Óvatosan ásol a veszélyes sárban. Sok csont és félig rohadt test bukkan elő, de találsz egy apró ezüstgyűrűt is. Ha az ujjadra húzod, lapozz a **100**-ra. Ha inkább nem nyúlsz hozzá, és távozol, lapozz a **166**-ra.

11.

Térdre ereszkedsz, és mélyen benyúlsz az egyik karoddal a lyukba. Az ujjaid valami puhát és simát tapintanak. Ha megragadod, és megpróbálod kihúzni a lyukból, lapozz az **54**-re. Ha feladod, és továbbmész, lapozz a **105**-re.

12.

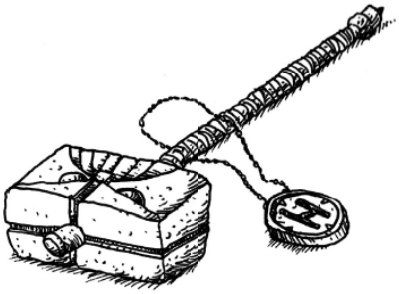
Izzadság patakzik az arcodon, ahogy félig megbénult testtel a kijárat felé fordulsz. A homok egyre inkább megtölti a szobát, amíg éppen csak az orrod hegye látszik ki a buckából. De semmi esélyed, túl gyenge vagy hozzá, hogy harcolj ellene. Végül aztán a homok teljesen ellep, és lassan megfulladsz. Kalandod itt véget ér.

13.

Az ajtó nyikorogva tárul fel, és egy sziklába vájt kis helyiségbe nyílik. Az egyik falat szinte teljes egészében rászáradt vér borítja, valamint egy kupac csont fekszik előtted a padlón. Ha átkutatod a szobát, lapozz a **3**-ra. Ha elhagyod a helyiséget, és folytatod az utad a folyosón, lapozz a **88**-ra.

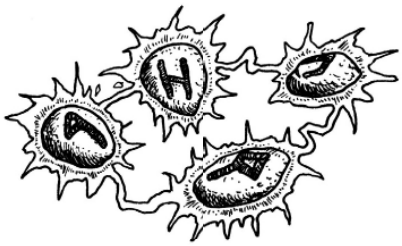
14.

Célzol az áldozati késsel, és útjára engeded a riadt varázsló felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a kés belefúródik a mellkasába, és 2 pontot levonhatsz Mor Orthor ÉLETEREJÉBŐL, mielőtt ténylegesen megküzdenél vele. Ha nincs szerencséd, célt tévesztesz, és a kés a könyvespolcnak csapódik. Lapozz a **61**-re.



15.

Az ajtót sietve deszkázták be, úgyhogy könnyedén le tudod szedni a deszkákat a kezeddel. Az ajtó feltárul, és egy nagy üres kamrába lépsz. Hirtelen furcsa széllökés áramlik át a szobán, és az ajtó becsapódik mögötted. Bármennyire próbálod, nem tudod újra kinyitni az ajtót. Miközben megpróbálod betörni, nem hallod meg a tucatnyi Sziklai Féreglárvát, ahogy a plafon rejtett lyukaiból potyognak rád. Nyüzsögnek a testeden, gonoszul, újra és újra beléd harapnak apró állkapcsaikkal. Dobj egy kockával, és vond le a számot az ÉLETERŐDBŐL! Ha még életben vagy, lecsapod a lárvákat magadon. Amint az utolsó is halott, az ajtó varázsütésre kinyílik! Lapozz a **159**-re.



16.

A három ragyogó golyó feléd zúg, minden irányba szikrákat vetve. Előrántod a fegyvered, és megtámadod a mágikus lényeket.

Első Barlangi
Lidérc ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 2
Második Barlangi
Lidérc ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 2
Harmadik Barlangi
Lidérc ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 3

Ha nyersz, gyorsan elhagyod a termet, mielőtt további Lidércek tűnnének fel. Lapozz a **76**-ra.

17.

A hatodik érzéked azt súgja, nézz fel. Odafent fémcsillogást veszel észre. Felugrasz a levegőbe, és a tárgy felé kapsz a kezeddel. Egy ezüst nyíl esik a földre, még mindig félig pókhálóval borítva. Amennyire tudod, letisztogatod a nyilat, és elteszed a hátizsákodba (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Most itt az ideje, hogy magad mögött hagyd a kamrát, és folytasd a küldetésed. Lapozz a **101**-re.

18.

A rontás, amit útjára engedsz, célt téveszt, és ahelyett, hogy a ládára tekeredne, körívet ír le a teremtmény feje körül! A lény egy pillanat alatt életre kel, megragadja a kötelet két erős markával, és hihetetlen erővel meghúzza lefelé! *Tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha nincs szerencséd, a kötél akaratlanul csúszik ki a kezedből, és fájdalmas égési sérülést okoz a tenyeredben – veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot – de életben maradsz (húzd le a Kötelet *Kalandlapodról*)! Ha átkelsz a hídon, lapozz a **111**-re. Ha feladod a kristályládikó becserkészését, lapozz a **132**-re.

19.

Egy nagy dolgozószobába lépsz, melynek berendezését egy széles fa íróasztal és egy díszesen faragott, magas támlájú szék képezi. Könyvespolcok szegélyezik a falat, nyögdécselnek a számtalan misztikus kötet alatt.

Az egyik polc előtt küldetésed célpontja, Mor Orthor áll. Majdnem két méter magas, szűken szabott fekete bőrruhát visel. Sárga szeme szikrázik, ahogy sovány arccal rád bámul a sötétből. Lila palást lóg a vállán, és egy csillogó kristályokkal díszített pálcát tart.

Ha kapucnis köpönyeg van rajtad, lapozz a **173**-ra. Ha nem, akkor a Sötét Elf visszateszi a polcra a könyvet, amit éppen olvasott. – Nem vártam, hogy ilyen hamar ideérsz – mondja nyugodtan. – Nem volt időm felkészülni, de ettől függetlenül el foglak pusztítani.

Ahogy ezt kimondja, felemeli a varázspálcáját, és varázsszavakat kezd mormolni. Egy esetlen Víz Elementál nő ki a földből előtted! Ha viseled a Tanulás Talizmánját, lapozz a **96**-ra; ha nincs rajtad, lapozz a **49**-re.

20.

Levesszed a medált a nyakadból, és felajánlod a Sötét Elfnek (húzd le *Kalandlapodról*). Óvatosan szemléli, de végül is kinyitja az ajtót, és elveszi tőled. Abban a pillanatban, amikor a karcsú nyakába akasztja, ismerős moraj tölti meg a levegőt. Egészen biztos, hogy egy újabb erős Kőgólem kelt életre a folyosó falából, és a lehetséges fogvatartód felé tart. Csak egy hirtelen sikolyra futja az Elftől, mielőtt szétmorzsolja a Gólem kőöklének egyetlen csapása. A megidézett lény ezután visszaolvad a falba, mintha soha nem is létezett volna. Úgy döntesz, az Elf véres cafatjaival együtt otthagyod a medált, és továbbsietsz a folyosón. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **168**-ra.

21.

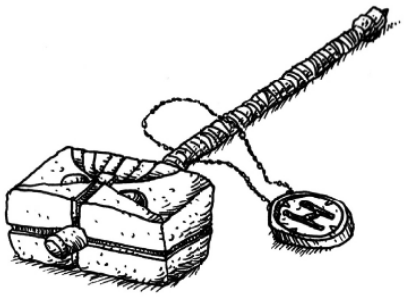
Elővesszel egy tárgyat a hátizsákodból (húzd le a *Kalandlapodról*), és elhelyezed az áldozat-halom tetején. Váratlanul mély morgás hallatszik, és a szobor oldalra csúszik, alatta egy rejtett fülke tárul fel. Odabent találsz egy hosszú kést, amit fekete acélból kovácsoltak, és ugyanazok a furcsa szimbólumok díszítik, mint a kamra falát. Elteheted, ha szeretnéd (jegyezd fel az Áldozati Kést a *Kalandlapodra*). Semmi más dolgod nincs itt, úgyhogy visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **107**-re.

22.

A fekete üvegcse sűrű sárga kenőcsöt tartalmaz. Óvatosan próbálgatod, és kiderül, hogy a Gyógyulás Kenőcse. Három használatra van elég a fiolában, és minden alkalommal visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot (jegyezd fel a Gyógyulás Kenőcsét a *Kalandlapodra*). Most pedig, ha még nem tetted, megvizsgálod a bakancsot – lapozz a **120**-ra –; vagy a subát – lapozz a **197**-re. Ha inkább elhagyod a szobát, hogy továbbmenj a folyosón, lapozz a **152**-re.

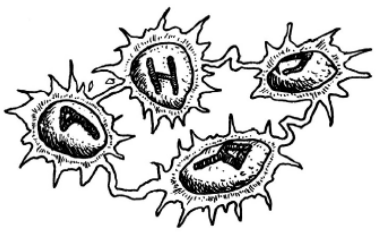
23.

Felhajtod az ingujjad, és benyúlsz a karoddal a bűzlő masszába. Az ujjad többféle furcsa anyagnak ütközik – nyálkás, szőrös és pikkelyes – mielőtt elérné a doboz fafelületét. Elkezded kihúzni a dobozt a hordóból, de eközben valami belemélyed a karodba, és fogásod elernyed – veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, megvizsgálod a hordó koszos tartalmát, de nem jössz rá, mi harapott beléd. Ha újra megpróbálod, lapozz a **171**-re. Ha feladod, és folytatod a küldetésedet, lapozz a **156**-ra.



24.

Elhessegeted a félelmet az elmédből, benyúlsz a zsákodba, és előhúzol egy Levegő Rúnakövet, amit a földre dobsz (húzd le a *Kalandlapodról*). Néhány pillanat múlva a jég megolvad, és a hőmérséklet ismét normális lesz. Lapozz a **2**-re.



25.

Ahogy körülnézel a szobában, három apró teremtmény pislog rád. Mindegyik valami emberféle, és látszólag a tűzből keltek életre. Ők a Tűzlelkek, és egyszerre kell mindhármukkal megküzdened.

Első		
Tűzlélek	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 4
Második		
Tűzlélek	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 4
Harmadik		
Tűzlélek	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4

Minden Harci Körben el kell döntened, melyik Tűzlelket támadod meg a szokásos módon. A többi ellenfeled esetében szintén ki kell dobnod a Támadóerődet, de ha Harci Kört nyernél, nem okozol sebzést – csak sikerül kivédened az ütésüket. Ha az adott Tűzlélek nyeri a Harci Kört, akkor azonban a szokásos módon sebez meg téged. A Tűzlelkek 3 ÉLETERŐ pont sebzést okoznak minden sikeres támadás során a szokásos 2 helyett.

Ha rendelkezel egy Víz Rúnakővel, feláldozhatod, hogy azonnal elpusztítsd az egyik Tűzlelket. Ha kapucnis köpönyeget viselsz, felhasználhatod, hogy az egyik Tűzlelket megfojtsd (ne felejtsd el lehúzni a felhasznált eszközöket a *Kalandlapodról*).

Ha legyőzöd a mágikus Lelkeket, újra nekiállsz a dolgozószoba átkutatásának. Az asztalon három Elementális Rúnakő nyugszik – egy Föld, egy Víz és egy Levegő, valamint találsz ott egy kis adag Erő Italát is, amit ha elfogyasztasz, visszanyersz 8 ÉLETERŐ pontot. Mind a négy tárgyat elteszed (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Lapozz a **189**-re.

26.

Befeszíted a kardod pengéjét az egyik deszka mögé. Lassan meglazul, majd áttérsz a következőre. Fél órával később már patakokban folyik rólad az izzadság, és végtelenül kimerült vagy (veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot), mire végül az utolsó deszkát is felfeszíted, majd belépsz egy sziklabarlangba. Folyamatosan csöpög a víz a fogazott sztalaktitokról a plafonról. Ha átkutatod a barlangot, lapozz a **139**-re. Ha visszatérsz a folyosóra, lapozz a **194**-re.

27.

Az ösztönöd szerint cselekedve elővesszed a Levegő Rúnakövét, és beledobod a vízbe (húzd le a *Kalandlapodról*). Először semmi sem történik, de egy idő után a vízszint csökkenni kezd, egyre lejjebb megy, mígnem csak egy sekély pocsolya marad hátra belőle. Tovább tocsogsz a folyosón. Szerencsédre az ingóságaid szárazak és egyben vannak. Néhány száz méterrel arrébb a folyosó emelkedni kezd, a talaj ismét szárazzá válik a lábad alatt. Lapozz a **119**-re.

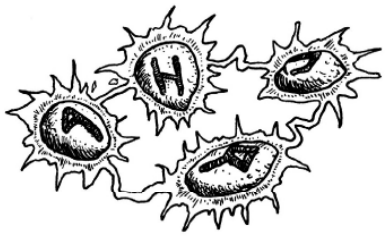
28.

Az utolsó ellenfeled is holtan zuhan a földre, lehetővé téve, hogy végre szemügyre vedd a környezeted: lila függöny lóg a kőfalakon, és egy koponyákból álló kört látsz – első ránézésre Törpeszerűek – a földön. Mindegyik koponyán egy fekete gyertya áll, égnek és fényesen világítanak. A kegyetlen kör mögött egy fekete faasztal áll, ami mögött egy másik Sötét Elf foglalt helyet, szürke palástot visel egy fekete láncing fölött. Megragad egy ragyogó kristályt az egyik csontos markával. – Remélem, van erre megfelelő magyarázatod – sziszegi. – Mit mondasz neki?

Hogy állást kereső zsoldos vagy?	Lapozz a **129**-re.
Hogy azért jöttél, hogy elpusztítsd?	Lapozz a **164**-re.
Hogy azért vagy itt, hogy drága csecsebecséket kínálj?	Lapozz a **70**-re.

29.

A folyosó jobbra fordul, és nemsokára egy hosszú csigalépcsőben végződik, amit a sziklába vésték. Felmászol rajta, és a tetején egy több méter mély szakadékba bámulsz. A folyosó a túloldalon folytatódik, és úgy tűnik, az egyetlen lehetőséged, hogy nekifutásból átugrod. Ahogy épp nekikészülődsz, egy papírcetlit veszel észre a földön egy kisebb kő alatt. Ha felveszed, lapozz a **191**-re; ha nem törődve vele inkább ugrasz, lapozz a **92**-re.



30.

Ahogy haladsz tovább a folyosón, a levegő kellemetlenül felmelegszik. A hőmérséklet minden lépéssel nő, még a puszta fal is átforrósodik. Izzadság gyöngyözik a testeden, bizonytalanul érzed magad, ahogy a hő megteszi a hatását. Ha köpenyt viselsz, muszáj levenned, és oldalra lököd (húzd le a *Kalandlapodról*).

Végül is megérkezel a hő forrásához – a bugyborékoló lávafolyamhoz, ami keresztbe vágja az utadat. Ha van nálad egy Víz Rúnakő, lapozz a **147**-re. Ha nincs, megpróbálod átugrani a folyamot. Hátrálsz néhány métert, mély lélegzetet veszel, és nekiiramodsz az égő lávának… *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **121**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **9**-re.

31.

A kardot látszólag teljesen aranyból készítették! Felveszed és megcsodálod, de ahogy ezt teszed, némi nyálka folyik a pengéről a kezedre. Borzasztóan erős a sav, és leégeti a húsodat – veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Elfojtasz egy fájdalmas üvöltést, ledobod a kardot a mocsokba, és leápolod a sebedet. Úgy döntesz, nem éri meg a kockázatot, függetlenül attól, mennyit is érhet. Lapozz vissza a **62**-re, és válassz egy lehetőséget, amit eddig még nem próbáltál.

32.

Leemeled a hordó tetejét, és bekémelsz. Sűrű, barna folyadék kavarog benne, a tetején gusztustalan csontmaradványok és egy szemgolyó úszkál, valamint egy fém merőkanál. A sötét szennyvízben épphogy ki tudod venni egy doboz alakját a hordó alján. Ha iszol ebből a folyadékból, lapozz a **98**-ra. Ha benyúlsz a dobozért, lapozz a **23**-ra. Ha otthagyod a hordót, lapozz a **156**-ra.

33.

Átrohansz a barlangon, miközben sötétség vesz körül, és lépteid visszhangja kísér. Végül is a túloldal feltűnik a sötétségben – valamiféle nyitott templom, amit kőből építettek. Dupla lépcsősor vezet fel az ívelt fal oldalán, amit szabályosan elhelyezkedő égő üstök szegélyeznek. A lépcső tetején egy olyan lapos részre érsz, ahol egy borzasztó méretű szobor áll, a szarvas denevér alakját fekete kőből faragták. Mor Orthor, maga a gonosz előtt állsz, aki vadul lengeti a botját, és valamiféle érthetetlen varázslatot kántál. Az érkezésedre megáll, és lepillant rád.

– Bolond! – sziszegi – A fegyvered képes ugyan megsebezni a húst és a csontot, de haszontalan az elementálok ellen. A Tűz, a Víz, a Föld és a Levegő ellen – mindannyiuknak én vagyok az irányítójuk. Én vagyok az élet ura!

A Sötét Elf a földre dobja a botját, mire színes szikrák kavargó elegye lövell ki belőle. A barlang rázkódni kezd, és az erős remegés elmozdítja a kolosszális méretű sztalaktiteket, amelyek a földbe csapódnak körülötted. Nem vesztegeted az időd, felrohansz az egyik lépcsősoron, miközben látod, hogy a varázsló minden lépésedre egyre inkább átalakul. A lába látszólag eltűnik, és kavargó füstoszlop veszi át a helyét. Az egyik karja lángba borult, a másik pezseg a víztől. Végül a feje kemény kővé szilárdul – Legfelsőbb Elementállá alakult!

Mikor felérsz a lépcsőn a fegyvereddel a kezedben, a borzalom feléd lebeg.

Mor Orthor,
a Legfelsőbb
Elementál ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Minden alkalommal, amikor az ellenfeled Harci Kört nyer, dobj egy kockával, hogy kiderüljön, hogyan támadott rád:

Dobás	*Támadás és Sebzés*
1	Szélroham – fájdalmas széllökés dönt le a lábadról: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és csökkentsd a Támadóerőd 2-vel a következő Harci Körben. Ha birtokodban van Föld Rúnakő, feláldozhatod, hogy ne kelljen csökkentened a Támadóerődet.
2-3	Tűzvillám – Lángok perzselik a fedetlen bőröd: veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha birtokolsz Víz Rúnakövet, úgy feláldozhatsz egyet, hogy 1-re csökkentsd a sebzés mértékét.
4-5	Fejelés – A varázsló neked ront sziklakemény fejével: veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha rendelkezel Tűz Rúnakővel, feláldozhatsz egyet, hogy csökkentsd a sebzés mértékét 2-re.
6	Vízcsóva – Hatalmas mennyiségű víz csapódik neked, és ledönt a lábadról: veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. A következő Harci Körben megpróbálsz talpra állni, és nem okozol sebzést egyáltalán, még ha meg is nyered a Harci Kört. Ha van nálad Levegő Rúnakő, feláldozhatod, hogy 1-re csökkentsd a sebzés mértékét. Bármennyi birtokodban levő Elementális Rúnakövet feláldozhatsz (bármelyik típusból), hogy gyengítsd ellenfeled. Minden kő 1-gyel csökkenti ÜGYESSÉGÉT, és 3-mal az ÉLETERŐ pontját.

Ha nyersz, lapozz a **200**-ra.

34.

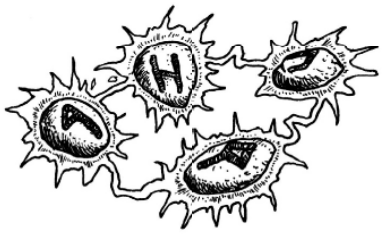
Kinyitod az ajtót, és egy kis kőkamrába lépsz. A szobát egy Törpekirályt formázó szobor uralja, amit alvadt vércseppek borítanak. A fejét leverték, a helyére egy véráztatta koponya került. A szobor előtt egy csuklyás alak áll, aki láthatóan eddig imádkozott, de most feléd tart kihúzott tőrrel!

Sötét
Elf ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, átkutatod a testét, és egy Víz Rúnakövet találsz nála. Elteheted a Csuklyás Köpönyeget is, ha szeretnéd (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Megállsz egy pillanatra, hogy letisztítsd a meggyalázott szobrot amennyire csak tudod, mielőtt visszatérnél a folyosóra. Gyorsítod a lépteid, míg egy oldalághoz nem érsz. Lapozz a **169**-re.

35.

A folyosó jobbra kanyarodik. A kanyarban egy kis falba vájt lyuk látható. Benézel rajta, de csak a sötétséget látod. Ha benyúlsz a lyukba, lapozz a **65**-re. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **180**-ra.



36.

Számba veszed a lehetőségeidet, de nincs olyan opció, hogy elkerülhesd a hídon átkelést, és hogy szembenézz a Sziklabestiával. Hacsak nincs nálad kötél, ez van. Ha van nálad, akkor megpróbálhatod a ládára rádobni a hurkot – lapozz a **97**-re. Máskülönben vagy rá kell lépned a hídra – lapozz az **111**-re –, vagy elhagyod a barlangot – lapozz a **132**-re.

37.

A folyosó egyenesen tart még egy ideig, mielőtt élesen balra fordulna. A kanyarban egy Törpe holtteste hever. Az egyik karját és az egyik lábát összezúzták. Egy faragott háborús kalapács fekszik az oldalán, és egy aranymedál lóg a nyakában. Furcsa, hogy ezeket a tárgyakat még nem tették magukévá Mor Orthor csatlósai. Ha felpróbálod a medált, lapozz a **51**-re. Ha elteszed a háborús kalapácsot, lapozz a **118**-ra. Ha otthagyod a testet, lapozz a **199**-re.

38.

Továbbnyomulsz a folyosón, és nemsokára egy nagy ajtóhoz érsz a fal bal oldalán. Halk búgást hallasz odabentről. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **145**-re. Ha továbbmész a járatban, lapozz a **76**-ra.

39.

A szíved majdnem kiugrik a helyéről, ahogy a folyamatosan kavargó örvényben nekiütközöl az őrült lépteid alatt kicsúszó köveknek. Szerencsére biztonságban átérsz a túloldalra, majd egy pillanat múlva a híd a feneketlen mélységbe zuhan. Lapozz a **33**-ra.

40.

Gyorsan felhúzod az ezüst nyíllal az íjadat, és a legközelebbi testre tüzelsz. Kissé elkanyarodik a lövés, de a nyílvessző varázserejével korrigálja az irányt, és belefúródik a teremtmény szívébe. Az élőhalott Ghoul lángra lobban, és kettéválik. Hamarosan mindhárman elterülnek, és a száraz testüket gyorsan elpusztítja a tűz. Amikor a tűz kialszik, megpiszkálod a hamut, de a nyilad eltűnt (húzd le a *Kalandlapodról*). A turkálás közben felfedezel egy apró ezüstkulcsot, amire a 131-es számot vésték (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Most pedig átkutathatod az oltárt, ha még nem tetted – lapozz a **142**-re –, vagy elhagyhatod a szobát – lapozz a **77**-re.

41.

Az aljas Elf közel jár a halálhoz. Vér patakzik a sebeiből, amit te okoztál, a légzése pedig ki-kihagy. Mielőtt elég közel lennél hozzá, felemeli a horgas ujját, és elmormol egy varázsigét. Sötét energiavillám lövell feléd – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül kitérned az útból. Ha nincs szerencséd, mellkason talál, és a vénáidat varázsméreg tölti meg – veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Ha még mindig életben vagy, a varázsló még elsüt egy utolsó varázslatot, mielőtt összeesne egy kupacba. Megböködöd a testét, de teljesen halott – nyersz 1 SZERENCSE pontot Mor Orthor főparancsnokának legyőzéséért. Nehéz lépések zaját hallod, ahogy a folyosón feléd közelednek. Ha megkockáztatod, hogy átkutasd a szobát, lapozz a **178**-ra. Ha olyan gyorsan, ahogy csak tudsz, az oldalajtón próbálsz elmenekülni, lapozz a **138**-ra.

42.

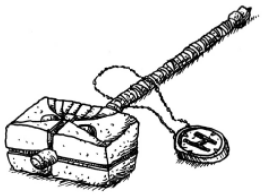
A pajzs míves darab, és egy griffmadár képe díszíti. Ha csatában használod, 2-vel csökkentheted ellenfeled Támadóerejét. Jegyezd fel a Griff Pajzsot a *Kalandlapodra*, ha úgy döntesz, magadhoz veszed. Most pedig, ha még nem tetted, felveheted az ezüst amulettet – lapozz a **181**-re –, vagy felpróbálhatod a rézgyűrűt – lapozz az **55**-re. Ha úgy érzed, már elég időt vesztegettél itt, és inkább otthagyod a ládát, hogy balra indulj, lapozz a **115**-re; ha inkább jobbra mennél, lapozz a **29**-re.

43.

Érzed a patkány forró leheletét a tarkódon. Hirtelen ádáz karmok tépik a húsod, és a hatalmas erő a földre taszít – veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lerúgod magadról az óriás rágcsálót, majd feltápászkodsz. Lapozz a **7**-re.

44.

Az ajtó hirtelen belecsapódik az arcodba! A panel visszacsúszik, és egy Sötét Elf mosolyog rád veszettül a nyíláson át. – A többieknek talán sikerült elmenekülniük – mondja – de te nem mész sehova! – Rab vagy! Ha megpróbálsz utat törni magadnak kifelé, lapozz a **188**-ra. Ha egyezkedni próbálsz, lapozz a **48**-ra. Ha inkább megvárod, míg segítség érkezik, lapozz a **150**-re.



45.

– Érdemesnek találtattál – zendít rá a kísérteties hang. Kiveszed a kezed a tűzből, és meglepve tapasztalod, hogy sértetlen. Az ajtó mögötted feltárul, és gyorsan kimész rajta. Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **35**-re.

46.

Óvatosan kinyitod az ajtót, és benézel. Valamiféle lakhelynek tűnik. Egyszerű szalmamatracok fekszenek egymás mellett sorban a padlón, középen egy nagy fekete üst lóg a tűz fölött. Az üstöt egy Sötét Elf keveri, furcsa bőröltözéket visel. Két társa ül a túloldalon a sarokban, de gyorsan talpra szökkennek az érkezésedre, és felkapják fogazott kardjukat. Egyesével kell megküzdened velük.

Első
Sötét Elf ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8
Második
Sötét Elf ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8
Harmadik
Sötét Elf ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha győzedelmeskedsz, lapozz a **190**-re.

47.

Az ajtó hangosan nyikorogva nyílik ki, ahogy belépsz rajta. Kínzókamrának látszik, ami feltárul előtted, tele korbáccsal, fogóval, hüvelykszorítóval és nyújtófával. Az egyik nyújtófához egy Törpét kötöztek, aki nyöszörög a fájdalomtól. Egy Sötét Elf hajol fölé, aki hátraugrik hirtelen érkezésedre. Ha kapucnis köpönyeget viselsz, lapozz a **151**-re. Ha nem, akkor a kínzómester megragad egy forró piszkavasat egy égő serpenyőből – harcolnod kell!

Kínzómester ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd ellenfeled, lapozz a **112**-re.

48.

Áttúrod a zsákod, miközben az elfogód érdeklődve figyel. Mit ajánlasz fel neki?

Egy zöld ékszert?	Lapozz a **134**-re.
Egy kék ékkövet?	Lapozz a **73**-ra.
Egy aranymedált?	Lapozz a **20**-ra.
Egy fogazott handzsárt?	Lapozz a **150**-re.

49.

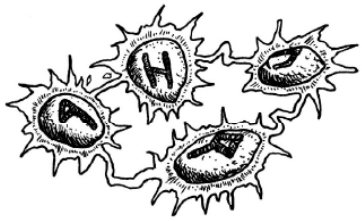
Az Elementál feléd tart, a folyékony teste buborékozik és örvénylik az izgatottságtól. Mor Orthor érdeklődve figyel gúnyos mosollyal az arcán.

Víz
Elementál ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha rendelkezel egy Levegő Rúnakővel, az Elementál felé dobod (húzd le a *Kalandlapodról*), de legnagyobb meglepetésedre egyenesen átesik a testén! Ha legyőzöd a vizes teremtményt, ugyanolyan hirtelen tűnik el, ahogy felbukkant. Mor Orthor megforgatja a varázspálcáját, láthatólag nem zavartatja magát. Lapozz a **127**-re.

50.

Ráhelyezed az ezüst nyilat a hideg kőoltárra, és vársz. Hirtelen vakító villanás tölti be a levegőt, és le kell venned róla a pillantásod. Amikor a szemed újra hozzászokik a sötétséghez, látod, hogy most már két nyíl van ott! Mindkettőt összeszeded, és elteszed a zsákodba (jegyezd fel az extra nyílvesszőt a *Kalandlapodra*). Ha most átkutatod a testeket, ha még nem tetted, lapozz a **69**-re. Ha elhagyod a szobát, lapozz a **77**-re.



51.

Leveszed a medált a Törpéről, és a nyakadba akasztod (jegyezd fel a *Kalandlapodra* az Aranymedált). A talaj szinte azonnal remegni kezd. Lépéseket érzel magad mögött, és amikor megfordulsz, látod, hogy a fal egy darabja saját életre kelt, és feléd tart! Ez egy Kőgólem, amit az elátkozott medál idézett meg. Érzi, hogy nem te vagy a tulajdonosa, ezért a varázslény feléd mozdul, hogy összezúzzon kősziklányi öklével.

Kőgólem ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 2

A kardod csak 1 ÉLETERŐ pont sebzést okoz, ha sikeres a támadásod, köszönhetően ellenfeled kőkeménységének. Ha a háborús kalapácsot lengeted, akkor azonban az ütésed 3 ÉLETERŐ pont sebzést okoz minden sikeres támadás esetén. Ha rendelkezel egy Tűz Rúnakővel, feláldozhatod, hogy 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pont sebzést okozz ellenfelednek (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Ha nyersz, lapozz a **199**-re.

52.

Döntést kell hoznod: ha balra fordulsz, lapozz a **38**-ra; ha jobbra tartasz, lapozz a **85**-re.

53.

A Manticore dühödten mordul fel, és rád támad előreszegezett karmaival és csattogó agyaraival. Az életedért kell küzdened!

Barlangi Manticore ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Minden alkalommal, amikor az ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! 6-os dobásnál a Manticore megsuhint a farkával, és 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz a szokásos 2 helyett. Ha valahogy mégis sikerül megnyerned a csatát, lapozz a **117**-re.

54.

Szorosan megmarkolod a rejtélyes valamit, és elkezded kihúzni az aknából. Miközben ezt teszed, perzselő fájdalmat érzel a kezedben – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig életben vagy, elengeded a szorítást, és kirántod a karod a lyukból. Egy szempillantással később egy Barlangi Kígyó bukkan elő az aknából, és feléd siklik!

Barlangi Kígyó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Bármikor *Elmenekülhetsz* a folyosón – lapozz a **105**-re. Ha nyersz, a kígyó visszasiklik a lyukba, megakadályozva ezzel, hogy átkutasd a továbbiakban. Ideje továbbmenni – lapozz a **105**-re.

55.

Fájdalom hasít a karodba, ahogy felhúzod az ujjadra a rézgyűrűt – veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Bárhogy is próbálod, nem tudod levenni a Fájdalom Gyűrűjét! Innentől kezdve minden alkalommal, amikor ÉLETERŐ pontot veszítesz, le kell vonnod még 1 pontot (a csatában elveszített ÉLETERŐ pontokon felül). Átkozod a balszerencsédet, és dühösen oldalra rúgod a ládát az utadból. Ezután el kell döntened, merre indulsz – ha balra, lapozz a **115**-re; ha jobbra, lapozz a **29**-re.

56.

Az ajtó nincs zárva, és hangtalanul nyílik ki előtted. Egy apró, mohával és zuzmóval borított helyiségbe lépsz. Egy csontváz fekszik az egyik sarokban, az egyik lábát a falhoz láncolták. Ha benéztél a szobába, mielőtt beléptél, lapozz a **109**-re. Ha nem, a felületes szemlélődés semmi érdekeset nem fed fel a szobában, így inkább távozol – lapozz a **44**-re.

57.

Gyorsan a tűzbe tartod az egyik kezed. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **45**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **91**-re.

58.

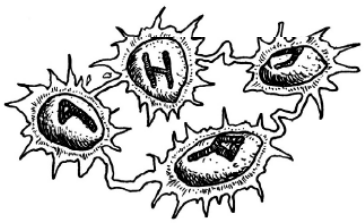
Melyik tárgyat áldozod fel? (Hagyd figyelmen kívül, ha nem rendelkezel vele.)

A háborús kalapácsot?	Lapozz a **104**-re.
Az ezüst nyilat?	Lapozz az **50**-re.
A fogazott handzsárt?	Lapozz a **161**-re.
A pajzsot?	Lapozz a **125**-re.

Ha ezek közül egyikkel sem rendelkezel, átkutathatod a testeket, ha még nem tetted – lapozz a **69**-re –, vagy elhagyhatod a szobát – lapozz a **77**-re.

59.

A folyosó egy tömör vasajtóban végződik. Mindkét oldalán 1-1 fáklya lobog a fáklyatartókban, és felül egy kifehérített koponya ül. Észreveszed, hogy a Kernithor szót karcolták a homlokára. Nekiveselkedsz az ajtónak, de az keményen ellenáll. Nincs kilincs, de van egy kis lyuk az ajtó közepén, amibe valószínűleg beférne egy kerek kő. Ha van egy kék ékköved, és megpróbálkoznál vele, lapozz a **86**-ra. Ha rendelkezel egy ezüst ékszerrel, és azt próbálnád ki, lapozz a **122**-re. Ha szeretnéd, kipróbálhatsz egy kavicsot a folyosóról, lapozz a **198**-ra. Ha inkább visszatérnél az oldaljáratba, lapozz a **80**-ra.

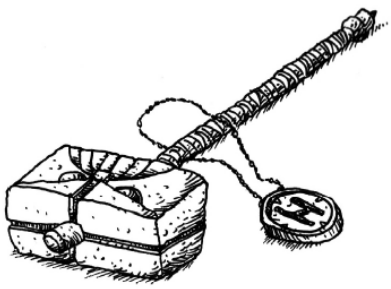


60.

Az ajtó nincs zárva, könnyen kinyílik, hogy egy kis kamrát fedjen fel maga mögött, amit vastag pókháló sző keresztül-kasul. Behálózott bábok lógnak a falakon, mindannyian a feléd tartó Óriáspók áldozatai! A vaskos pókszabású teste legalább egy méter széles, és vastag, fekete sörte fedi. Hirtelen nyálkás szálat köp feléd – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, az utolsó pillanatban félreugrasz a háló elől. Ha nincs szerencséd, a háló ideiglenesen az oldaladhoz tapasztja a kezedet, és veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot, ahogy a pók belemélyeszti csáprágóját az oldaladba. Most vagy végzel vele, vagy meg kell halnod!

Óriáspók ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Minden második Harci Körben az Óriáspók újabb adag hálót lövell feléd. Sikerrel kell venned a SZERENCSE *próbát*, vagy beburkol a ragadós pókszálakkal, miközben 2 ÉLETERŐ pont sebzést okoz neked. Ha nyersz, lapozz a **183**-ra.



61.

Ahogy közelítetek egymáshoz, a varázsló elenged feléd a pálcájából egy tűzvillámot, ami éppen mellkason talál. Ha viseled a Védelem Gyűrűjét, vagy rendelkezel egy Föld Rúnakővel, a varázstárgy elnyeli a villámot, és nem sérülsz meg (de le kell húznod a Rúnakövet a *Kalandlapodról*). Ha nincs szerencséd, a villámcsapástól nagyon meggyengülsz – veszítesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, végül sikerül élet-halál harcba keveredned ellenfeleddel. Ne felejtsd el levonni a korábban neki okozott sérülések miatti pontokat, ha megsebezted.

Mor Orthor ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha sikerül Mor Orthor ÉLETEREJÉT 5-re vagy az alá csökkentened, lapozz a **116**-ra.

62.

A csontvázról még itt-ott lóg némi hús, és egy edzett harci fémsisak van a koponyáján. A csontos kéz egy faíjat markol, a másik egy fényes kardot, amit félig nyálka borit. Ha elveszed az íjat, lapozz a **83**-ra; ha a kardot, lapozz a **31**-re; ha a sisakot, lapozz a **157**-re. Vagy ha megvizsgálod a rácsot, és még nem tetted – lapozz a **130**-re. Ha inkább elhagyod a helyiséget, lapozz a **113**-ra.

63.

Gyorsan áttúrod a varázsló nagyméretű köpönyegét, és két Elementális Rúnakövet találsz – az egyik a Levegő, a másik a Tűz! Biztonságba helyezed a zsákodban (jegyezd fel a *Kalandlapodra*), és várod, hogy szembekerülj azzal, aki utánad jött. Lapozz az **5**-re.

64.

Az ajtó hangosan nyikorogva tárul fel. A helyiség egy kis kőkamrát rejt. Sokféle durva szimbólumot látsz a szemközti falon, amit valószínűleg vérrel festettek. Ha nálad van a Tanulás vagy a Fordító Talizmánja, lapozz a **136**-ra. Ha nincs, akkor más dolgod nincs itt, úgyhogy visszatérsz a folyosóra – lapozz a **152**-re.

65.

Bedugod a karod a lyukba, és körbetapogatózol. Az ujjaid éles köveket tapintanak, de találsz valami kicsit és hideget is. Megfogod, és kihúzod. Egy vaskulcs, aminek a vége szarvas denevért formáz. Úgy döntesz, magaddal viszed – írd fel a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **180**-ra.

66.

Az intenzív hideg gyorsan elviselhetetlenné válik. Térdre rogysz, ahogy a hideg befúrja magát a fedetlen bőrödbe és a csontodig hatol. Egy hang a fejedben azt mondja, hogy feküdj le a fagyban, és felejtsd el a küldetésed. Ha rendelkezel egy Levegő Rúnakővel, lapozz a **24**-re. Ha nem, dobj három kockával, és *tedd próbára* ÉLETERŐD! Ha sikerrel veszed a próbát, sikerül elhessegetned a gondolatot a fejedből, és lassan újra talpra állsz. Lapozz a **2**-re.

Ha nem sikerül a próba, öntudatlanul esel össze, ahogy az egész tested fagyott és tehetetlen – veszítesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, végül is újra magadhoz térsz egy hidegvizes tócsában. A jég eltűnt a járatból. Talpra kényszeríted magad, és fogvacogtatva tovább támolyogsz a folyosón. Lapozz a **2**-re.

67.

Az oldaljárat néhány méter után egy faajtóban ér véget, amit bedeszkáztak. Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **93**-ra. Ha inkább úgy hagyod, lapozz a **176**-ra.

68.

Beleteszed a kulcsot a zárba, és elfordítod. Hangos kattanás hallatszik, és a nagyajtó kitárul. Lapozz a **19**-re.

69.

A testekből nemrég szállhatott ki a lélek. Kihúzol egy lándzsát az egyikből, a test a helyén marad. A szeme kinyílik, és fenyegető sziszegés hagyja el a száját. A két másik test is életre kell, és elkezd feléd csoszogni. Ha van nálad egy íj és egy ezüst nyíl, és használni szeretnéd, lapozz a **40**-re. Ha nincs, vagy nem akarod használni, szembe kell szállnod a három éhes Ghoullal a puszta fegyvereddel.

Első		
Ghoul	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Második		
Ghoul	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
Harmadik		
Ghoul	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Bármikor *elmenekülhetsz*, ha elhagyod a szobát – lapozz a **77**-re. Ha négyszer eltalálnak a Ghoulok, lebénulsz, és tort ülnek szerencsétlen testedből!

Ha sikerül legyőznöd az ellenfeleidet anélkül, hogy négyszer eltaláljanak, átkutatod a maradványaikat, és találsz egy apró ezüstkulcsot, amire a 131-es számot vésték (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Most pedig megvizsgálhatod az oltárt – lapozz a **142**-re –, vagy elhagyhatod a helyiséget – lapozz a **77**-re.

70.

A Sötét Elf kíváncsian néz rád. Belenyúlsz a zsákodba, és előhúzod az egyik tárgyat, amit a küldetés alatt gyűjtöttél (húzd le a *Kalandlapodról*). Az Elf elveszi tőled, és az asztalára helyezi. Lapozz a **164**-re.

71.

Az omlás nemrég történhetett, mivel a testeken a jókora sziklák alatt még mindig van hús a csontjaikon. Az áldozatok mindegyike Sötét Elf. Minden értéktől már megszabadították a testeket, leszámítva egy tekercset, amit a törmelék közül kikandikáló egyik kéz tart. Ha elveszed, lapozz a **155**-re. Ha visszatérsz az elágazáshoz, és továbbmész a folyosón, lapozz a **37**-re.

72.

A fekete pengés kést a kínzómester felé tartod. A hüvelykujjával teszteli a pengét, és elismerően bólint.

– A Négyekre, az átkozottak hadvezéreire! – kiáltja, miközben tehetetlen áldozata fölé tartja a kést –, a Hármakra, akik a gyűlölet trónján ülnek! És az Egyre, a megismerhetetlenre, aki mindannyiunkat vár. Fogadd el ezt az ajándékot Mor Orthor, az elementálok ura nevében!

Ezzel beledöfi a kést a Törpe mellkasába, aki egy utolsó lélegzetvétel után kileheli lelkét.

Szégyenkezel a tétlenséged miatt, gyorsan elhagyod a szobát, és visszatérsz a folyosóra, hagyod, hogy a kínzómester tovább örvendezzen az áldozat felett. Veszítesz 2 SZERENCSE pontot, mivel a szegény Törpét ilyen borzasztó módon hagytad meghalni. Most pedig lapozz a **167**-re.

73.

Előveszed a drágakövet, és feltartod ajánlatként. A Sötét Elf szeme összeszűkül. Dobj egy kockával! Ha a dobásod 1–3, lapozz a **150**-re. Ha 4–6-ot dobtál, a lehetséges fogvatartód végül is kinyitja az ajtót, és elveszi az értékes drágakövet (húzd le a *Kalandlapodról*), majd elsiet a folyosón. Addig várszs, míg biztos vagy benne, hogy a lehetséges fogvatartód már tisztes távolba ért, mielőtt továbbmennél. Lapozz a **168**-ra.

74.

Ahogy beletartod a kezed a lángokba, azonnal kibírhatatlan fájdalmat érzel – talán nem meglepő, hogy a tűz megégetett! Ha kiveszed a tűzből a kezed, lapozz a **91**-re; ha még ott tartod, lapozz a **149**-re.

75.

Kihúzod a dugót az üvegcséből, amiből valamiféle zöld gáz tör elő. Kőolvasztó, alkemikus főzet a Törpe bányászoktól, hogy meggyengítsék a követ, ami így könnyebben feldarabolható. Nem tehetsz róla, de belélegzel valamennyit ebből a toxikus gázból – veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot, ahogy betölti a tüdőd. Ha még életben vagy, gyorsan elhagyod a barlangot. Lapozz a **176**-ra.

76.

Magad mögött hagyod az ajtót, és továbbmész a folyosón, míg egy oldaljárathoz nem érsz, ami a jobb oldalról nyílik. Ha ezen az új járaton haladsz tovább, lapozz a **169**-re. Ha maradsz az eredeti útvonalon, lapozz a **102**-re.

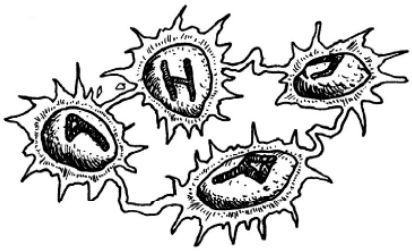
77.

A folyosó hirtelen véget ér egy kőrakással és rengeteg porral, amit valószínűleg bányaomlás okozott. Egy amorf koponya ül az egyik sziklán. Észreveszed, hogy a koponya tetejét félbevágták, így egy fedőt formáz. Ha felemeled a koponya tetejét, lapozz a **184**-re. Ha visszahátrálsz az úton az elágazásig, és a másik járatot választod, lapozz a **108**-ra.

78.

Ha van egy Vaskulcsod, becsúsztatod a zárba, és megpróbálod – elfordul! Könnyen kinyílik a teteje, és megvizsgálod a tartalmát. Lapozz a **6**-ra.

Ha nincs kulcsod, a fegyvereddel próbálod kifeszíteni a ládát. Hangos kattanás hallatszik, a tető felpattan, és egy apró tű áll a kezedbe. Azonnal gyengeséget érzel és émelyegni kezdesz – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha még mindig életben vagy, belenézel a ládába – lapozz a **6**-ra.



79.

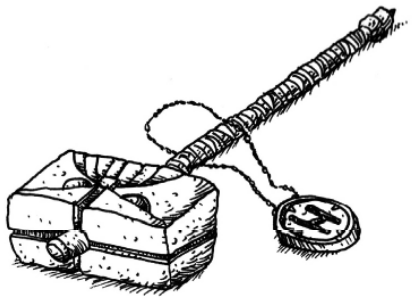
Benyúlsz a zsákodba, és előveszed a Föld Rúnakövét (húzd le a *Kalandlapodról*). Elmormolsz egy hangtalan imát Throffért, a föld és a Törpék istenéért, és bedobod a követ az egyik egyre táguló repedésbe a hídon. A hatás azonnali: a vájatok összezárulnak, és az egykor gyenge híd újra kemény, egybefüggő kőgerendává válik. A hátralevő utat biztonságban tudod megtenni. Lapozz a **33**-ra.

80.

Ahogy befordulsz a járatba, vastag sárga füst terjed feléd. Egy kegyetlen arc, és két tekergő inda tör elő a ködből. Ez egy ellenséges Köd Elementál, és meg kell küzdened vele!

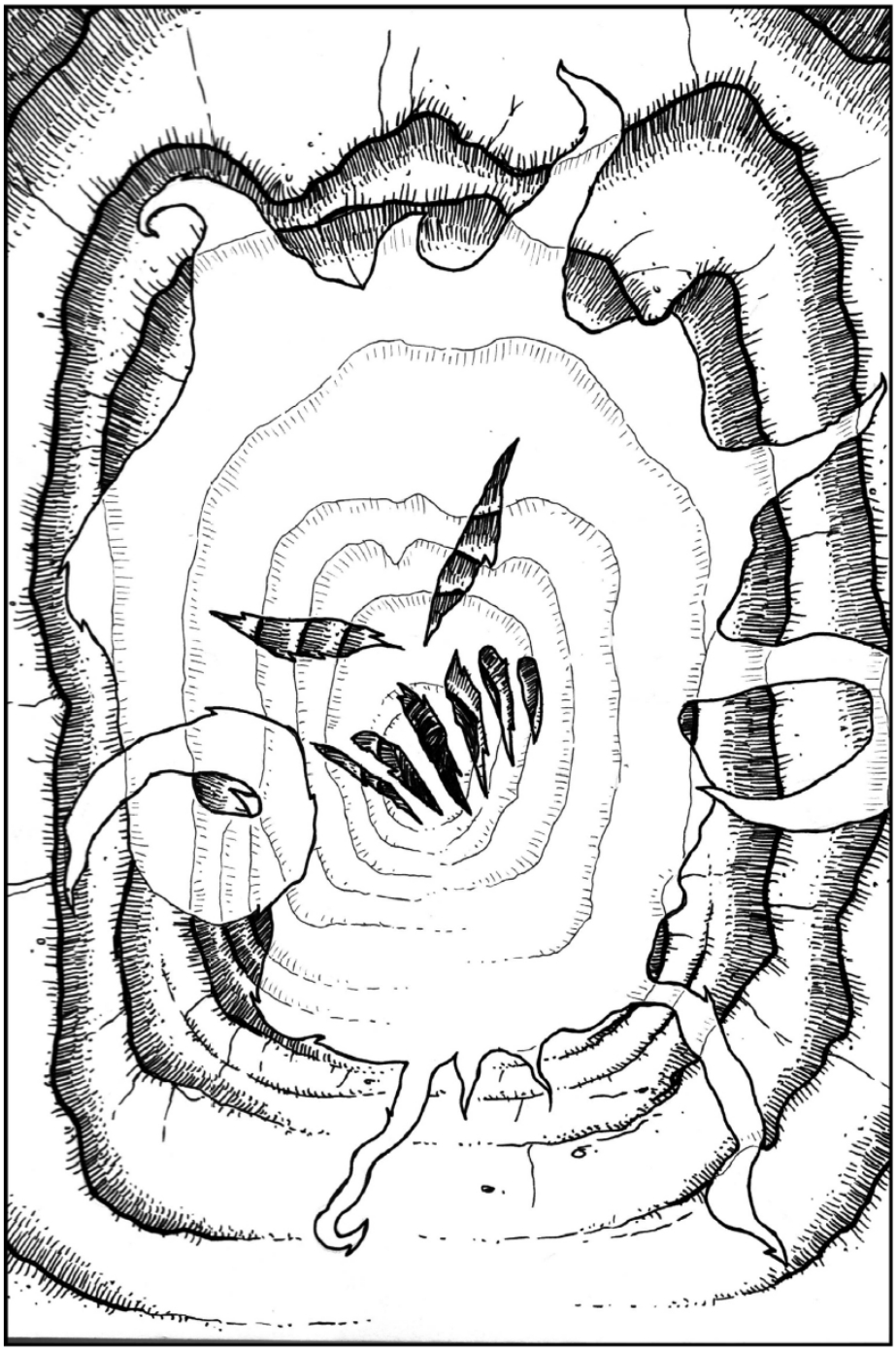
Köd Elementál ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha birtokolsz egy Föld Rúnakövet, feláldozhatod, hogy 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ ponttal csökkentsd ellenfeled erejét (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Ha nyersz, ellenfeled az utolsó ütésed hatására szertefoszlik a semmiségbe. Folytatod az utad a hideg kőfolyosón, amíg egy kis ajtóhoz nem érsz a jobb oldaladon. Pókháló borítja, és nem úgy tűnik, mintha mostanában kinyitották volna. Ha kinyitod, lapozz a **160**-ra. Ha inkább továbbmész a járatban, lapozz a **35**-re.



81.

Átgázolsz a homokon a csontvázhoz, egy pillanatra sem véve le a szemed a hihetetlen kincsről. Kinyúlsz az egyik kezeddel, hogy elvedd, de ahogy az ujjad nekiütközik a bordakosár egyik megsárgult csontjának, érzed, hogy elvágta a kezed. Fájdalom söpör végig a testeden, ahogy lerogysz a homokba, fejtől lábujjig lebénulsz. Az ajtó becsapódik, mintha láthatatlan kezek irányították volna. Némi homok kezd hullani a plafon egyik lyukából, egyenesen a lebénult arcodra. Ha van nálad egy Tűz Rúnakő, lapozz a **148**-ra. Ha nincs, a percek múlnak, és a homok elkezd felhalmozódni körülötted, azzal fenyegetve, hogy eltömi a szádat és az orrodat. Minden izmod megfeszíted, hogy megmozdulj, de hasztalan, teljesen tehetetlen vagy. De egy igazi kalandozó sosem adja fel, és újra és újra próbálod, amíg meg nem érzel egy apró rándulást a végtagjaidban. Felbátorodva a sikertől tovább próbálod, és sikerül egy fél méterrel az ajtó felé vonszolni a tested. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **177**-re. Ha elbukod a próbát, lapozz a **12**-re.



82.

Kihúzod a fegyvered, és a kínzómester felé törsz, belemélyeszted a fegyvered a vállába. – Behatoló! – kiáltja, miközben egy kínzóeszközzel fegyverzi fel magát. Közelebb mész, hogy befejezd a munkát.

Kínzómester ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha nyersz, lapozz a **112**-re.

83.

Az íj teljesen szabályosnak tűnik, mégis észreveszel valamiféle mágikus sugárzást, ami belőle árad. Ám nem tudsz vele sokat kezdeni, hacsak nincs egy nyílvessződ lőni vele. Tedd el, ha szeretnéd (jegyezd fel a *Kalandlapodra*), majd lapozz vissza a **62**-re, és válassz egy másik lehetőséget, amit eddig még nem próbáltál.

84.

Egy faajtóhoz érsz. Óvatosan hallgatózol, de nem hallasz semmit, csak vízcsöpögést. Ha megpróbálkozol az ajtóval, lapozz a **185**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **107**-re.

85.

Jobbra fordulsz, és hamarosan egy újabb ajtóhoz érsz, ezúttal a folyosó jobb oldalán. A nyílást bedeszkázták. Ha megpróbálsz átjutni rajta, lapozz a **128**-ra. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **194**-re.

86.

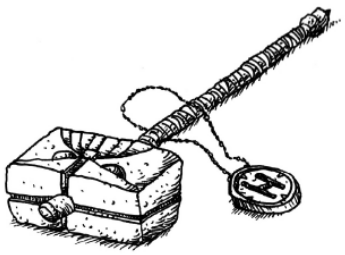
Óvatosan beilleszted az ékkövet a lyukba (húzd le a *Kalandlapodról*), és az ajtó lassan kitárul. Egy nagy kamrába lépsz – hirtelen mozgást veszel észre az oldaladon! Mielőtt szemügyre vehetnéd a környezetedet, két csuklyás Sötét Elf közelít feléd, hogy hosszú késeikkel rád támadjanak!

Első		
Sötét Elf	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5
Második		
Sötét Elf	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Egyszerre kell megküzdened mindkét merénylővel. Minden Harci Körben ki kell választanod az egyiket, hogy a szokásos módon harcolj vele. A másik Sötét Elf ellen szintén ki kell dobnod Támadóerőd, de ha megnyered az adott Harci Kört, még mindig nem sebzed meg – csak sikerül kivédened a támadását. Ha a Sötét Elf nyeri a Harci Kört, akkor azonban a szokásos módon sebez meg téged. Ha végzel velük, lapozz a **28**-ra.

87.

Felhúzod az ezüst nyilat az íjadba, és elengeded a Sötét Elf irányába. A varázsló megpróbál kitérni az útjából, de az íj varázserejű, így a lövedék irányt vált, és beleáll egyenesen a vállába. Vonj le 4-et Mor Orthor ÉLETEREJÉBŐL, ha végül harcba keveredtek. Lapozz a **61**-re.



88.

A folyosó hirtelen egy elágazáshoz ér. Miközben azon tűnődsz, merre indulj tovább, egy kis fadobozkát veszel észre a lábad mellett, amit halált és háborút jelképező rovátkák díszítenek. A teteje közepén egy nagy zöld drágakő foglal helyet. Ha kinyitod a dobozt, lapozz a **170**-re. Ha kifeszíted az ékkövet, lapozz a **106**-ra. Ha nem nyúlsz a dobozhoz, lapozz az **52**-re.

89.

Előveszed a tekercset a zsákodból, és kitekered a Sötét Elf szeme láttára. Csendben figyeli, ahogy hebegve-habogva elmormolsz egy varázsigét. Először semmi nem történik, de ezután apróbb lángok pattannak ki a jobb tenyeredből. Egyre csak nőnek, mígnem akkora lánglabda nem lesz belőlük, mint a fejed. Hirtelen meglendíted a kezed, és a Sötét Elf felé dobod! Üvölt a borzalomtól, de sikerül az utolsó pillanatban kitérnie. A tűzlabda a mögötte lógó drapériának ütközik. A lángok gyorsan szétterjednek a szobában. Átsiklasz a szűk ajtón a jobbodon, miközben az Elf rettegve rohangál fel-alá. Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **138**-ra.

90.

Levakarod a savas nyálkát a rácsról amennyire csak tudod, majd felemeled, és kiveszed a helyéről. Bekémelsz a lyukba, de semmit nem látsz a sötétségen kívül. Miközben azon töprengsz, hogyan tovább, váratlanul egy nyálkás ököl tör elő a sötétségből – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **146**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **179**-re.

91.

– Méltatlan vagy – mormogja a hang –, meg kell tisztulnod! – Fájdalom lövell a karodba, ahogy a húsod égni kezd – veszítesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, gyorsan kirántod a kezed a tűzből, és megvizsgálod a sérülésed. A bőröd leégett, felhólyagosodott vörös hús látszódik, az ujjaid elszenesedett rönkhöz hasonlítanak. Nem tehetsz semmit, de nem elájulsz el a fájdalomtól, az ajtó viszont továbbra is zárva van. Ismét megkísérelheted a próbát. Melyik lángot választod ezúttal?

A Titán Erejét?	Lapozz a **133**-ra.
Crouga Kegyét?	Lapozz az **57**-re.
Sindla Szerencséjét?	Lapozz a **192**-re.
Telak Bátorságát?	Lapozz a **74**-re.

92.

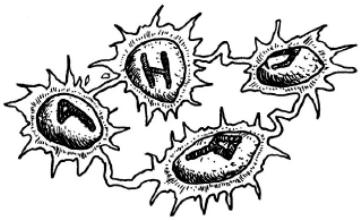
Visszamászol a lépcső peremén, nekilódulsz a szakadék felé, majd elrugaszkodsz a levegőbe. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel vetted a próbát, lapozz a **103**-ra. Ha nem sikerült, lapozz a **141**-re.

93.

A pallókat szorosan felszögelték, de a szögek rozsdásak, és eltörnek a feszegetéstől. Az út rövidesen tiszta, tehát kinyitod az ajtót, ami mögött egy nagy barlang tárul fel, amit sztalaktitok díszítenek. Gyorsan átkutatod a területet, de semmi érdekeset nem találsz egy zöld üvegcsét leszámítva, amit valaki egy lapos deszkán helyezett el. Ha kinyitod, lapozz a **75**-re. Ha hagyod inkább, és távozol a barlangból, lapozz a **176**-ra.

94.

Pihensz egyet a patkányok ellen vívott kimerítő csata után, próbálod figyelmen kívül hagyni a búvóhelyük avas bűzét. A falakat mély karomnyomok borítják, és egy hatalmas lyukat vájtak ki a túloldali falból. Hirtelen velőtrázó sivítást hallasz, és egy újabb patkány mászik ki a lyukból. Ez legalább kétszer akkora méretű, mint azok, amikkel megküzdöttél. Ha megpróbálod elterelni a gigantikus patkány figyelmét egy Élelemmel, lapozz a **124**-re. Ha megtámadod, lapozz a **7**-re. Ha inkább kirohansz a szobából, lapozz a **43**-ra.



95.

Hamarosan egy kemény kőajtóhoz érsz a jobbodon. Ha megpróbálod kinyitni, lapozz a **172**-re. Ha továbbmész a sötét folyosón, lapozz a **113**-ra.

96.

Ahogy felkészülsz a csatára, a Tanulás Talizmánja felragyog a nyakadon. A Víz Elementál olyan gyorsan tűnik el a levegőben, ahogy előbukkant – csak illúzió volt! Mor Orthor megforgatja a varázspálcáját, láthatólag nem zavartatja magát. Lapozz a **127**-re.

97.

Kötsz egy hurkot a kötél végére, és a csillogó kristályláda felé dobod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **165**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **18**-ra.

98.

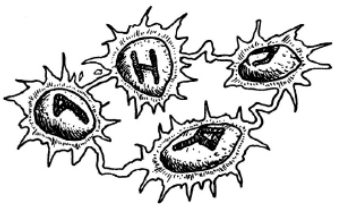
Megragadod a merőkanalat, hogy kimerj vele egy adagnyi zavaros löttyöt. Óvatosan tartod az ajkadhoz, és ezután egy pillanatnyi gondolkodás után felhörpinted. Gratulálunk, épp most fogyasztottál a Guurshból, a hitvány Ork sörből, amit a világ egyik legguszustalanabb italának tartanak. Hirtelen fájdalom rántja görcsbe a tested, ahogy megpróbálod elviselni a sört – veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, magzatpózban görnyedve agonizálsz a hordó mellett, és várod, hogy alábbhagyjon a fájdalom. Amikor újra jóbban érzed magad, felállsz, és továbbtámolyogsz a folyosón. Lapozz a **156**-ra.

99.

Felfordítod a testet, de hirtelen visszahőkölsz a rémülettől – valami leszakította a Törpe arcát, csak kiszáradt szétmarcangolt húscafatok és csont maradt a helyén. Óvatosan átkutatod a testet, de semmi érdekeset nem találsz az üvegcsén kívül, amit az Ügyesség Italaként címkéztek fel. Bármikor megihatod ezt a varázsitalt, kivéve csatában, hogy visszaállítsd ÜGYESSÉGEDET a *Kezdeti* értékére (ne felejtsd el feljegyezni a *Kalandlapodra*). Elhagyod a helyiséget. Lapozz a **84**-re.

100.

Rácsúsztatod a gyűrűt az ujjadra, de nem érzel változást. Tudtodon kívül a Védelem Gyűrűjét húztad fel, ami egy varázslatot vagy három támadást véd ki helyetted (nem kell foglalkoznod a szövegben említett ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ vagy SZERENCSE veszteséggel). Amikor felhasználtad, a gyűrű elporlad (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Kimászol a lyukból, és úgy döntesz, elhagyva a helyiséget visszatérsz a főfolyosóra. Lapozz a **113**-ra.



101.

A folyosó, amelyen haladsz, balra kanyarodik, majd egyenesen megy tovább. Hamarosan egy szűk oldaljárathoz érsz a jobb oldaladon. Ha bemész rajta, lapozz a **67**-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a **132**-re.

102.

Ahogy haladsz előre, enyhe fuvallatot érzel szemből a folyosón. Minden lépéseddel egyre erősödik, mígnem már megtántorodsz egy-egy erőteljes széllökéstől. Homok kerül a szemedbe, és kis kavicsok csattannak fájdalmasan a csupasz bőrödnek. Az utadat levegőből és porból álló kavargó örvény állja el – egy elementális teremtmény, egy Pneumozone. Végezned kell vele, mielőtt össze nem zúz egy nagyobb széllökés.

Pneumozone ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha az ellenfelednek bármikor 20 lesz a Támadóereje a csata alatt, leteper, és képtelen leszel támadni a következő Harci Körben (az elementál automatikusan sikeresen támad, amivel 2 ÉLETERŐ pont sebzést okoz). Ha van egy Föld Rúnaköved, feláldozhatod, hogy azonnal elpusztítsd a Pneumozone-t (húzd le a *Kalandlapodról*). Bármikor *elmenekülhetsz* a csata alatt, ha visszafutsz az oldaljáratba – lapozz a **169**-re.

Ha legyőzöd a Pneumozone-t, továbbmész a folyosón, ami jobbra kanyarodik, mielőtt egy nagy kőajtóban véget nem ér. Az ajtó látszólag zárva van, de halk mormogást hallasz odabentről. Ha megpróbálkozol az ajtóval, lapozz a **34**-re. Ha visszamész a folyosón az oldalágig, lapozz a **169**-re.

103.

Átsiklasz a levegőn, és könnyedén átjutsz a túloldalra. A folyosó néhány méter után egy újabb lépcsősorban végződik, mely lefelé vezet. Leereszkedsz rajta, és egy szűk járatban találod magad. Fény csak néhány pislákoló fáklyából származik. A bal oldalon egy vasajtó található a falban, ami úgy néz ki, mintha a panelt el lehetne mozdítani. Ha oldalra tolod a panelt, és benézel, lapozz a **8**-ra. Ha kinyitod az ajtót, lapozz az **56**-ra. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **168**-ra.

104.

Az oltárra helyezed nehéz háborús kalapácsod (húzd le a kalapácsot a *Kalandlapodról*). A fegyver hirtelen fényes villanással eltűnik, a helyét pedig egy gyönyörűen díszített sisak váltja fel, melyre egy vicsorgó sárkányt rajzoltak rá, és a tűz ragyogó rúnája ékesíti. Elveszed a Sárkánysisakot, és a fejedre húzod (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Innentől kezdve csak feleannyi sebzést okoz a tűz támadása (lefelé kerekíts), függetlenül attól, hogy a tűz természetes vagy mágikus eredetű volt. Ha most nincs fegyvered, el kell venned egy kardot az egyik kupacból (csökkentsd a Támadócrődet 1-gyel, míg nem találsz jobb fegyvert, és ne felejtsd el feljegyezni a *Kalandlapodra*). Most pedig, ha még nem tetted, megvizsgálhatod a testeket – lapozz a **69**-re –, vagy elhagyhatod a szobát – lapozz a **77**-re.

105.

A folyosó tovább kanyarog a Vashegyek alatt, balra, majd jobbra fordul, majd ismét balra. Végül egy nagy faajtóhoz érsz, amit félig eltorlaszol egy kőhalom. Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **135**-re. Ha inkább folytatod tovább az utad a folyosón, lapozz a **84**-re.

106.

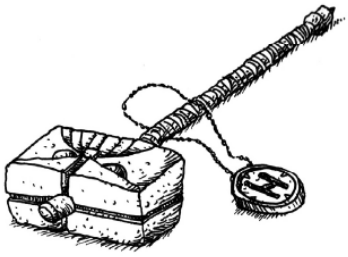
Ha kissé nehezen is, de végre sikerül kipattintani a drágakövet a foglalatából. Csodálatos kézműves munkának tűnik, amiért valószínűleg jó pár aranyat adnak majd Kőhidafalván – ha valaha élve kijutsz innen (jegyezd fel a Zöld Drágakövet a *Kalandlapodra*, ha úgy döntesz, magaddal viszed). Most pedig, ha kinyitnád a dobozt, lapozz a **170**-re; ha inkább otthagynád, lapozz az **52**-re.

107.

A folyosó jobbra kanyarodik, majd egy darabig egyenesen fut tovább. Végül ismét egy faajtóhoz ér a bal oldalon. Az ajtóra egy üzenetet tűztek: „Ne zavarj!”. Velőtrázó sikolyok hallatszanak odabentről. Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **47**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **167**-re.

108.

Ahogy a folyosón sétálsz, a levegő egyre hidegebb és hidegebb lesz. Nemsokára jeget látsz a folyosó oldalára fagyva, és jéghideg fuvallatot érzel. Néhány percen belül már óriási jégoszlopok és hó közt töröd magad előre. Ha van egy köpenyed, lapozz a **163**-ra; ha nincs, lapozz a **66**-ra.



109.

Felemelve a csontváz kezét, a Víz Rúnaköve bukkan fel alatta. (Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, ha úgy döntesz, hogy magaddal viszed!) Semmi más érdekeset nem látsz, úgyhogy megfordulsz, hogy távozz. Lapozz a **44**-re.

110.

Ösztönösen, egy szempillantás alatt felemeled a pajzsod, és a kőtüske-zápor belefúródik a kemény fémbe. Most lapozz az **53**-ra.

111.

Óvatosan ráhelyezed a lábaidat egymás után a hídra. Elég masszívnak tűnik, de ahogy áthaladsz rajta, a kőteremtmény életre kel, és feléd ront! A híd megremeg a borzasztó súlya alatt. Meg kell küzdened a Sziklabestiával, aki látszólag a levegőben lóg a tátongó mélység felett.

Sziklabestia ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha úgy döntesz, *elmenekülhetsz* az ellenfeled elől – lapozz **132**-re. Hacsak nincs nálad egy háborús kalapács, egy sikeres csapásoddal csak 1 ÉLETERŐ pontot tudsz sebezni rajta. Ha van nálad egy Tűz Rúnakő, feláldozhatod, ezzel 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot sebzel ellenfeleden (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Ha egymás után három Harci Körben veszítesz, a Sziklabestia letaszít a hídról, hogy a feneketlen mélységben leld végső nyughelyed!

Ha nyersz, az óriási Sziklabestia megtántorodik egy pillanatra a híd peremén, mielőtt a mélybe zuhanna – nem hallod a földet érését. Átsietsz a híd túloldalára a jutalmadért, de amint hozzáérsz a kezeddel a mágikus kristályládához, az eltűnik, és egy vaskulcs és néhány régi állatcsont marad a helyén! A láda csak illúzió volt, egy gyáva varázsló kegyetlen trükkje. Az összes varázstudón átkozódva teszed el a Vaskulcsot a zsákodba (jegyezd fel a *Kalandlapodra*), és kimész a csarnokból. Hamarosan újra a főfolyosón jársz. Lapozz a **132**-re.

112.

Hátrataszítod a kínzómestert egy forró serpenyőbe, amivel különösen fájdalmas végső pillanatokat okozol neki. Miután meghal, eloldozod a Törpét a nyújtóról. Először összerezzen az érintésedtől, de ezután széles vigyor jelenik meg az arcán.

– Sosem gondoltam volna, hogy újra barátságos arccal találkozom – nyilatkoztatja ki.

Kalionként mutatkozik be, szerencsevadász, aki addig fel nem fedezett kincsek után kutatva merészkedett le a bányába.

– Volt egy társam is – magyarázza. – Ulfarnak hívják. Nem láttam, mióta elfogtak minket, mostanra biztosan halott.

Kalion némileg megnyugodva tápászkodik fel a nyújtófáról, és biceg ki a folyosóra. Búcsút int, és a barlang bejárata felé indul. Te a másik irányba tartasz. Lapozz a **167**-re.

113.

Nem sokkal később egy ajtóhoz érsz a jobb oldaladon. Rátapasztod a füled az ajtóra, és halk morgást hallasz. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **187**-re. Ha inkább nem foglalkozol vele, lapozz a **77**-re.

114.

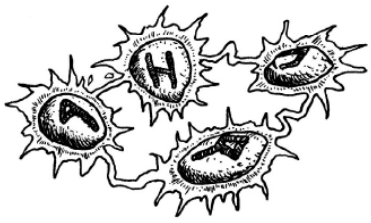
Az asztalt díszes tekercsek és papiruszok borítják, de az írás ismeretlen nyelvű, úgyhogy nem foglalkozol vele. Amennyiben odaadtad a varázslónak az egyik tárgyadat, most visszaszerezheted (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Megpróbálkozol az egyik asztalfiókkal, de abban a pillanatban, ahogy megérinted a fogantyút, fájdalom hasít a karodba – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, úgy döntesz, hogy feladod a keresést. A lépések már majdnem a kamra bejáratánál járnak… Lapozz az **5**-re.

115.

Hosszú percekig lépdelsz a folyosón, míg egy sztalagmit-csoporthoz nem érsz. A cseppkövek a földből meredeznek felfelé. Felette egy lyukat vágtak a plafonba, a tátongó sötétségbe. Azon gondolkozol, mi a célja, miközben óvatosan áthaladsz a tüskék között, és folytatod tovább az utad. Rövid idő múlva egy vasajtóhoz érsz a bal oldalon. Odatapasztod a füled az ajtóhoz, de semmit sem hallasz. Ha kinyitod, lapozz a **64**-re. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **152**-re.

116.

Mielőtt újabb ütést vihetnél be, az őrült varázsló meghátrál. Megpróbálod üldözőbe venni, de beleolvad a falba, és eltűnik! Ha megnézed, van-e a falban rejtekajtó, lapozz a **189**-re. Ha inkább egy szusszanásnyi szünetet tartva átkutatnád a dolgozószobáját, lapozz a **25**-re.



117.

Az utolsó ütésed megállítja a kőbőrű bestiát. Lassan összerogy, és kileheli a lelkét. Nyersz 2 SZERENCSE pontot azért, hogy legyőzted ezt a veszélyes ellenfelet. Megnézed, mi van Ulfarral, de meghalt, a Manticore tüskéje belefúródott a szívébe. Átkutatod az elesett Törpét, és találsz egy félig üres Gyógyító Italt a rongyai közé rejtve. Ha ezt megiszod, 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, de csak egy alkalomra elegendő.

Semmi más érdekeset nem találsz a kamrában, úgyhogy kimész a nagy nyíláson, a szemközti falon át. Egy széles folyosón találod magad, ami egy darabig egyenesen fut, mielőtt balra fordulna. A kanyarban egy nagy fahordó áll. Ha megvizsgálod a tartalmát, lapozz a **32**-re. Ha inkább magad mögött hagyod, lapozz a **156**-ra.

118.

A háborús kalapács nehéz és erőteljes fegyver, könnyedén képes csontot és sziklát is törni. Elteheted, ha szeretnéd, de akkor ott kell hagynod a kardodat (jegyezd fel a *Kalandlapodra*, ha elteszed). Most pedig ha felpróbálnád a medált, lapozz az **51**-re. Ha inkább otthagyod a tulajdonosán, lapozz a **199**-re.

119.

A folyosó hatalmas duplaszárnyú, vasalt ajtóban ér véget, melyből félelmetes fémtüskék meredeznek kifelé. Egy szarvas denevér képe nyújtózkodik az ajtó felett. Ha van nálad egy vaskulcs, lapozz a **68**-ra. Ha nincs, akkor más lehetőséged nem maradt, mint kopogni! Megkopogtatod az ajtót a kezeddel háromszor, majd várszz. Tíz perc telik el válasz nélkül. Éppen, amikor már feladni készülnél, és visszafele indulnál, az ajtó szárnyai kitárulnak… és egy óriási, kőből teremtett, emberszerű lény lép ki rajta! Izzó vörös szemeivel lepillant rád.

– Én vagyok Mor Orthor testőre. Nincs időpontod. Meg kell halnod.

Harcolnod kell.

Kődémon ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha van nálad Tűz Rúnakő, feláldozhatsz egyet, hogy ezzel gyengítsd ellenfeledet – mindegyik 1-gyel csökkenti ellenfeled ÜGYESSÉGÉT és 4-gyel az ÉLETEREJÉT. A Kődémon 3 ÉLETERŐ sebzést okoz neked minden egyes megnyert Harci Körben a szokásos 2 helyett. Ha valahogy sikerül túlélned ezt a rettenetes ellenfelet, visszanyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **19**-re.

120.

A bakancs takaros, és divatos Snattacat bőrből készült. Varázserejével felgyorsítja a mozdulataidat, akkor tesz fürgévé, amikor a legnagyobb szükséged van rá. Bármikor, amikor a történetben lehetőséged van *próbára tenni* ÜGYESSÉGED, hozzáadhatsz 2-t a dobáshoz (jegyezd fel a Snattacat Bakancsot a *Kalandlapodra*).

Most pedig, amennyiben még nem tetted, megvizsgálhatod a subát – lapozz a **197**-re –, vagy a kis üvegcsét – lapozz a **22**-re. Ha inkább elhagyod a szobát, hogy továbbmenj a folyosón, lapozz a **152**-re.

121.

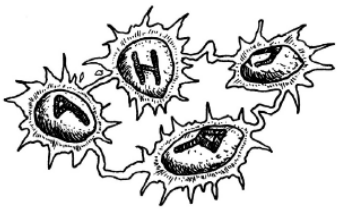
Őrülten pumpálsz a lábaddal, továbbrohansz a folyosón, és az utolsó pillanatban felugrasz a levegőbe. Egy rövid, rémisztő pillanat erejéig csak az izzó, olvadtan hömpölygő halál zúg alattad… ezután a csizmád keményen földet ér újra. Sikerült! Letörlöd az izzadságot a homlokodról, és továbbsietsz a folyosón, ahol a levegő egyre kellemesebbé válik. Lapozz a **182**-re.

122.

Beleilleszted a csillámló ékszert a lyukba. Kissé lötyög a foglalatban, úgyhogy megpróbálod beljebb nyomni. Hirtelen áramütés fut végig a karodon – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Az ékkő kiesik a lyukból, megfeketedett és összekarcolódott (húzd le a *Kalandlapodról*). Ha van nálad egy kék drágakő is, és megpróbálnád, lapozz a **86**-ra. Ha szeretnéd, kipróbálhatsz egy követ a földről, lapozz a **198**-ra. Máskülönben nincs több választásod, minthogy visszatérj a mellékjáratba – lapozz a **80**-ra.

123.

A folyosó, amelyen haladsz, kétfelé ágazik. Az elágazásban egy nagy faláda fekszik a földön. Ha kinyitnád, lapozz a **78**-ra. Ha a bal oldali utat választod, lapozz a **115**-re; ha jobbra indulsz, lapozz a **29**-re.

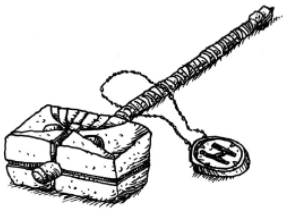


124.

Gyorsan döntést hozol, előveszel egy adag Élelmet a zsákodból (húzd le a *Kalandlapodról*), és a borzasztó patkány felé dobod. A behemót gyanakvóan szaglássza az ételt, majd egy csapásra lenyeli! Az ajtó felé futsz, a patkány meg utánad ered. Remeg a föld minden mennydörgő lépte alatt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **153**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **43**-ra.

125.

Ráhelyezed a fényes pajzsot a kőoltárra, ami egy erős villanás kíséretében eltűnik. A helyén egy csodálatos hosszú kard jelenik meg egy pikkelyes hüvelyben. Felveszed, és kihúzod a kardot a hüvelyből. A pengét mintha belső tűz tenné fényessé (húzd le a Griffpajzsot a *Kalandlapodról*, és jegyezd fel a Sárkánypengét). Ha Harci Kört nyersz ezzel a fegyverrel, dobj egy kockával, és ha 5-öt vagy 6-ot dobtál, a kard kétszeres sebzést okoz. Ha az ÜGYESSÉG pontod bármikor is 8 alá csökken, a Sárkánypenge méltatlannak ítél, és nem fogod tudni kihúzni a hüvelyből. Ezzel a legendás fegyverrel az oldaladon most átkutathatod a testeket, ha még nem tetted – lapozz a **69**-re. Ha inkább elhagyod a szobát, lapozz a **77**-re.



126.

A panel becsapódik, és néhány feszült pillanat múlva az ajtót kinyitja a meghunyászkodott Elf. Oldalra lököd a fogvatartód, és hosszú léptekkel továbbmész a folyosón, miközben az Elf állandó esedezése visszhangzik a füledben. Lapozz a **168**-ra.

127.

A Sötét Elf varázsló túl messze van, hogy közelharcba keveredj vele, de elképzelhető, hogy van esélyed messzebbről megsebezni. Mit teszel?

Meglövöd egy Ezüst Nyíllal?	Lapozz a **87**-re.
Elsütöd rá Ransond Poklát?	Lapozz a **140**-re.
Felé dobsz egy Áldozati Kést?	Lapozz a **14**-re.
Megpróbálod eltalálni egy Arany Medállal?	Lapozz a **158**-ra.

Ha ezek közül egyik tárgy sincs a birtokodban, megpróbálod megközelíteni az ellenfeled – lapozz a **61**-re.

128.

Megpróbálod puszta kézzel félrehúzni a deszkákat, de azok nem engednek. Ha a kardoddal próbálkozol, lapozz a **26**-ra. Ha feladod, és továbbmész, lapozz a **194**-re.

129.

– Egy zsoldos, az mondtad? – mormogja az Elf. Nincs szükségem bérelt izmokra. – Erősen megmarkolod a fegyvered, hogy felkészülj a támadásra…

– Amire azonban tényleg szükségem van – folytatja –, az egy új szolga a Mester számára, aki tehetséges a misztikus tudományokban. – Ha tudod, hogy kell elsütni Ransond Poklát, lapozz a **89**-re; ha nem tudod, lapozz a **164**-re.

130.

Odalépsz a rácshoz, és megvizsgálod közelebbről. Amint ezt teszed, valami égett szagot érzel – a bakancsod! A zöld nyálka leeszi a bőrt róla, úgyhogy visszavonulót fújsz a bejárat felé, és átgondolod, mitévő légy. Ha óvatos vagy, talán le tudod szedni a nyálka nagyobbik részét a rácsról a fegyvereddel, hogy kinyisd – lapozz a **90**-re. Ha inkább nem akarsz kockáztatni, átkutathatod a csontvázat, ha még nem tetted – lapozz a **62**-re. Ha távozol a helyiségből, lapozz a **113**-ra.

131.

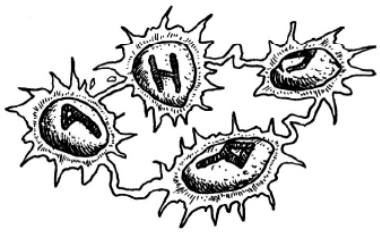
Előveszed az apró kulcsot, és becsúsztatod a zárba. Elfordul, és a fedő kinyílik – egy kis papírtekercs bukkan elő, ami vörös bársonyon nyugszik. Kitekered a papiruszt, de a bonyolult szöveg valami ismeretlen nyelven íródott. Ha rajtad van a Tanulás Talizmánja, lapozz a **196**-ra. Ha nincs, a tekercs értéktelen számodra, visszarakod a ládába, azt pedig a hordóba. Ha most kipróbálod a levest, lapozz a **32**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **156**-ra.

132.

Nem sokkal később egy vasajtóhoz érsz a balodon. Megpróbálkozol a kilinccsel, nincs bezárva. Szuszogást hallasz a túloldalról. Ha belépsz, lapozz a **46**-ra. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **123**-ra.

133.

Összeszorított fogakkal nyúlsz bele a lángba. Dobj három kockával! Ha az eredmény egyenlő vagy kevesebb, mint az ÉLETERŐ pontod, lapozz a **45**-re; ha az eredmény magasabb az ÉLETERŐDNÉL, lapozz a **91**-re.



134.

A Sötét Elf gonosz szeme felragyog, ahogy felmutatod neki a legendás ékszert. Gyorsan kinyitja az ajtót, és kikapja a kezedből (húzd le a Zöld Ékszert a *Kalandlapodról*). A lehetséges fogvatartód jókedvűen csettintgetve elsiet a folyosón. Te is hasonlóan döntesz. Lapozz a **168**-ra.

135.

Eltart egy ideig, de végül sikerül odébb tenned a kőkupacot az ajtó elől. Az ajtó nincs zárva, könnyedén nyílik. Egy kis terembe jutsz, ami üres, leszámítva a földön arccal lefelé fekvő testet. Törpének tűnik, a ruhájából ítélve bányász lehetett. Egy lila folyadékkal teli üvegcsét veszel észre az egyik aszott kezében. Ha átkutatod a testet, lapozz a **99**-re. Ha inkább elhagyod a termet, és továbbmész a folyosón, lapozz a **84**-re.

136.

Kemény munkával, de végül is sikerül megfejtened a szimbólumokat. Amennyire meg tudod állapítani, a szimbólumok azt jelentik, hogy „Emeld fel a Koponya Kincset". Átnézed a kamrát, és találsz egy földön fekvő emberi koponyát. Felvéve látod, hogy egy drótra van kötve, ami a földön egy lyukba fut bele. Mély morgás hallatszik, ahogy a szemközti fal felemelkedik a mennyezetre, hogy egy rejtett kamrát fedjen fel maga mögött! A kamrában egy rakás lim-lom van, amit kíváncsian kutatsz át. A többsége haszontalan vacak, csak egy agyhalott Ork gondolná értékesnek, de felfedezel három érdekes tárgyat is – egy pár bőrbakancsot, egy subát, és egy kis fekete üvegcsét. Melyiket vizsgálnád meg először? Ha a bőrbakancsot, lapozz a **120**-ra; ha a subát, lapozz a **197**-re. Ha a kis üvegcsét néznéd meg alaposabban, lapozz a **22**-re.

137.

Úsznod kell. Magasra emeled a zsákod, és belemártózol a jeges vízbe. Elég fárasztó, és mire végre újra száraz helyre érsz, kimerülsz, és a csontodig átfagytál – veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, tartasz egy rövid pihenőt, hogy átvizsgáld a zsákod tartalmát. Ha maradt nálad varázsital, a víz beleszivárgott, és ihatatlanná tette (húzd le a *Kalandlapodról*). Lapozz a **119**-re.

138.

Az ajtó egy szűk, kanyargó folyosóra vezet, amit vastag pókháló borít. Végül is zsákutcába fut, de észreveszel egy rejtett kilincset. Lenyomod, és a sima kőfal kinyílik előtted, egy újabb, szélesebb folyosót tárva fel mögötte, amin belépsz. Lapozz a **119**-re.

139.

Átkutatod a barlang minden zugát, de nem találsz semmi említésre méltót. Ahogy menni készülsz, megcsúszol egy víztócsán és kificamítod a bokád – veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, óvatosan kibicegsz a barlangból, és visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **194**-re.

140.

Erősen koncentrálsz, megpróbálod felidézni a varázsigét. Elkiáltod a szavakat, amivel egy lánggolyót küldesz a kezedből a varázsló felé. Ő mintegy mellékesen felemeli a varázspálcáját az érkező lövedék felé, és kemény jéggé változtatja a tűzgolyót! Félúton leesik, és ezernyi jégszilánkra törik a földön. Rátámadsz a Sötét Elfre. Lapozz a **61**-re.

141.

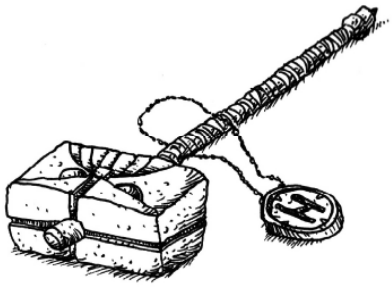
Átsiklasz a levegőn, és megveted a lábad a szakadék túloldalán, ám egy szikla meglazul a talpad alatt, és te beleesel a lyukba. Egy adag hegyes állócseppkő vár rád odalent. Dobj négy kockával, és vond le a számot az ÉLETERŐDBŐL! Ha valahogy mégis sikerül túlélned a zuhanást, óvatosan összeszeded magad, és lekezeled a sebeidet, amennyire tőled telik. Amikor újra elég erősnek érzed magad, hogy visszamássz a lépcsőn, visszatérsz a szakadék tetejére. Lapozz a **92**-re.

142.

Az oltárra egy üzenetet vésztek: *Két erős kar fekszik itt azokért, akikben megvan az erő, hogy feladják.* Talán ha az egyik ingóságodat itt hagyod, esetleg kapsz valamit cserébe? Vagy ez inkább valami csapda? Ha az előérzeted szerint ráhelyezel valamit az oltárra, lapozz az **58**-ra. Ha átkutatod a testeket, ha még nem tetted, lapozz a **69**-re. Ha inkább elhagyod a szobát, lapozz a **77**-re.

143.

Kétségbeesetten próbálod meg kikerülni a tüskéket – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd a sérülést. Ha nincs szerencséd, néhány tüske belefúródik az oldaladba. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, menynyi ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha még mindig életben vagy, feltápászkodsz, és szembeszállsz a borzasztó fenevaddal. Lapozz az **53**-ra.



144.

Közelebbről megvizsgálva a falat egy rejtett ajtó körvonala tűnik fel. Nekiveselkedsz az összes erőddel, és lassan kinyitod. Mögötte egy folyosó nyílik. Ha erre mennél tovább, lapozz a **186**-ra. Ha visszamész a főfolyosóra, lapozz a **132**-re.

145.

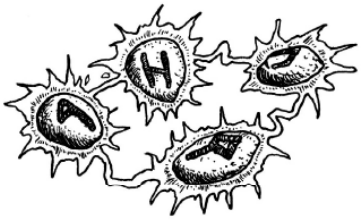
Az ajtó kitárul, és egy nagy barlangterembe jutsz. Váratlanul hangos recscsenést hallasz felülről. Felnézve látod, hogy egy hatalmas szikladarab zuhan feléd – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, az utolsó pillanatban sikerül kitérned az útjából. Ha nincs szerencséd, a szikla a lábadra zuhan, és nagy fájdalmat érzel – veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Átkutatva a termet üresnek tűnik, de még mindig hallod a zúgást. Nő a hangerő, és hirtelen három vibráló energiagolyó repül feléd a sötétből. Ha van egy Föld Rúnaköved, lapozz a **175**-re; ha nincsen, lapozz a **16**-ra.

146.

A hatodik érzékednek hála hátraugrasz a markoló kéz elől, és visszadobod a rácsot a lyukra. Épphogy elkerültél egy veszélyes ellenfelet, és csak egy kis sérülést szereztél a zöld nyálkától (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Most pedig átkutathatod a csontvázat, ha még nem tetted – lapozz a **62**-re. Ha inkább elhagyod a helyiséget, lapozz a **113**-ra.

147.

Előveszed a Rúnakövet, és nekidobod a fröcsögő olvadt lávának (húzd le a *Kalandlapodról*). Tömény gőzfelhő robban szét erőszakosan a levegőben, arra kényszerítve téged, hogy visszahátrálj a járatba. Néhány perc sistergés és pukkanás után a folyam lecsillapodik, és visszamész a gőzbe, ahol látod, hogy a láva kemény sziklává alakult! Lenyűgöz a Rúnakövek ereje. Átugrasz a megkövült láván, és folytatod az utad a folyosón. Lapozz a **182**-re.



148.

Vakító fény ragyog fel a zsákodban, és a homok varázslatos módon eltűnik körülötted. Végül is visszanyered a tested feletti uralmat, hogy talpra állj. Megvizsgálod a zsákod tartalmát, és felfedezed, hogy egy Tűz Rúnakő hiányzik (húzd le a *Kalandlapodról*). Össze vagy zavarodva, de örülsz, hogy élsz. Nekifeszülsz az ajtónak, és visszatérsz az elágazáshoz a folyosón. Lapozz a **29**-re.

149.

Minden észérvet nélkülözve továbbra is benne tartod a kezed a tűzben. A karodon a szőrszálak hamar tüzet kapnak és elégnek. A bőr a karodon feketedni, majd hámlani kezd. Az érzés őrjítő. Ha visszahúzod a karod, mielőtt véglegesen megnyomorodnál, lapozz a **91**-re. Ha hagyod, hogy a láng tovább égessen, lapozz a **45**-re.

150.

A panel becsapódik, te pedig várakozol. A percek órákká nyúlnak, az órák napokká. Nem jön segítség, és a tested hamarosan csatlakozik a csontvázhoz a végső nyugalomban…

151.

A kínzómester tetőtől talpig végigmér. – Nem vagy te egy kicsit alacsony egy Sötét Elfhez képest? – kérdi.

Nem szólsz, lehajtod a fejed, hogy jobban elrejtsd a vonásaid a csuklya alatt.

– Nos, elhoztad az áldozati kést? – kéri parancsolón.

Ha nálad van az Áldozati Kés, lapozz a **72**-re. Ha nincs, megtámadhatod a kínzómestert – lapozz a **82**-re –, vagy bocsánatért esedezve visszatérhetsz a folyosóra – lapozz a **167**-re.

152.

A folyosó egy kemény faajtóban ér véget. Nem hallasz semmi zajt a túloldalról. Ha kinyitod, lapozz a **162**-re. Ha inkább visszatérsz az elágazáshoz, ahol a másik utat választod, lapozz a **29**-re.

153.

Keresztülrohansz a kijáraton, és becsapod magad mögött az ajtót. Egy pillanattal később hangos puffanás hallatszik, ahogy a Királypatkány nekicsapódik. Szerencsére az ajtó tart, úgyhogy továbbmész a folyosón. Lapozz a **30**-ra.

154.

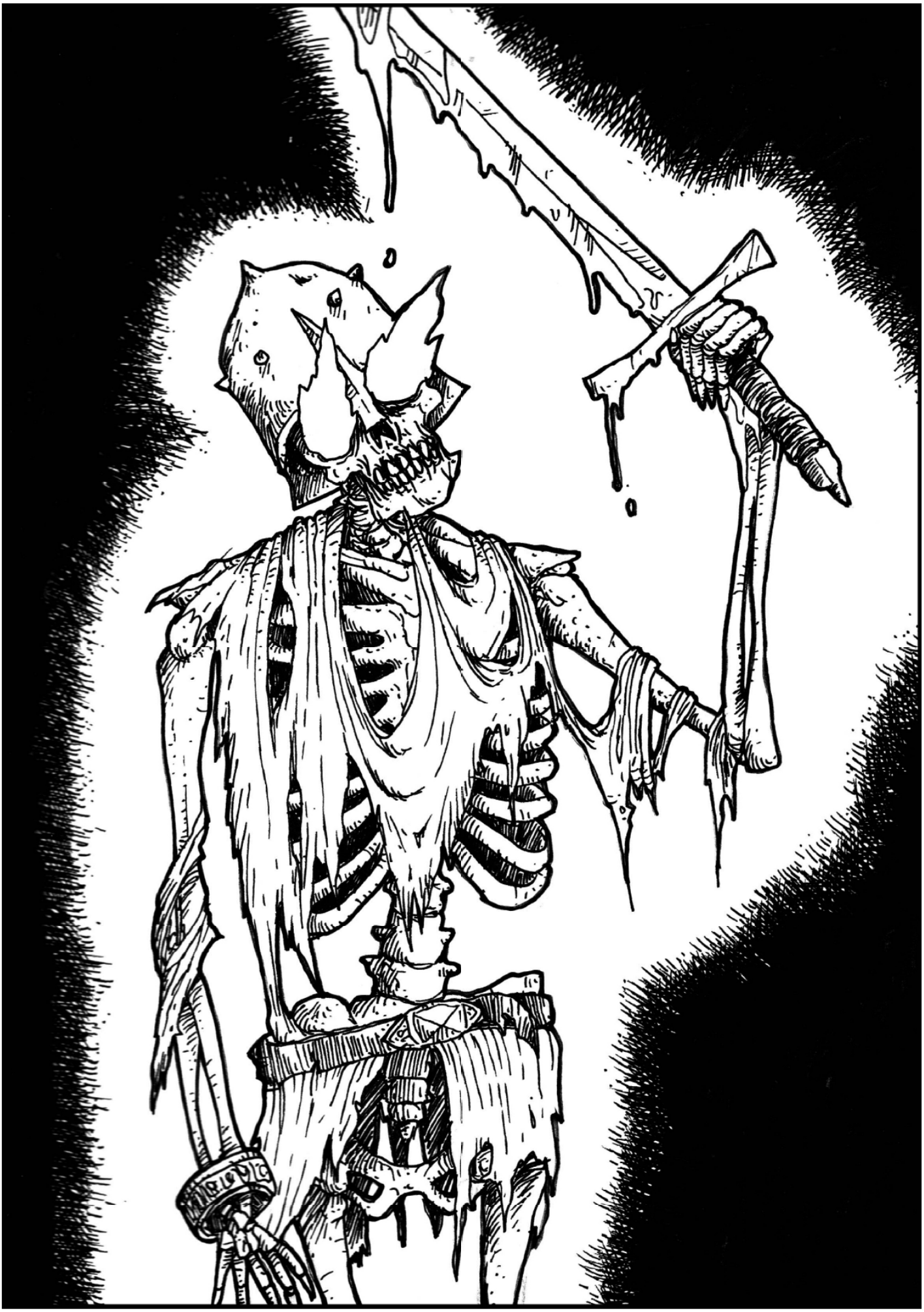
Az oldaljárat elég szűk, de sikerül átjutnod rajta. Egy kis lyukban végződik, ami a földből nyílik. Nem vagy biztos benne, hogy elég széles-e, hogy megfordulj benne, de odamész, hogy lemássz a lyukba, ahonnan egy másik, szélesebb járatba jutsz. Lapozz a **37**-re.

155.

Kihúzod a papírt az élettelen marok szorításából. Összetett szimbólumokat tartalmaz, és minden szimbólum alá egy szót írtak – talán a fordítás a közös nyelvre. Jegyezd fel a Fordítót a *Kalandlapodra*, ha úgy döntesz, hogy magaddal viszed. Visszatérsz az elágazáshoz, és a másik folyosó felé indulsz. Lapozz a **37**-re.

156.

Nem sokkal később egy oldaljárathoz érsz, ami a jobb oldalon ágazik le a folyosóról. Halk, erősödő hangot hallasz abból az irányból a sötétségen át. Ha az oldaljáratot választod, lapozz a **80**-ra. Ha továbbmész egyenesen, lapozz az **59**-re.



157.

Ahogy felemeled a sisakot a koponyáról, vörös ragyogás tölti meg a szemüregét, és a halott teremtmény feltámad! A Csontvázharcos feltápászkodik, és kinyújtott kézzel feléd tart.

Csontvázharcos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

A pengés fegyverek csak 1 ÉLETERŐ pontot sebeznek ellenfeleden minden sikeres támadás során. Ha felvetted az íjat, és van nálad egy ezüst nyílvessző (amit használni is szeretnél), lapozz a **193**-ra. Bármikor *elmenekülhetsz* ellenfeled elől, ha elhagyod a szobát – lapozz a **113**-ra.

Ha nyersz, a csontváz összerogy egy kupacba a földön, a csontjai újra élettelenül hevernek. Úgy döntesz, hogy otthagyod a sisakot. Ha még nem tetted, elveheted az íját – lapozz a **83**-ra –, vagy a kardját – lapozz a **31**-re. Vagy úgy is dönthetsz, hogy békén hagyod a csontvázat, és inkább megvizsgálod a kerek rácsot – lapozz a **130**-ra. Ha inkább elhagyod a kamrát, lapozz a **113**-ra.

158.

A varázsló felé dobod a medált. Nem számított erre a fajta támadásra, ösztönösen elkapja a levegőben.

– Mi ez? – kérdi mosolyogva. – Egy ajándék?

A nyakába akasztja a medált. Ebben a pillanatban a talaj remegni kezd, ahogy a Kőgólem kiemelkedik a földből, hogy megtámadja a Sötét Elfet. A következő csata ádáz, mindkét fél számos brutális ütést visz be a másiknak, de végül is Mor Orthor győzedelmeskedik. A lény porrá válik, majd az ellenfeled feléd fordul, miközben gyűlölettől izzanak a szemei. Vonj le 2 pontot Mor Orthor ÜGYESSÉGÉBŐL, és 6-ot az ÉLETEREJÉBŐL, amikor végre csatára kerül a sor. Most pedig lapozz a **61**-re.

159.

Nemsokára egy újabb faajtóhoz érsz a balodon. Szőrős pókot véstek a felületébe. Ha kinyitod, lapozz a **60**-ra. Ha tovább folytatod az utad, lapozz a **101**-re.

160.

Az ajtó nem nyílik egykönnyen, össze kell szedned minden erődet, hogy megmozdítsd. Végül is kinyílik, és egy hideg, sötét kamrába lépsz be. Váratlanul négy fáklya lobban fel, a szoba minden sarkában egy-egy. Ugyanebben a pillanatban a nehéz kőajtó becsapódik mögötted.

– Csak az arra érdemesek hagyhatják el a szobát – bömböli egy mély hang. – Tedd a kezed az egyik lángnyelvbe. Próbára teszlek.

A szobának nincs több kijárata a mögötted levő ajtón kívül, de az szorosan bezárult. Megnézed közelebbről a lángokat, mindegyik egy rozsdás üstben ég, és mindegyiken található egy névtábla. Úgy látszik, ki kell állnod a Lángok Próbáját, ha ki akarsz jutni innen. Melyik lángba nyúlnál bele?

Titán Ereje?	Lapozz a **133**-ra.
Courga Kegye?	Lapozz az **57**-re.
Sindla Szerencséje?	Lapozz a **192**-re.
Telak Bátorsága?	Lapozz a **74**-re.

161.

Kihúzod a handzsárt, és az oltárra helyezed. Amint a hideg követ érinti a fegyver, elkezd forogni, egyre gyorsabban és gyorsabban pörögve, mintha láthatatlan erő mozgatná. A fém hirtelen szétesik, és apró fémszilánkok repülnek minden irányba. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez – ennyi ÉLETERŐ pontot veszítesz a szétrepülő szilánkok miatt. Ha még mindig életben vagy, el kell venned egy kardot az egyik kupacból, hogy helyettesítsd a handzsárt (vonj le 1 pontot a Támadóerődből, amíg nem találsz jobb fegyvert, és ne felejtsd el feljegyezni a *Kalandlapodra*). Ezután sietve távozol a szobából, és visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **77**-re.

162.

Ahogy kinyitod az ajtót, egy adag durva sárga homok ömlik ki a folyosóra, bokáig terítve be téged. Egy sima négyzet alakú kamrát látsz, ami üres, leszámítva a sok homokot, és egy régi emberszerű csontvázat. A csontváz bordakosarában egy ököl méretű gyémánt foglal helyet – egy vagyont érhet! Ha belépsz a szobába, hogy magadhoz vedd, lapozz a **81**-re. Ha úgy hiszed, túl szép, hogy igaz legyen, és inkább otthagyod a gyémántot, és meghátrálsz az elágazáshoz, ahonnan jöttél, hogy a másik úton menj tovább, lapozz a **29**-re.

163.

A csontodig hatoló hideg elviselhetetlenné válik, úgyhogy felöltöd a köpönyeged, és szorosan magad köré tekered. Még így sem fed mindenhol. Jobb, mint a semmi, a hideg nagyrészét azért kívül tartja. A jég lassan fogy, és hamarosan teljesen eltűnik. Továbbmész a folyosón, magad mögött hagyva a rejtélyes járatot. Lapozz a **2**-re.

164.

– Bolond – köpi ki a Sötét Elf. – Ha Kőhidafalva maradéka mind ilyen idióta, mint te, a Mester gond nélkül eltörölheti őket a föld színéről.

Fortyogsz a dühtől, és fegyverrel a kezedben felé ugrasz.

Az Elf felszökken a székéből, és kihúz egy hosszú, rövid tőrt a köpönyegéből. – Ha csatázni szeretnél – kiáltja –, akkor ez fog következni!

Kernithor ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

A Sötét Elf sötét varázslattal és a tőrével is támad. Minden alkalommal, ha az ellenfeled Harci Kört nyer, dobj egy kockával, és nézd meg a lenti táblázatot, hogy kiderüljön a támadás módja:

Dobás	*Hatás*
1	Kiszipolyozza az erőt a csontodból – veszítesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot.
2	A bőröd megég, mintha tüzet kapna! Veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot.
3–5	A tőre mélyen beléd mártózik – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot.
6	Megbénul az elméd – veszítesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha a varázsló ÉLETEREJÉT 2-re vagy az alá csökkented, lapozz a **41**-re.

165.

Alig hiszel a szerencsédnek, mert a hurok éppen a láda körül landol az első dobásodra! Óvatosan ráfogsz a kötélre, és szorosra húzod, de ahogy ezt teszed, a kötél látszólag átcsúszik a ládán, míg az a helyén marad mozdulatlanul. Csalódott vagy, felszeded a kötelet, és azon töprengsz, megpróbáld-e újra. Ha megpróbálod, lapozz a **18**-ra. Ha rálépsz a hídra, lapozz a **111**-re. Ha inkább elhagyod a barlangot, és visszatérsz a főfolyosóra, lapozz a **132**-re.

166.

Sietve kimászol a lyukból, és úgy döntesz, elhagyod a helyiséget, hogy visszatérj a főfolyosóra. Lapozz a **113**-ra.

167.

Hamarosan egy újabb faajtóhoz érsz. Valami őrülten kaparászik a túloldalán. Az ajtóval szemben egy oldaljárat indul, balra ágazik le. Ha az ajtóval próbálkozol, lapozz a **195**-re. Ha az oldaljáraton mész tovább, lapozz a **154**-re. Ha a főfolyosón folytatod az utad, lapozz a **30**-ra.

168.

A folyosó végül is egy elágazáshoz ér. Mindkét út ugyanúgy néz ki, de a jobb oldaliból némi hideg fuvallatot érzed. Ha balra mész, lapozz a **95**-re; ha jobbra, lapozz a **108**-ra.

169.

A folyosó elkanyarodik, és egy keskeny akna mellett haladsz el, ami lefele nyílik. Túl szűk, hogy lemássz rajta, de a kezed befér a lyukon, ha megkockáztatnád. Ha belenyúlsz a mélyedésbe, hogy megnézd, mit rejt, lapozz a **11**-re. Ha inkább figyelmen kívül hagyod, és folytatod az utad tovább a folyosón, lapozz a **105**-re.

170.

Felemeled a dobozt, és kinyitod. Sötét, smaragdzöld köd árad a dobozból, és beburkol. A lábad megbicsaklik, ahogy az erő kimegy az izomzatodból – veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ördögi kacaj visszhangzik a folyosón, miközben elejted a dobozt, és kihátrálsz a füstfelhőből. Lapozz az **52**-re.

171.

Újra mélyen benyúlsz a hordóba, és megragadod a dobozt. Ez alkalommal semmi nem zavar meg, és gond nélkül kihúzod a masszából. Felfedezed, hogy ez tulajdonképpen egy kis ládikó, amit finom ezüst fémmunka díszít. Ha rendelkezel egy Ezüst Kulccsal, tudod, milyen számot bélyegeztek rá – lapozz ahhoz a fejezetponthoz. Ha nincs nálad a megfelelő kulcs, ott kell hagynod a ládát. Mielőtt indulnál, ihatsz a folyadékból – lapozz a **98**-ra. Ha egyszerűen továbbmész a folyosón, lapozz a **156**-ra.

172.

Minden erődre szükséged van, hogy kinyisd az ajtót, és közben valahogy megsérül a vállad – veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Egy nagy kőkamrába lépsz, ami hideg, mint a sír, és úgy bűzlik, mint egy Ork hónalja! Foszforeszkáló zöld nyálka borítja a padlót, és egy kerek fémrács körül koncentrálódik a földön a szoba közepén. Az egyik sarokban egy csontváz hever. Ha megnézed közelebbről a csontvázat, lapozz a **62**-re. Ha megvizsgálod a rácsot, lapozz a **130**-ra. Ha elhagyod a helyiséget, lapozz a **113**-ra.

173.

A Sötét Elf láthatólag összezavarodott, így az álruha szerez neked néhány értékes pillanatot. Lapozz a **127**-re.

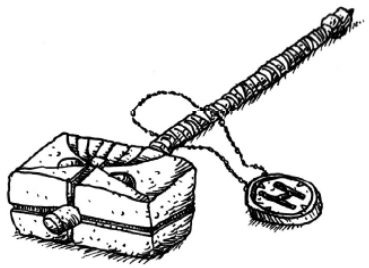
174.

Egy csomó haszontalan kacat található a szobában, de az alapos kutatásod eredményeképp rábukkansz egy Erő Gyűrűjére is. Ez a mágikus csecsebecse visszaállítja az ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére, de csak egyszer használhatod (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Találsz egy darab papírt is, amire a következő szavakat vésték: „Óvakodj a kúttól”.

Amikor éppen távozni készülsz, hangos pukkanást hallasz az üstből. Belenézel, és látod, hogy tele van örvénylő folyadékkal, ami dühösen eregeti a buborékokat a forró tűz felett. A lé hirtelen kifröccsen, és éppen az arcodon talál telibe – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot! Az Örvény magával ránt. Végezned kell vele, hogy kiszabadulj.

Örvény ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha nálad van egy Levegő Rúnakő, feláldozhatod, hogy azonnal megöld ellenfeled (ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*). Ha nyersz, lerázod magadról a folyadékot, és úgy döntesz, távozol a szobából. Lapozz a **123**-ra.



175.

Felismered a vibráló golyókat. Barlangi Lidércek, mágikus lények, akik köztudottan bányákban élnek. Előveszel egy Föld Rúnakövet, és egyenes eléjük dobod a járatban. Vakító villanás látszódik, és a Lidércek hirtelen eltűnnek a levegőben a Rúnakövecddel együtt (húzd le a Rúnakövet a *Kalandlapodról*). Elhagyod a termet, és folytatod az utad a folyosón. Lapozz a **76**-ra.

176.

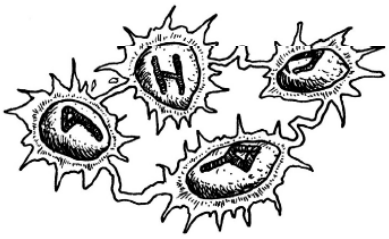
Úgy tűnik, zsákutcába értél. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **144**-re. Ha nincs szerencséd, visszamész a főfolyosóra, és jobbra fordulsz – lapozz a **132**-re.

177.

Izzadság patakzik az arcodon, ahogy a félig lebénult testeddel a kijárat felé küzdöd magad. A homok egyre inkább betölti a szobát, míg csak az orrod hegye látszik ki a homokbuckákból. Végül is elég közel kerülsz az ajtóhoz, és utolsó erőddel előrerúgsz, hogy kinyíljon az ajtó. A homok kiömlik a szobából, téged is visz magával a hullám. Kimerültél – veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, végül sikerül összeszedned magad, hogy feltápászkodj, és visszatámolyogj az elágazáshoz. Lapozz a **29**-re.

178.

Csak néhány pillanatod van, mielőtt észrevesznek. Ha a Sötét Elf testét kutatnád át, lapozz a **63**-ra; ha az asztalát, lapozz a **114**-re. Ha átgondolva a dolgot inkább az oldalajtón keresztül azonnal elhagyod a kamrát, lapozz a **138**-ra.



179.

A karom belemar a kezedbe, és a nyílás felé vonszol. Sok métert zuhansz valami ragyogó masszába, melybe a Kénsav Lidérc húzott bele. A gonosz teremtmény feléd tart, hogy végezzen veled.

Kénsav-lidérc	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Az ellenfeled savas karmai 4 ÉLETERŐ pont támadást okoznak minden sikeres támadáskor. Ezenkívül minden Harci Körben le kell vonnod 1-et az ÉLETERŐDBŐL, függetlenül attól, ki nyeri az adott kört, mivel a búvóhely nyálkája égeti a fedetlen bőrödet. Ha valahogy sikerül legyőznöd a szörnyeteget, visszanyersz 2 SZERENCSE pontot, mivel túlélted a veszélyes ellenfeled. Ha megkockáztatod a teremtmény búvóhelyének átkutatását, lapozz a **10**-re. Ha inkább olyan gyorsan távozol, ahogy csak tudsz, lapozz a **166**-ra.

180.

A folyosó elkezd lefelé tartani a Vashegyek gyomra felé. A talaj egyre nedvesebb a lábad alatt, és hamarosan hideg vizestócsákban tapicskolsz. Minél mélyebbre ereszkedsz, a víz annál inkább nő, először a bokádig ér, majd a térdedig, végül a csípődig. Nemsokára elérsz arra a pontra, ahol már úsznod kell, hogy tovább folytasd az utad az elárasztott folyosón. Ha birtokodban van a Levegő Rúnaköve, lapozz a **27**-re; ha nincs, lapozz a **137**-re.

181.

Melegség fut végig a testeden, ahogy a nyakadba akasztod az amulettet. Ez a Tanulás Talizmánja, és lehet, hogy hasznát veszed a jövőben – nyersz 1 SZERENCSE pontot (jegyezd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*). Most pedig, ha még nem tetted, megvizsgálhatod a fényes pajzsot – lapozz a **42**-re –, vagy felpróbálhatod a rézgyűrűt – lapozz az **55**-re. Ha úgy érzed, már elég időt vesztettél itt el, és inkább elhagynád a kamrát, és kilépve balra fordulnál, lapozz a **115**-re; vagy ha jobbra, lapozz a **29**-re.

182.

A folyosó összevissza kanyarog, úgyhogy elveszted az irányérzéked. Eljutsz bármikor is Mor Orthorhoz? Az esélyed igencsak lecsökken, mivel a folyosó hirtelen zsákutcába torkollik. Kétségbeesel a gondolattól, hogy vissza kell menjél a lávafolyam irányába, de ezután meglátsz valamit – egy titkos ajtó árulkodó körvonalát! Végigsimítod a kezeddel a durván faragott falat, és találsz egy kilincset, amit mélyen elrejtettek egy kővájatba. Lenyomod, és a titkos ajtó kinyílik, egy újabb folyosót fedve fel mögötte. Bemész rajta, és addig haladsz, míg egy elágazáshoz nem érsz. Az ösztönödre hallgatva a jobb oldali folyosón mész tovább. Lapozz a **108**-ra.

183.

A borzasztó pókszabású végül is a saját hálójában rogy össze. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **17**-re. Ha nincs szerencséd, úgy döntesz, otthagyod a pók odúját, és folytatod a küldetésed – lapozz a **101**-re.

184.

Abban a pillanatban, ahogy felemeled a koponya tetejét, egy csillogó sziklakígyó mélyeszti bele a méregfogait a kezedbe – veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, gyorsan darabokra vagdalod a kígyót, mielőtt újra támadásba lendülhetne. A kígyóméregtől émelyegve visszatámolyogsz a folyosón az elágazásig, majd nekiindulsz a másik úton. Lapozz a **108**-ra.

185.

Az ajtó mögött egy nagy, téglalap alapú kamra tárul fel. A kőfalakra rejtélyes rúnákat és szimbólumokat vésték. Alaposan megnézed ezeket, de nem sikerül értelmezned. A szoba közepén egy kis kőszobor ül, olyan mértékben megkopott, hogy nem jössz rá, mit ábrázolhat. A szobor lábánál egy kis csonthalom, bizsu és érmék fekszenek. Ha áldozatot mutatsz be a szobornak, lapozz a **21**-re. Ha inkább visszatérsz a folyosóra, lapozz a **107**-re.

186.

A folyosó összevissza kanyarog, mielőtt egy nagy vasajtóban véget nem ér. Valami szörny amorf koponyája függ az ajtó fölött, világtalan szemével rád bámul. Kinyitod az ajtót, és egy hatalmas barlangteremben találod magad, amit egy széles szakadék szel ketté. Egy vékony kőhíd az egyetlen út látszólag, hogy átkelj rajta. A híd túloldalán egy kőből készült széles humanoid áll mozdulatlanul. A kőlábai rövidek és vaskosak, de a mellkasa és a karja vastag és erőteljes. A teremtmény lábánál csillogó kristályból készült csodálatos láda fekszik. Ha megpróbálod megszerezni a ládát, lapozz a **36**-ra. Ha inkább meghagyod az őrének, és visszatérsz a főfolyosóra, lapozz a **132**-re.

187.

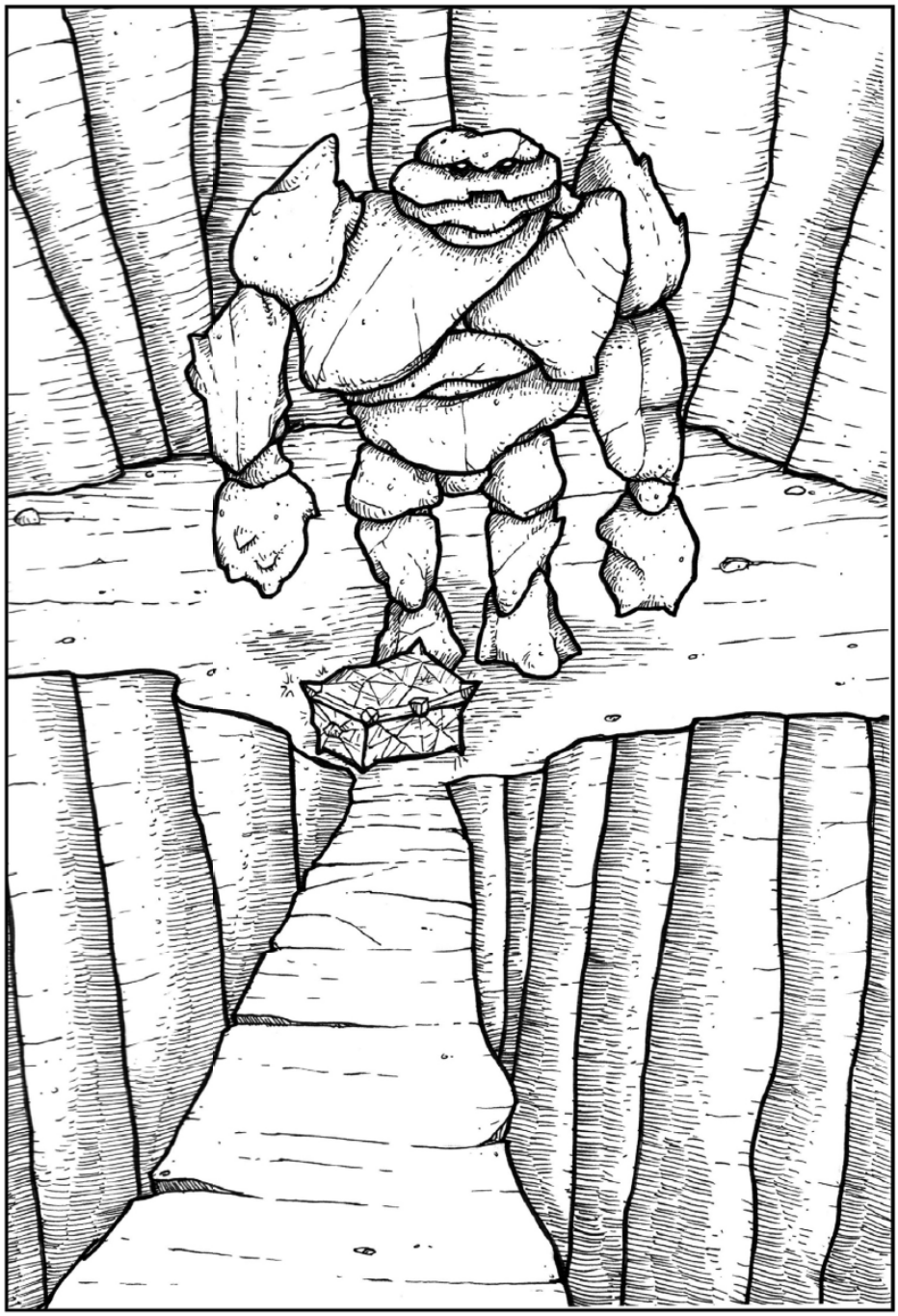
Az ajtó nincs zárva, és egy nagy kőkamrába lépsz be. A falakat fellógatott kardok, fejszék, lándzsák és más fegyverek díszítik. A helyiség közepén egy alacsony kőoltár foglal helyet. A túlsó falra három, karóba húzott, halott Sötét Elf testét szegezték. Megvizsgálva a fegyvereket, nem találsz a kardodnál jobbat. Ha átkutatod a testeket, lapozz a **69**-re. Ha az oltárt néznéd meg közelebbről, lapozz a **142**-re. Ha inkább távozol, lapozz a **77**-re.

188.

Azt állítod, Mor Orthor személyi testőre vagy, és felszólítod, hogy azonnal engedjen szabadon, nehogy az ura haragja lecsapjon rá. A Sötét Elf ekkor sandán rád tekint – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **126**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **150**-re.

189.

A fal felé fordulsz, és egy kis fogantyút veszel észre. Amikor megnyomod, a látásod homályos lesz, és furcsa érzés áramlik végig a testeden, mintha egy fuvallat érne. Amikor a látásod visszatér, egy nagy barlangban találod magad. A fal olyan magasra nyújtózkodik, hogy nem látod a tetejét. A hatalmas teret egy óriási szakadék vágja ketté, valószínűleg több száz méter mély. Az egyetlen mód, hogy átkelj rajta, egy keskeny, repedezett kőhídon vezet. Rálépsz a hídra, majd óvatosan előrearaszolsz rajta. Amikor félúton jársz a hídon, az remegni kezd, és kettéválik! Ha rendelkezel Föld Rúnakővel, lapozz a **79**-re; ha nem, akkor kockáztatnod kell – *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **39**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **4**-re.

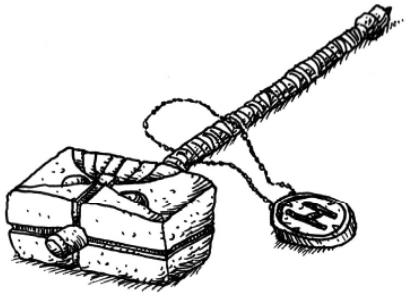


190.

Az utolsó Sötét Elf is a földre zuhan, miközben vér ömlik a fejéből. Megkockáztatod, hogy átkutasd a testüket, és találsz egy fényes kék ékkövet, ami biztosan megér jó néhány aranyat. Megvizsgálod a fogazott handzsárjukat – ádáz fegyvernek látszanak, de esetlennek érzed a kezedben. Ha úgy döntesz, hogy felfegyverzed magad az egyikkel, 3 ÉLETERŐ pontot okozol minden következő ellenfél ellen megnyert Harci Körben (hacsak más utasítást nem kapsz), de le kell vonnod 1-et a Támadóerődből. Az eredeti kardodat is hátra kell hagynod (jegyezd fel ezeket a változásokat a *Kalandlapodra*.) Ha most átkutatod a szobát, lapozz a **174**-re. Ha visszamész a folyosóra, hogy folytasd a küldetésed, lapozz a **123**-ra.

191.

A papír elporlad a kezedben, de sikerül elolvasnod egy szövegrészletet. Az volt ráírva, hogy „a kulcs a falban van”. Nincs ötleted a jelentését illetően, viszont megjegyzed ezt az információt. Lapozz a **92**-re.



192.

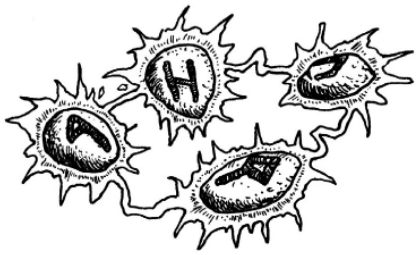
Elfordítod az arcod, és beletartod a csupasz kezed a tüzes örvénybe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **45**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **91**-re.

193.

Gyorsan kiveszed az ezüst nyilat a hátizsákodból, és felhúzod az íjat. Habár nem vagy íjász, mégis nyugodtan feszíted meg az íjhúrt, célzol, és egy sima mozdulattal útjára engeded a nyílvesszőt. A lövedék keresztülhasítva a levegőt éppen a csontváz koponyájába fúródik. Az ellenfeled egy szempillantás múlva szerteszét hever a szobában, a csontjait valamilyen mágikus erő szakította szét – visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Megvizsgálod a nyilat, de úgy tűnik, elválaszthatatlan a koponyától (húzd le a *Kalandlapodról*). Ha még nem tetted, elveheted a kardját – lapozz a **31**-re. Ha úgy döntesz, hogy békén hagyod a csontvázat, és inkább megvizsgálod a kerek rácsot, lapozz a **130**-ra. Ha elhagyod a kamrát, lapozz a **113**-ra.

194.

Rövidesen egy újabb elágazáshoz érsz. A bal oldali folyosó néhány méter után véget ér egy sziklaomlással. A jobbodon egy másik járat eltűnik a sötétben. Ha balra mész, lapozz a **71**-re; ha jobbra indulsz, lapozz a **37**-re.



195.

Kinyitod az ajtót, és négy Óriáspatkánynyal találod szemben magad egy kis szobában. Azonnal abbahagyják a kaparászást, és feléd tartanak. Az ajtóban állva egyesével tudsz velük megküzdeni.

Első Óriás-patkány	ÜGYESSÉG	4	ÉLETERŐ	4
Második Óriás-patkány	ÜGYESSÉG	5	ÉLETERŐ	5
Harmadik Óriás-patkány	ÜGYESSÉG	4	ÉLETERŐ	4
Negyedik Óriás-patkány	ÜGYESSÉG	5	ÉLETERŐ	4

Ha legyőzöd a nagyra nőtt rágcsálókat, átkutathatod a szobát – lapozz a **94**-re –, vagy folytathatod tovább az utad a folyosón – lapozz a **30**-ra.

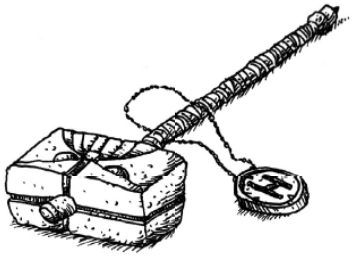
196.

Az amulett fényesen ragyogni kezd a nyakadban, és ekkor megérted az írást a tekercsen! Egy ártó varázslat, Ransond Pokla. Habár nem bízol a varázslókban, és amennyire lehet, megveted őket, minden apró segítségre szükséged van.

Ezt a varázslatot bármilyen csata előtt elsütheted, és ha így teszel, dobj egy kockával. Ha 1–5 közt dobsz, ennyi sebzést okozol ellenfelednek. Ha megsebezted az ellenfeled, újra dobnod kell, de ez alkalommal 1–4 közt kell lennie az eredménynek, hogy megtudd sebezni ellenfeled. Ezt addig folytathatod, amíg sebzést okoztál az ellenfelednek, de minden alkalommal csökkentened kell az intervallumot (1–3, majd 1–2, majd 1).

A varázslat akkor ér véget, ha nem sikerül az adott intervallumban dobnod, vagy az ellenfeled meghal. Csatánként csak egyszer használhatod. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a tekercset.

Örülsz a kincsnek, és továbbindulsz, hogy folytasd a küldetésed. Lapozz a **156**-ra.



197.

A suba tömör és piszkos, sok helyen szakadt. Ha felveszed, és az egyik karodra tekered, adhat némi védelmet pajzs helyett. Ha magaddal viszed, ellenfeled Támadóerejét 1-gyel csökkentheti. Hat Harci Kör után a suba azonban teljesen tönkremegy, és el kell dobnod (jegyezd fel a Subát a *Kalandlapodra*). Most pedig, ha még nem tetted, megvizsgálhatod a bakancsot – lapozz a **120**-ra –, vagy a kis üvegcsét – lapozz a **22**-re. Ha inkább elhagyod a szobát, hogy továbbmenj a folyosón, lapozz a **152**-re.

198.

Begyűjtesz egy nagyjából golyó alakú követ a földről, és beilleszted a nyílásba. Egy adag nyálkás zöld folyadék spriccel ki az ajtó egy rejtett nyílásából, éppen az arcodba fröccsenve. Erős sav, ami lemarja a bőrödet és a hajadat – veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig életben vagy, sietve odébb mész az ajtótól, hogy visszatérj az oldaljáratba. Lapozz a **80**-ra.

199.

Magad mögött hagyod a testet, és továbbmész a folyosón. Nem sokkal később egy bedeszkázott ajtóhoz érsz a bal oldalon. Ha megpróbálod kinyitni, lapozz a **15**-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a **159**-re.

200.

Az utolsó ütés mélyen belemar a varázslóba, hajszálvékony repedéseket okozva az egész testén. A Legfelsőbb Elementál egy szempillantás alatt négy részre szakad, és oda száműzetik, ahonnan származik, a mágikus síkokba. A Sötét Elf a varázspálcáját nem vitte magával, így azt azonnal darabokra töröd.

A barlangrendszerből kifelé az út eseménytelenül és csendben telik, mivel Mor Orthor csatlósait mind száműzted a semmibe a vezetőjükkel együtt. Végül is visszaérsz Kőhidafalva kapujához, ahol Gillibran Király és népe szívélyesen fogad.

– Gratulálok a győzelmedhez, megbecsült harcos! – mondja – Ismét megmentetted Kőhidafalva népét, és talán egész Allansiát is. Bőséges lesz a jutalmad, az első ajándékom egy korsó hideg sör! Most pedig gyere és igyál. Aztán kíváncsi vagyok a kalandod minden részletére!

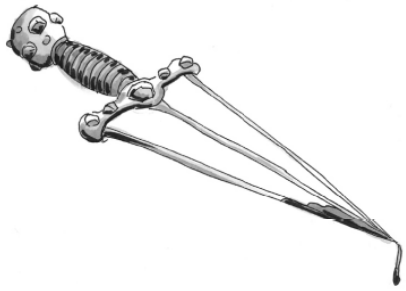
A Király e szavakkal a nép hangos éljenzése közepette elvezet a legközelebbi fogadóig. Kalandod itt véget ér.

Hogyan küzdj meg az Alvilág teremtményeivel?

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

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A szemközti oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

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



ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

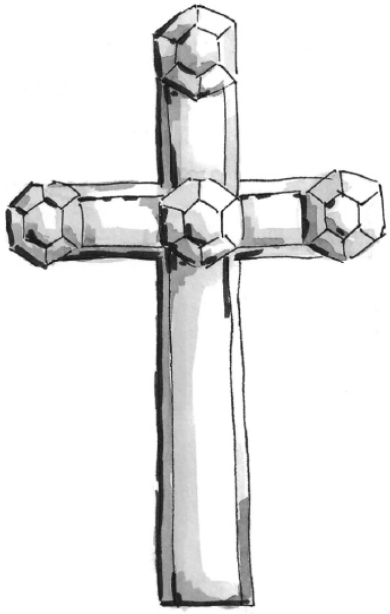
A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a füzet, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személlyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdetsz meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy egy Harci Körben minden támadód külön támadást hajt végre ellened, neked azonban el kell döntened, hogy melyikükkel veszed fel a harcot. A kiválasztott ellenféllel a szokott módon harcolj. Az összes többi ellen is meg kell határoznod a Támadóerődet, ám ha ekkor a te Támadóerőd a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivédted a támadását. Azonban ha a te Támadóerőd a kisebb, ellenfeled a szokásos módon okozott sebesülést neked.



ANGÉLA NŐVÉR FÁTYLA KALANDLAP

ÜGYESSÉG
***Kezdeti ügyesség*:**

ÉLETERŐ
***Kezdeti életerő*:**

SZERENCSE
***Kezdeti szerencse*:**

ÉLELMISZERKÉSZLET:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

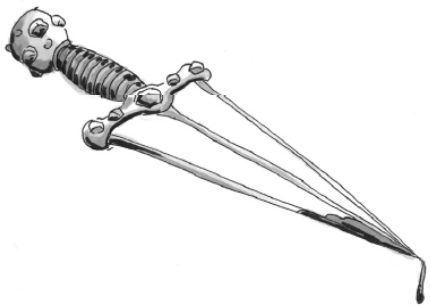
JEGYZETEK:

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 balszerencsés 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 vállalnod kell a következményeit.

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



A SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és Élelmiszer

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen 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 kaptad. Az elveszített ÉLETERŐ pontod Élelem fogyasztásával állíthatod vissza. A küldetésed 5 Élelemmel kezded, ennyi maradt abból, amit a Főpap biztosított, aki a misszióra küldött. A kalandod során szerezhetsz majd élelmiszert. Nyomon kell követned a *Kalandlapod* Élelmiszerkészlet rubrikájában, mennyi Élelmed maradt. Minden alkalommal, amikor elfogyasztasz egy Élelmet, 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, de le kell vonnod 1-et az Élelem rubrikában. Bármikor megállhatsz enni, kivéve a csata ideje alatt.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a füzetben. 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 és Varázsital

Minimális felszereléssel kezded a küldetésed, de találhatsz vagy vehetsz útközben tárgyakat. Magaddal viszel egy kardot, egy bőrvértet viselsz, a hátizsákod pedig az Élelem és bármilyen útközben talált tárgy tárolására szolgál. A küldetést varázsital nélkül kezded.

Háttértörténet

A Szent Fájdalom nővéreinek Kolostora a Holdkő Dombok hegyfokán áll, bármely utazó zarándok előtt nyitva van, aki Angéla De Culpa nővér emléke előtt szeretne tisztelegni, az apáca előtt, aki a kolostorban szolgált, de már hosszú ideje halott, és akinek az ereklyéihez számos csodát társítanak. Az ereklyéket (vagy inkább ereklyét, mivel Angéla nővérből semmi más nem maradt) a fekete fátyol jelenti, amit mindennap viselt, mialatt a kolostorban szolgált. Úgy tartják, egy arany ládikában őrizték a kolostor mélyén, és csak az arra érdemesek vethettek rá pillantást abban a reményben, hogy az Istenek a segítségükre lesznek.

Olyan pletykák keltek napvilágra mostanában, amelyek a fátyol elrablásáról szóltak, és Salamonis Főpapja megbízott, hogy utazz el a zárdába, keresd meg a szent ereklyét, és juttasd vissza eredeti helyére. A lopás részletei nem ismertek, csak nagyon kevesek juthattak el a kolostor falai közé, még kevesebbeknek adatott meg, hogy bebocsátást nyerjenek a belső szentélybe, ahol a szóbeszéd szerint az ereklyét őrizték, ezért azt gyanítják, a rablást belülről irányították, talán egy lázadó, nemrégiben megbüntetett novícius keze van a dologban, vagy egy bukott hercegnőé, akit arra kényszerítettek, hogy akarata ellenére apácaéletet éljen.

1.

Öt kemény napba telt, hogy elérd a Holdkő Dombokat, és további két napig gyalogoltál, követve a Főpap iránymutatását, felfelé kanyarogva az úton, gyakran veszélyes domboldalakon, mire a kolostor főbejáratához értél. Az épület éppolyan vészjósló és elhagyatott, mint a környezete, egy hatalmas gótikus óriás, amit a távoli főhajóból meredező magas templomtorony ural. Az éj gyorsan közeledik, és egyre hidegebb van, úgyhogy nem vesztegeted az időd, hanem belépsz a zárdába, amely egyrészről praktikus menedékként szolgál, ráadásul a megbízatásod is itt kezdődik.

A kápolnába nyíló duplaszárnyú főkapu hatalmas, sötét fából készült, valami szöveget szegeltek a nagy vaskilincs fölé egy pergamenre. A kapu zárva van, ami teljesen érthető dolog, mivel elég kevés látogató jár erre sötétedés után. Mit teszel?

Megpróbálod lenyomni a kilincset, hogy kinyitsd az ajtót?	Lapozz az **52**-re.
Megnézed a feliratot?	Lapozz a **96**-ra.
Hangosan kopogtatsz az ajtón?	Lapozz a **62**-re.

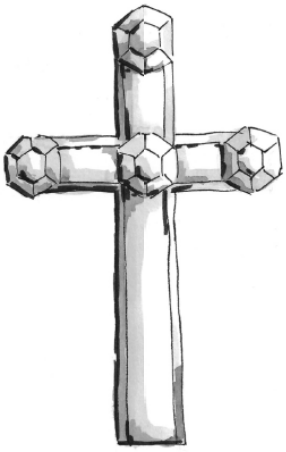
2.

– A hozzáállásod meglep, tekintve, hogy te vagy, aki az igazságot keresed, de tudtam, hogy nem vagy különb náluk. Gonosz rothadás járja át ezt az épületet mindenhol.

Mielőtt lehetőséged lenne rá, hogy kimagyarázd magad, vagy kérdést tegyél fel neki, Grandier előránt egy fogazott kést a háta mögül, és kegyetlen sebet ejt a bal csuklóján. Vér spriccel a vágásból. Az életkorát és törékeny testalkatát figyelembe véve csak egy másodperc kell, hogy a kés kiessen a kezéből, és elájuljon. Veszítesz 2 SZERENCSE pontot. Grandier halálával csak abban reménykedhetsz, hogy sikerül a saját ravaszságodra támaszkodva feltárnod a rejtélyt. Ebben a helyiségben semmi érdekeset nem találsz a kétségbeesés nyomasztó auráján kívül, így hát úgy döntesz, hogy a déli falon nyíló ajtón át elhagyod a termet. Lapozz a **183**-ra.

3.

Óvatosan belépsz, és odaosonsz a folyosón a lépcsősor tetejéhez. A folyosó nagyjából megfelelő általános állapota ellenére (a pókhálók hiánya és a nagyon kevés por figyelemre méltó) nyirkos és áporodott szag száll fel a mélységből, ahova a lépcsősor vezet. Ha mélyebben is behatolnál a kamrába úgy, hogy lemész a lépcsőn, lapozz a **190**-re. Ha úgy érzed, hogy inkább távoznál innen, hogy visszatérj a konyha biztonságába, lapozz a **133**-ra.



4.

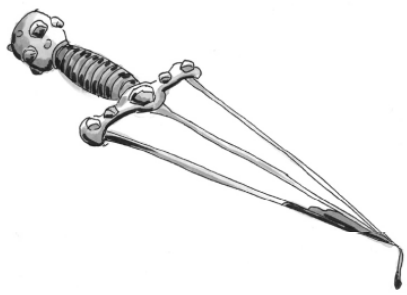
Felemeled az öklöd, és erősen csapsz vele egyet, vagy legalább is úgy gondolod, elég erősen, a tükörnek gondolt tárgyra, de az öklöd simán átcsúszik a felületén, mintha az vízből lenne. Ha szeretnéd a kardoddal összetörni a tükröt (ha van kardod), lapozz a **210**-re. Ha egy kalapáccsal zúznád szét (ha van nálad), lapozz a **142**-re. Ha inkább egyszerűen belépnél rajta, lapozz a **14**-re.

5.

Az ajtó egy kisszobába nyílik, ami szinte teljesen üres, csak néhány szerzetesi csuha lóg az akasztókon a falon, és néhány hosszú ruha fekszik a padokon. Öltözőnek látszik a helyiség, és mivel néhány ruha még meleg, arra következtetsz, hogy nemrég vette le a viselőjük. Az egyik ruhán fekvő fehér alabástrom álarc felkelti a figyelmed – elteheted, ha szeretnéd. A szoba egyetlen kijárata a szemközti falon lévő ajtó. Lapozz a **27**-re.

6.

Végigsimítod az ujjbegyeiddel a vakolatot két kevésbé nyálkás kő között, és habár semmit nem találsz, mégis valami azt súgja, hogy próbálj meg lyukat nyitni a falon, de hirtelen valami nagyon furcsa zsibbadást érzel az ujjbegyeiden. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **83**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz az **56**-ra.



7.

– Mi hasznát vegyem ennek a semmiségnek? Éhes vagyok, nem szegény. Nem érsz annyit, mint reméltem. Tűnj a szemem elől! A fenti ajtó odavezet, ahova szeretnél eljutni, de kétlem, hogy megtalálod az igazságot, amit keresel.

Veszítesz 2 SZERENCSE pontot ezért az aggasztó előjelért. Most pedig lapozz a **183**-ra.

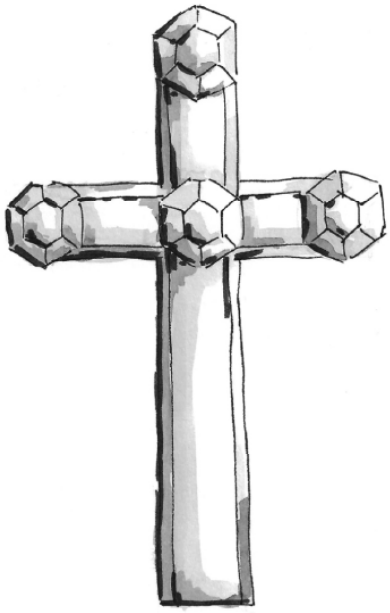
8.

Átososnsz az ajtón, és óvatosan bezárod magad mögött, nehogy bárkinek felkeltse a figyelmét a váratlan érkezésed és gyors távozásod. A nagy kerengőben vagy, ahol még mindig nincs ember, és ettől megkönnyebbülsz. Az üres csarnok túloldalán egy ajtóval találod magad szemben, amiről tudod, hogy visszavezet az öltözőhelyiségbe, úgyhogy a jobb oldali falon nyíló három ajtó közül kell választanod. Ha a piros „W” feliratú kis ajtót választod, lapozz a **91**-re. Ha a fémkeresztes nagy ajtót választod, lapozz a **179**-re. Ha a mahagóni színű, újnak kinéző faajtón mennél tovább, lapozz a **201**-re.

9.

Az ajtón nincs kilincs, amivel ki lehetne nyitni. Ehelyett a keretben valamiféle kombinációs zár látható három fémhengerrel, amelyeket elforgatva lehet változtatni a háromjegyű belépési kódot.

Ha ismered az ajtó kódját, lapozz arra a fejezetpontra. Ha nem ismered, megpróbálhatod a „2”-es ajtót – lapozz a **154**-re. Vagy ha már egyszer sikertelenül próbálkoztál azzal az ajtóval, kétségbeesetten sóhajtva veszed tudomásul, hogy ilyen messzire eljöttél csak azért, hogy elbukj bárminemű előrelépés nélkül. Kitalálsz a visszafelé vezető úton a kolostorból, de a küldetésed kudarcba fulladt.



10.

A rövid folyosó másik végén a gyűlésterem felé és az ellenkező irányban két faajtó található, mindkettő csukva van. Ha a bal oldali ajtóval próbálkoznál, lapozz a **92**-re; ha a jobb oldalival, lapozz a **177**-re.

11.

Ha a kék gombot nyomod meg, lapozz az **50**-re; ha a barnát, lapozz a **146**-ra.

12.

Ahogy leszakítod a virágot a száráról, a susogó fű kétszeresére nő, és pengék ugranak ki sűrű közepéből, amelyek vége csillogó acélszerű, és amelyek korábban el voltak rejtve. A szablyafűcsomót minden bizonnyal szándékosan ültették ide, hogy védje az orchideákat. Meg kell vele küzdened, mivel feléd kaszabol.

Szablyafű ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Ha nyersz, lapozz a **114**-re.

13.

Odalépsz a medence oldalához, és egy egyszerű ágyékkötőt viselő öregembert látsz, aki a vízben fekszik. Azonnal nyilvánvalóvá válik a vér forrása, amikor észreveszed a férfi csuklóján a mély vágást. Belenézve a vízbe, nagy adag alvadt artériás vért látsz a fürdővízzel keveredve, ami a csuklójából származik. Fogazott kés nyugszik a férfi mellkasán, ami magáért beszél, mivel vércseppek láthatóak a pengéjén. Úgy tűnik, egy öngyilkosságot fedeztél fel.

Ha korábban azt az utasítást kaptad, hogy keress meg egy bizonyos Papot, lapozz a **126**-ra. Ha nem mondtak neked ilyesmit, lapozz a **167**-re.

14.

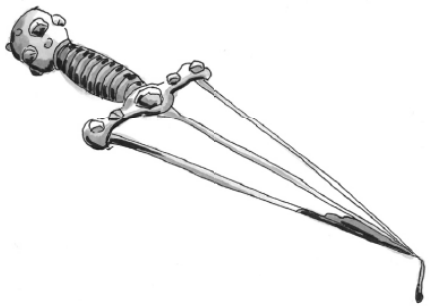
Némileg hezitálva előrelépsz, és sikeresen belépsz a tükrön. Egy pillanatra vakító fény villan, majd hideg fuvallatot érzel.

Körülnézel, és meglátod a kolostor főbejáratát, felismered a pergamenre írt üzenetet a faajtón. Valahogy visszakerültél oda, ahonnan indultál, amikor először megérkeztél ide az este! Sűrű köd vesz körül, az éjszakai levegő csontig hatóan hideg.

Ha bekopogtatsz az ajtón, lapozz a **174**-re. Ha körülnézel, hátha találsz valami menedéket az éjszakára, lapozz a **87**-re.

15.

– Tudom, hogy itt vagy, érzem a jelenléted – mondja a még mindig nyugodt fürdőző. Ha az ajtó felé indulsz, lapozz a **183**-ra. Ha megpróbálod a magad javára fordítani a helyzetet, tehát inkább segítséget kérsz tőle, lapozz a **144**-re.



16.

A Vérpatkány előtted zuhan a padlóra, sűrű vérét gyorsan beszívja a gabona, ami a padlót borítja. Átkutatod a kunyhót, de nem találsz mást, mint egy őrlőkövet, amit te semmire sem használhatsz. Ha most az ösvényt követed, hogy kiderüljön, hova vezet, lapozz az **55**-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy visszatérsz a konyhába, lapozz a **32**-re.

17.

Két ajtó közül választhatsz. Ha az újnak kinéző, mahagóniszínű faajtót választod, ami jobbra nyílik onnan, ahol beléptél, lapozz a **201**-re. Ha a kis ajtót választod, amire „W”-t festettek, lapozz a **91**-re.

18.

Az ütéseddel a földre küldöd a teremtményt, aki a fal felé hátrál. És ahogy nézed, az izmos termete jelentősen csökken, a bőre beteges zöld árnyalatot vesz fel. A füle megnyúlik, míg a karjai rövidülnek, és a Fattyú végső elkeseredett lépésével új alakot ölt, majd feléd támad a most már csak alig egy méter magas Goblin alakjában.

Goblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Ha megölöd a rémes teremtmény végső formáját, a leterített lény visszalakul eredeti alakjává – egy emberszerű babává. Végül sikerült legyőznöd a Fattyút. Lapozz a **72**-re.

19.

Közvetlenül előtted egy ajtó nyílik, amiről látod, hogy az ürcs kerengőbe visz vissza, ahol már jártál. Ha még nem próbáltad, megpróbálkozhatsz a bal oldalt nyíló ajtóval – lapozz az **59**-re –, vagy a nagy ajtóval a jobb oldalon, amire egy ezüst keresztet szögeltek – lapozz a **179**-re.

20.

Ahogy elővesszed a keresztet, a teremtmény rögtön kikapja a kezedből, valami olyan arckifejezéssel nézi, amit már-már mosolynak lehet tekinteni. Azután elindul, majd eltűnik a fürdőház felé, közben folyamatosan az aranytárgyra fókuszál. Ha belépsz a helyiségbe, lapozz a **61**-re. Ha inkább a bal oldali folyosót választod, lapozz a **31**-re.

21.

Az utolsó csapásod leteríti a gusztustalan borzalmat, a padlóra zuhan, és a szemed láttára kezd szétesni. Végignézed, hogy megbizonyosodj róla, a teremtményből nem marad más, csak por, mielőtt visszafordulnál a sötétség felé.

Ahogy megfordulsz, észreveszed, hogy a külső kamrából beszűrődő fény megtörik egy kis fényes felületen. Amikor a szemed teljesen hozzászokott a félhomályhoz, képes vagy kivenni egy hatalmas szabadon álló tükör körvonalait a szemeddel, majdnem szobamagasságú, a padlótól a plafonig ér. Megállsz a tükör előtt, és a következő lépésen gondolkozol. Lapozz a **78**-ra.

22.

Elmondod neki, hogy a látogatásod célja az elveszett fátyol-ereklyét megtalálni, mire ő sejtelmesen mosolyog.

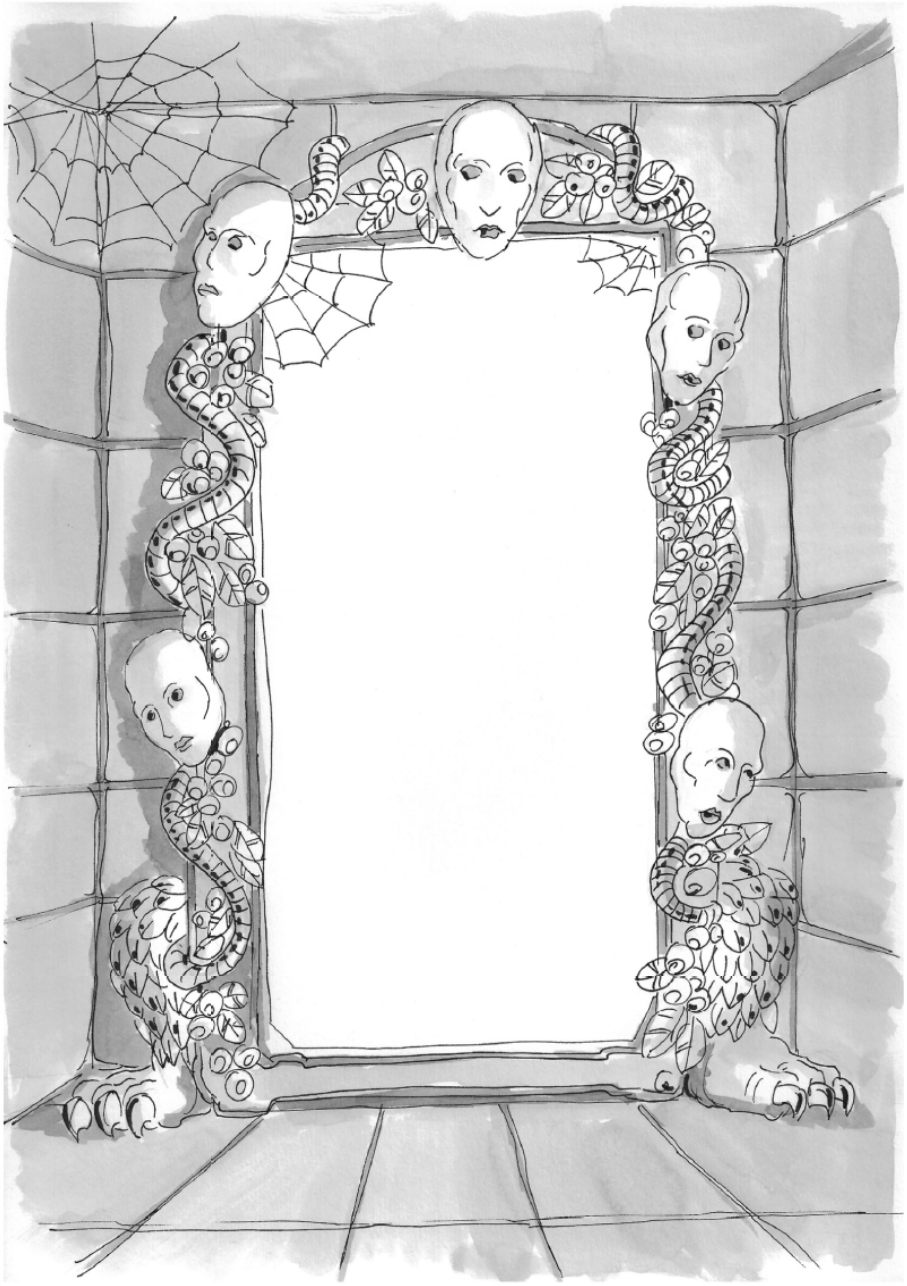
– Igen, az egy érdekes tárgy, és azt mondják, sok jó tulajdonsággal bír. Nekem nincsenek ereklyéim, inkább a régi módszert részesítem előnyben, egy jó kardos kezet, némi szenteltvizet, és az igazság követését minden körülmények között. Amit keresel, mélyen az épület falai között rejtőzik, biztosan nem juttatták ki az épületből. Meg kell találnod valakit a saját fajtádból, aki ugyanúgy az ajtón jutott be, ahogy te magad is. Ő is a fátylat kereste. Fogadd meg a tanácsom, és végy áldást magadra a szenteltvízzel, amit az északi kereszthajó tartójában találsz. Attól tartok, szükséged lesz a védelmére.

Ekkor egy kis üvegcsét vesz elő a csuhájából, a kezedbe teszi, és elmélkedve bólint egyet.

Ha megfogadod a tanácsát, és az északi hajóba mész, lapozz a **192**-re. Ha inkább megpróbálsz a lehető leggyorsabban bejutni a kolostor belsejébe, ezért a déli kereszthajó felé indulsz, lapozz a **169**-re.

23.

Ahogy közelebb mész, a kosár elkezd dülöngélni, mintha lenne benne valami, ami mozog. Ha vetnél egy közelebbi pillantást a tartalmára, lapozz a **188**-ra. Ha inkább elhagynád a szobát, és a másik, „2”-es feliratú ajtóval próbálkoznál, lapozz a **154**-re.



24.

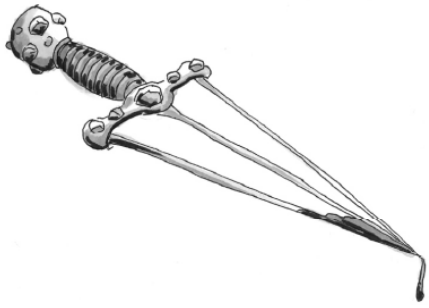
Hogy ne menj kétszer ugyanarra, számodra csak két lehetséges kijárata van a konyhának: az üvegezett ajtó, amin keresztül a kiskertbe juthatsz – lapozz a **44**-re; vagy megpróbálkozhatsz egy súlyosnak látszó fekete ajtóval is a túlsó falon – lapozz az **59**-re. A harmadik ajtó nyitva van, és az üres kerengőbe vezet, úgyhogy ezt inkább hanyagolod.

25.

Az összegyűltek várakozóan néznek rád, és ekkor jössz rá, hogy a szerzetes öltözete azt a látszatot kelti a társaság szemében, hogy misét fogsz celebrálni! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **175**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **196**-ra.

26.

Öt percig állsz teljesen mozdulatlanul, de semmi furcsaság nem történik. Ha most továbbmennél, lapozz a **207**-re. Ha inkább visszafordulnál, hogy visszafuss a konyha irányába, lapozz a **66**-ra.



27.

Átlépsz az ajtón, és egy hatalmas kerengőben találod magad, melynek mérete azt sugallja, hogy az épületegyüttes nagy részét elfoglalja. A kerengő teljesen üres, egyszerű fapadlóból és a sima faberakásos plafonban végződő magas ablaktalan falakból áll. A lépteid visszhangoznak a keményfa padlón, visszaverődnek a helyiségben. Négy ajtó nyílik a kerengőből, ezek közül bármerre mehetsz. Ahogy lépdelsz a padlón, szárnysuhogás neszét hallod, és amikor felnézel, egy csapat nagy denevért pillantasz meg, ahogy lecsapnak rád.

Le kell győznöd őket, mielőtt az egyik ajtón át távoznál.

Denevérek ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5

Ha nyersz, kimehetsz a kerengőből. Ha azt az ajtót választod, amelyik közvetlenül az öltözővel szemközt található, lapozz az **59**-re. Választhatod az öltözőhelyiség ajtaja mellett nyíló ajtókat is. Ha a piros „W" feliratú kis ajtót választod, lapozz a **91**-re. Ha a fémkeresztes nagy ajtót választod, lapozz a **179**-re. Ha a mahagóni színű, újnak kinéző faajtóra esik a választásod, lapozz a **201**-re.

28.

– Miért vagy ennyire bizalmatlan, ha ilyen messzire eljutottál? De felelek a kérdésedre. Amandia nővér vagyok, a Szent Fájdalom Rendjének Vezetője. Csatlakozol hozzám az asztalomnál?

Ha elfogadod a meghívást, lapozz a **60**-ra. Ha inkább máshogy lépnél, lapozz a releváns fejezetponthoz.

29.

Úgy gondolod, nem lenne bölcs dolog, ha meglátnának, ha a szobában maradnál, figyelembe véve, mi történhet, ha kiderülne, hogy hívatlan látogatóként tartózkodsz ott. Ezért felhajtod a varázsitalt, aminek hatására tetőtől talpig elkezdesz láthatatlanná válni. Megmozgatod az ujjadat, hogy megbizonyosodj róla, nincs ártalmas hatása annak, hogy megittál egy egész adagot a varázsitalból. Örömmel nyugtázod, hogy teljesen láthatatlanná váltál, de a főzetnek nincs más hatása rád. Lapozz a **33**-ra.

30.

Elosonsz a szobor mellett, de véletlenül nekiütődik a hátizsákod az egyik fémkarjának, és ijedten veszed észre, ahogy a kar kipattan, és megragadva téged maga elé húz, hogy szembekerülj vele. A fémszemhéjai kinyílnak, az üvegszemeiből pedig két erős fénycsóva sugárzik. Felemeli fémökleit, és feléd kezd hadonászni a karjaival. Védened kell magad. A szobor puha fémből készült, tehát bármilyen fegyver meg tudja sebezni, de a szeméből sugárzó erős fény miatt, mivel részlegesen elvakít, 1-gyel kevesebb Támadóerővel kell harcolnod.

Fémharcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Bármikor, ha duplát dobsz Támadóerődnek, és megnyersz egy Harci Kört, lapozz azonnal az **58**-ra. Ha legyőzöd az életre kelt szobrot, lapozz a **111**-re.

31.

Az oldalfolyosó hozzávetőlegesen csak egy méter széles, ezért óvatosan haladsz rajta. Kis gázlámpások világítják meg, amiket vállmagasságban helyeztek el felváltva kétoldalt a falon, a folyosó padlóját valamiféle ragyogó, fémes anyaggal borították. Ha lehajolnál megvizsgálni a fémpadlót, hogy megnézd, biztonságos-e a továbbhaladáshoz, lapozz a **95**-re. Ha egyszerűen továbbmennél a folyosón a lámpákra hagyatkozva, lapozz a **80**-ra.

32.

Belépsz a konyhába, és bezárod magad mögött a külső, üvegezett ajtót. A konyha éppúgy néz ki, ahogy hagytad, ezért úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha azonnal továbbmész. Lapozz a **19**-re.

33.

Láthatatlanságod miatt, könnyedén körbe tudsz nézni a szobában a vonagló összefonódó testek között, akik tivornyázni gyűltek össze, és látszólag valamiféle önkívületi állapotot okozó kábítószer hatása alatt vannak. Óvatosan kell mozognod, hogy nehogy rálépj véletlenül valakire, vagy meglökj valakit. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **138**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **110**-re.

34.

– Hol szerezted ezeket? Tudtam, tudtam, hogy nem vagy különb náluk. Gonosz rothadás járja át ezt az épületet mindenhol.

Mielőtt lehetőséged lenne rá, hogy kimagyarázd magad, vagy kérdést tegyél fel neki, Grandier előránt egy fogazott kést a háta mögül, és kegyetlen sebet ejt a bal csuklóján. Vér spriccel a vágásból, és az életkorát és törékeny testalkatát figyelembe véve csak egy másodperc kell, hogy a kés kiessen a kezéből, és elájuljon. Veszítesz 2 SZERENCSE pontot. Grandier halálával csak abban reménykedhetsz, hogy sikerül a saját ravaszságodra támaszkodva feltárnod a rejtélyt. Ebben a helyiségben semmi érdekeset nem találsz a kétségbeesés nyomasztó auráján kívül, így hát úgy döntesz, hogy a déli falon nyíló ajtón át elhagyod a termet. Lapozz a **183**-ra.

35.

Óvatosan csak pár cseppet engedsz a nyelvedre, méred az időt, és vársz, hogy mi történik. Az ujjaid a jobb kezeden pillanatokon belül eltűnnek. Kétségbe esve rázod meg a jobb karod, és megkönnyebbülsz, hogy még mindig érzed, ahogy behajlítod a végtagod. Néhány másodperccel később az ujjaid újra látszódnak. A folyadék a Láthatatlanság Itala, ha az egész adagot megiszod, teljesen láthatatlanná válsz néhány percre. Elteheted, ha szeretnéd. Szerzeményednek örvendezve a szemközti falon levő ajtó felé indulsz. Lapozz a **143**-ra.

36.

Egy gyönyörűen díszített hálóteremben térsz magadhoz, ami sokkal inkább hasonlít valami hatalmas király tróntermére, mint egy kolostor hálótermére. Zöld szőnyeg borítja a padlót, amin fekszel, és gazdag falikárpittal fedték a falakat, amelyeken számos vallásos jelenet látható. Felállsz, és meglepődve tapasztalod, hogy nem érzed magad egyáltalán megviseltnek. A szoba túlvégén egy jókora baldachinos ágy áll, az egyik oldalán egy mahagóni íróasztal látható, amin két aranyserleg foglal helyet. Az asztal mögött egy trónra emlékeztető kecses szék is látszódik, amiben egy idős, de elegánsan kinéző hölgy foglal helyet. A Rend Papnőinek hagyományos öltözékét viseli, a nyakában egy rövid aranyláncon egy A-alakú függő látható, aminek közepéből smaragddíszek lógnak. Rád mosolyog, és int, hogy menj közelebb.

Ha úgy teszel, ahogy kívánja, lapozz a **60**-ra. Ha megkéred, hogy fedje fel kilétét, lapozz a **28**-ra.

37.

Miközben a zsákodban kutakodsz, a teremtmény kíváncsian vizslat, mintha azt várná, hogy valami jutalmat kap. Mit ajánlasz fel neki?

Egy háborús kalapácsot? Lapozz a **178**-ra.
A bolondok aranyát? Lapozz a **97**-re.
Némi gesztenyét? Lapozz a **127**-re.
Egy adag Élelmet? Lapozz a **76**-ra.
Az aranykeresztet? Lapozz a **20**-ra.

Ha ezek közül egyik sincs nálad, vagy inkább nem ajánlanál fel semmit a lénynek, megtámadhatod – lapozz a **42**-re. Vagy el is sétálhatsz a bal oldali átjárón – lapozz a **31**-re.

38.

A rothadó teremtmény egy Lidérc-Papnő, egy olyan papnő szelleme, akit ebbe a kamrába falaztak, feltehetően végső büntetésként valamilyen borzalmas vétségért. Kizárólag varázskarddal lehet legyőzni. Ha eddig anélkül jutottál el, kalandod itt véget ér. Ha szereztél ilyen kardot, akkor meg kell vele küzdened.

Lidérc-Papnő ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 11

Ha győztél, lapozz a **21**-re.

39.

Óvatosan megkerülöd a furcsán élőnek tűnő fémalakot, ami legnagyobb megkönnyebbülésedre mozdulatlan és csendes marad. A szobor mögött a folyosó ismét összeszűkül a kamra előtti méretre, amin tovább folytatod az utad, habár a gázlámpások egyre ritkábban helyezkednek el, így a fényerő nem olyan jó a továbbiakban. Lapozz a **99**-re.

40.

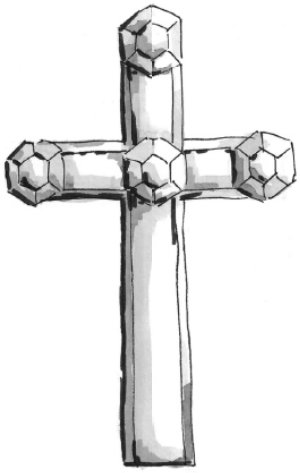
A Papnő szavai fájdalmasan visszhangoznak a szobában, mintha egy mély völgybe kiabált volna. A hangja a fejedben zakatol, szinte démonian bámul rád. A kezeid közé szorítod a fejed, eközben elejted a még mindig összekötözött tekercset. Vér homályosítja el a látásod, figyeled, ahogy a Papnő felemelkedik a székéből, megkerüli az asztalt, hogy felvegye a tekercset. Ahogy felveszi, az magától lángra lobban a kezében.

– Mindörökké szabad vagyok, mindörökké szabad! – kiált fel vidáman. – Grandier, végül is jól szolgáltál.

Ezek az utolsó szavai, amit még hallasz, majd a földre zuhansz, az agyadat elönti a vér. Angéla nővér megszabadult az egyetlen gyenge pontjától, és te szánalmasan elbuktál. Megtudtad a titkát, de te segítetted hozzá, hogy megszabaduljon tőle, és a titkot magaddal viszed a sírba.

41.

Elhagyod a könyvtárat, és visszatérsz a gyűlésterem folyosójára. A szemközti ajtó visszavezet a kápolnába, ezért most a könyvtár bejárata mellettit választod. Lapozz a **177**-re.



42.

Az agresszív viselkedésed arra provokálja a teremtményt, hogy kinyújtsa éles karmait, és ösztönösen védekezőállásba helyezkedjen. Játszd le a csatát!

Calacorm ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha végeztél vele, lapozz a **184**-re.

43.

A Törpe a szenteltvíztartó mögé fut az északi hajóban. Rájössz, hogy azon a részen nem fogják látni a küzdelmet, ezért követed, mire ő védekezőállást vesz fel. Mint korábbi tolvaj, nyilvánvalóan jelentős tapasztalatra tett szert a védekezésben.

Törpe Zarándok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, lapozz a **186**-ra.

44.

Hűvös esti szellő érint meg az arcodon, ahogy átlépsz az ajtón a konyhakertbe. Sokféle növénypalánta növekszik szabályos sorokban, és nyilvánvalóan valaki büszkesége és öröme ez a kert, mivel különösen szépen karban van tartva. A palántasor túloldalán egy kis házikó áll, melyhez egy ösvény vezet ettől az ajtótól körben a jobb oldalon, a kolostor hatalmas külső falának aljában. Ha megvizsgálnád a növényeket, lapozz a **162**-re. Ha a kunyhót néznéd meg, lapozz az **182**-re. Ha követnéd az ösvényt, lapozz az **55**-re. Ha ezek közül egyik sem érdekel, akkor visszatérhetsz a konyhába – lapozz a **32**-re.

45.

A düledező kőfalak nyirkosak, és ahogy odamész a legközelebbi falhoz, gusztustalan szagot érzel, mintha rothadó hús bűze keveredne ecetszaggal.

Ha szeretnél megtapogatni a kezeddel néhány kőtáblát abban a reményben, hogy találhatsz valami rejtett panelt vagy laza téglát, amin keresztül továbbmehetsz, lapozz a **6**-ra. Ha inkább megvizsgálnád az újabb téglafalat, lapozz a **64**-re.

46.

Megpróbálsz futni és szökkenni, de a lábad nem enged. Minden amit tehetsz, hogy odaszögezve megvárod, mi történik. Lapozz a **108**-ra.

47.

Ahogy megfordulsz, hogy visszamenj a konyhába, érzed, hogy a lábfejedet vastag ágak tartják szorosan, amelyek rátekeredtek a lábadra. Ha megpróbálod levágni a kardoddal, egy bárddal vagy késsel (ha bármelyik a birtokodban van), hogy kiszabadítsd magad, lapozz a **107**-re. Ha ezek közül egyik sincs nálad, lapozz a **168**-ra.

48.

A meglehetősen kellemetlen íze ellenére sikerül lenyelned egyszerre a leveleket. Vársz egy pillanatig, hogy kiderüljön, meg kell-e hánytatnod magad gyorsan, ha bármilyen negatív hatást észlelnél, de semmi nem történik. A papnők egy olyan ritka gyógynövényéből ettél, amit azért tart a Rend, hogy szerencsét hozzon, mert hisznek benne, hogy növeli a látogatók számát, akik azért jönnek, hogy megnézzék a fátylat, és természetesen, hogy arannyal tisztelegjenek. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a magabiztosságért, amivel a szárított levelek eltöltenek. Ha most leszednél egy orchideát, lapozz a **204**-re. Ha megszagolnád az orchideát, lapozz a **171**-re. Ha elindulsz a kunyhó felé, lapozz a **182**-re. Ha követnéd az ösvényt, lapozz az **55**-re. Ha inkább visszamész a konyhába, lapozz a **32**-re.

49.

A Papnő dühödten kiált fel, amikor megtámadod, és eltorzult arccal egy kardot ránt elő a ruhája ráncai közül. Harcolnod kell!

Papnő ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha nyersz, lapozz a **86**-ra.

50.

Benyomod a gombot, ami erősen visszapattan, majd a szobor végtagjai nyikorogni és mozogni kezdenek. A szobor fémszemhéja kinyílik, az üvegszemeiből pedig két erős fénycsóva sugárzik. Felemeli fémökleit, és feléd kezd hadonászni a karjaival. Védened kell magad. A szobor puha fémből készült, tehát bármilyen fegyver meg tudja sebezni, de a szemeiből sugárzó erős fény miatt, mivel részlegesen elvakít, 1-gyel kevesebb Támadóerővel kell harcolnod.

Fémharcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Bármikor, ha duplát dobsz Támadóerődnek, és megnyersz egy Harci Kört, azonnal lapozz az **58**-ra. Ha legyőzöd az életre kelt szobrot, lapozz a **111**-re.

51.

– Mi hasznát vegyem ennek a semmiségnek? Éhes vagyok, nem szegény. Nem érsz annyit, mint reméltem. Tűnj a szemem elől! A fenti ajtó odavezet, ahova szeretnél eljutni, de kétlem, hogy megtalálod az igazságot, amit keresel.

Veszítesz 2 SZERENCSE pontot ezért az aggasztó előjelért. Most pedig lapozz a **183**-ra.

52.

Lenyomod a kilincset, de a kapu zárva van, talán azért, hogy távol tartsa a lehetséges tolvajokat. Úgy gondolod, nincs más választásod, kopognod kell. Lapozz a **62**-re.

53.

Felajánlasz egy adag Élelmet Grandier Atyának a zsákodból, ami lelkesen befal.

– Tudtam, hogy értelmes látogató vagy. Tudom, mi az igazság, amit keresel.

Odanyúl az egyik kisebb kőlap felé, ami a medence szélén van, megpöccint a kisujjával egy elrejtett reteszt, amitől a kőlap félrehúzódik, egy lyukat feltárva mögötte. Az Atya belenyúl a lyukba, és egy aranyzsineggel átkötött tekercset húz elő belőle.

– Ez megmutatja az igazságot. Ez a dokumentum Angéla de Culpa, a Szent Fátyolról híres nővér nagy vallomása. – Sanda pillantást vet feléd. – Természetesen nincs semmilyen fátyol, Angéla nővér fátyla valójában nem létezik! A fátyol csak az igazságot rejti el Angéla nővér életéről. Nem csodálatos, mennyire másféleképpen is lehet értelmezni ezt? Angéla nővér nem halott, és sosem halt meg. Ő egyszerűen a gyökere és forrása e hely elátkozottságának. Ha megtalálod, szembesítsd ezzel a tudással, a saját vallomásával még egyszer utoljára.

Köszönetet mondasz Grandiernek a segítségért, és elhagyod a fürdőhelyiséget a déli ajtón át, amire Grandier azt mondta, a kolostor belső szentélye felé vezet. Ha lehetőséged lesz rá bármikor, hogy használd ezt a titkot, amit már ismersz, lapozz a **128**-as fejezetponthoz. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezen kulcsinformáció megszerzéséért. Most pedig lapozz a **183**-ra.

54.

A hús kiváló minőségű és nagyon ízletes. Eleget eszel, hogy visszanyerj 4 ÉLETERŐ pontot, és még bőségesen marad, hogy eltegyél belőle 1 adagot, ha úgy döntesz, viszel magaddal. Ha még nem tetted, most átkutathatod a konyhát – lapozz a **109**-re. Ha inkább távozol, lapozz a **197**-re.

55.

Az ösvény nagyjából tíz méterre fut a kert mellett egy gondozatlan és meglehetősen gazos területen keresztül. Látod, ahogy tovább is tart, még mélyebre egy nagy csomó sötét kusza bokron át. Nem látszik, mi van mögötte, ha van ott bármi egyáltalán. Ha továbbmész az ösvényen, lapozz a **191**-re. Ha inkább visszatérsz a konyhába, lapozz a **32**-re.

56.

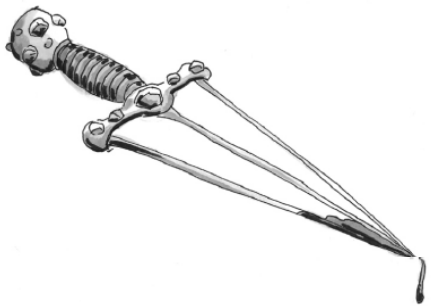
A bizsergő érzés erőssége nagyon gyorsan nő, elborzadva veszed észre, hogy a karodat egyre inkább beborítja az a dohos nyálka, ami a falat is fedi. Küzdesz, hogy kiszabadítsd az ujjaidat, de erősen a falhoz ragadtak. Csak rettegve tudod végignézni, ahogy először a karodat, majd a mellkasodat, végül a fejedet is beborítja ez a dohos nyálka, ami az elkövetkező években lakomázni fog belőled. Kalandod itt véget ér.

57.

Ha a fémkeresztes nagy ajtót választod, ami közvetlenül szemben nyílik azzal, melyen át beléptél, lapozz a **179**-re. Ha az üvegezett ajtót, ami egy kiskertbe vezet, lapozz a **44**-re. Van egy harmadik ajtó is nyitva, de az az üres kerengőbe vezet, és nem akarsz ugyanarra visszamenni, mert időpocsékolás lenne.

58.

A csapásod ereje ledönti a szobrot, és ahogy a talpa eltávolodik a padlótól, a végtagjai azonnal megmerevednek. Meglepetten veszed észre, hogy a szobor a rézpadlót használta a mozgási energia különös forrásaként, ami közvetlenül kapcsolódott a talpához, és amikor elvált a padlótól, a kapcsolat megszakadt, és a szobor ismét mozdulatlanná merevedett. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a szerencsés kimenetelű eseményért. Lapozz a **111**-re.



59.

Amikor megpróbálod kinyitni az ajtót, egy kísérteties, lángoló betűkkel írt üzenet jelenik meg a fán:

Rejtsd el igazi arcod, mielőtt belépnél.

Amennyiben nálad van a fehér alabástrom álarc, követheted a rejtélyes szavakat – lapozz a **81**-re. Ha inkább figyelmen kívül hagynád az üzenetet, vagy nincs ilyen maszk a birtokodban, lapozz a **156**-ra.

60.

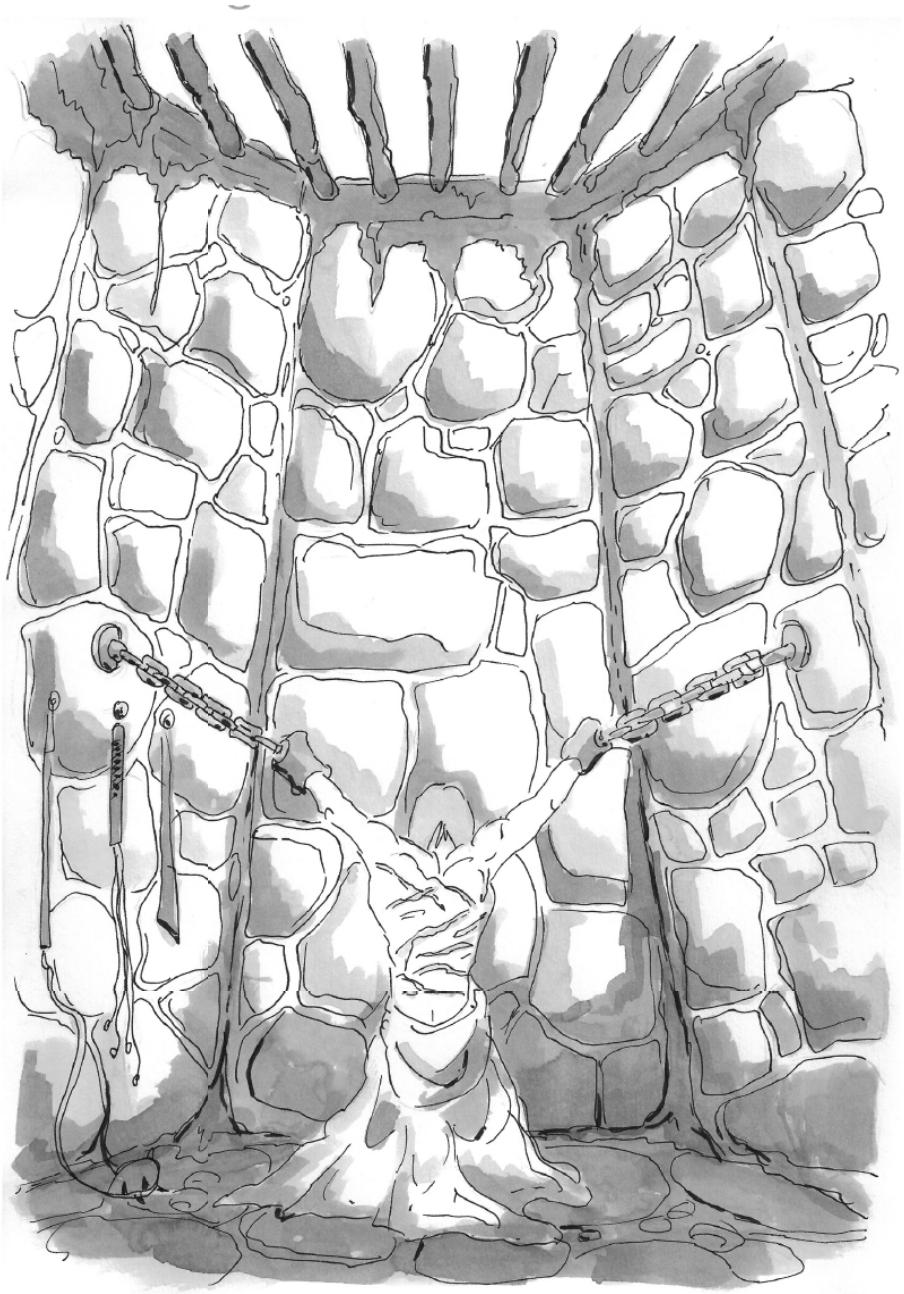
Odamész az asztalhoz, mire a hölgy felemeli az egyik serleget, és feléd nyújtja. Mélyen a szemedbe néz, és hirtelen ráeszmélsz, hogy képtelen vagy bármelyik testrészedet megmozdítani – az intenzív kisugárzása megbénított. Ekkor kántálni kezd, a hangja egyre hangosabb, ahogy a serleget az ajkadhoz helyezi, és érzed a folyadékot, ahogy lángolva belefolyik a szádba, mintha belülről kifelé égetne. Angéla nővér titka örökké titok marad. Az utolsó lépésnél buktad el a küldetésed.

61.

A szobában fogadó látvány egyszerre meglepő és hátborzongató. A Rend kínzótermében vagy, amit azért hoztak létre, hogy helyet biztosítsanak a Rend „vétkes” tagjainak szadista kínzásaihoz. A padló ugyanabból a sima kőből készült, mint az épület többi része, de a kőfalakon kézbilincsek és szegecselt végű kegyetlen bőrkorbácsok lógnak. A cella túloldalán egy falhoz láncolt, neked háttal térdelő női alakot látsz. Félmeztelen, a csupasz hátát számos, kegyetlenségről árulkodó fekete sebhely borítja. Amikor meghall téged, elkezd könyörögni, hogy ne korbácsold meg újra. A legmegnyugtatóbb hangsúllyal sietve elmagyarázod, hogy nem azért vagy itt, hogy kínozd, erre a lány zokogásban tör ki, és arra kér, hogy oldozd el a kötelékeit.

Úgy teszel, ahogy szeretné? Lapozz a **105**-re.

Ha inkább ott hagyod felkötözve, és megpróbálod átkutatni a cellát? Lapozz a **75**-re.



62.

Erősen koppantasz hármat a kapun, mire egyre hangosabb léptek közelednek. Néhány pillanat múlva egy kulcs hangját hallod elfordulni a zárban, az ajtó kinyílik, és egy férfi áll előtted. Egyszerű barna szerzetesi csuhát és szandált visel, fehér zsineggel tekerte körbe a derekát, ami arról árulkodik, hogy elég sovány. Ez nem az a fajta mosolygós, kerekképű szerzetes, akivel az utazásaid során szoktál találkozni. Az ő arca meglehetősen komoly, szürke szemei és kopaszodó haja sok-sok évnyi önmegtartóztatásról és áhítatról árulkodik. Tetőtől talpig végigmér, majd szemügyre veszi a kardodat a derekadon, kényszeredetten elmosolyodik, aztán int, hogy lépj be az épületbe. Mit teszel?

Megtámadod a kardoddal? Lapozz a **124**-re.

Beleegyezel, és belépsz a kapun? Lapozz a **73**-ra.

Visszautasítod, és ragaszkodsz hozzá, hogy kint maradj? Lapozz a **129**-re.

63.

Egy utolsó ádáz kardsuhintással sikerül levágnod a férfi fejét a nyakáról, de ennek ellenére a végtagjai tovább harcolnak, végül a földre rogyik egy bugyogó vértócsába. Gyorsan vetsz egy pillantást a test mögött a kápolna főszentélyére, de senki más nem jár erre, és nem utal rá semmi hang sem, hogy bárki erre tartana odabentről, hogy megvizsgálja, mi zajlik itt.

Elképzelhető, hogy már mindenki alszik? Átkutatod a harcos csuháját, de nem találsz semmi használhatót. Ha tudod és szeretnéd, átöltözhetsz a szerzetes ruhájába és felveheted a szandálját is, hogy némileg álcázzon és eltakarja a zsákodat, mivel van egy kisebb púp a hátadon.

Nem tudtál róla, hogy az érthetetlen szavak, amiket kiáltott a küzdelem előtt, az ősi Potenzia Átok volt, ami bárkire hat, aki legyőzhetné őt a csatában. Végérvényesen meggyengült a kardforgató kezed, ezért le kell vonnod 2-t jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontodból.

Úgy gondolod, nem lenne bölcs döntés tovább a kápolnában maradni, mint amennyi feltétlenül szükséges. Egy bentlakó lefejezett testével egy helyen mutatkozni minden bizonnyal gyanút keltene, úgyhogy gyorsan átrohansz a kápolna kőtáblás padlóján a helyiség túlvégébe, ahonnan három lehetséges irányba mehetsz. Ha úgy döntesz, hogy balra fordulsz az északi keresztházó felé, lapozz a **192**-re. Ha egyenesen az oltár irányába mész, lapozz a **103**-ra. Ha a jobb oldalt választod, hogy a déli keresztházót vizsgáld meg, ami úgy látszik, hogy a terület főépületébe vezet, lapozz a **169**-re.

64.

Közelebbről megvizsgálva a téglafal vakolata több helyen meglazult, és úgy ítéled meg, könnyen le lehet tisztítani néhány téglát. Mivel látod, hogy másfelé nem mehetsz, ezért lepucolsz néhányat, ami valóban könnyű munkának bizonyul. Ha most több téglát is kihúznál, hogy egy akkora lyukat alakíts ki, amin átférsz, lapozz a **112**-re. Ha inkább csak egy kis lyukon kukucskálnál be, lapozz a **74**-re.

65.

Ahogy kinyitod a dobozt, éles fájdalmat érzel a kezedben, mivel egy rövid rugóval biztosított penge döfődik bele a húsodba. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot a csapda okozta fájdalom miatt, amit nyilván azért állítottak, hogy a tolvajokat elrettentse. A dobozban egy aranyrög található, de csalódsz, amikor megemeled, mert egyértelműen túl könnyű ahhoz, hogy eredeti legyen, úgyhogy ez minden bizonnyal a bolondok aranya, de azt meg kell hagyni, hogy elég meggyőzően néz ki. Elteheted, ha szeretnéd. Nincs más, ami érdekes lenne itt, úgyhogy nem kockáztatod tovább, hogy rajtakapjon bárki a lopáson, ezért úgy döntesz, inkább továbbállsz. Lapozz a **10**-re.

66.

Visszafutsz az ösvényen. Hálás vagy érte, hogy elkerülted a végzetet, bármi is várt volna rád a növénysáv mögött. Mégis, az elmédben szabadulásod egyszerűsége cikázik, és úgy érzed, talán sajnálod, hogy nem voltál elég állhatatos. Bárhogy is legyen, biztonságban visszaérsz a konyha bejáratához. Lapozz a **32**-re.

67.

Ahogy áttúrod a gabonán a kezed, beleütközik valamibe, ami emberi húsnak érződik. Hirtelen morgást hallasz, ahogy a gabonahalom minden irányban szétszóródik, miközben egy emberszerű teremtmény emelkedik fel belőle. A holdfényben, ami a nyitott ajtón szűrődik be, meglátod a lényt teljes valójában, és borzalmas átalakulás zajlik le előtted, ahogy a férfi valamilyen rágcsálóformát vesz fel. Meg kell küzdened a Vérpatkánnyal, aminek a követőit épp most ölted meg. Van nálad valamilyen ezüsttárgy? Ha igen, lapozz a **102**-re; ha nincs, lapozz a **200**-ra.

68.

Elfordulsz, hogy ne lásd a babát meghalni, felemeled a kalapácsod, és lecsapsz vele a baba koponyájára. A törő csontok borzasztó hangja röviden elgondolkoztat, vajon hibát követtél-e el, de amikor ismét lenézel a művelet végeredményére, látod, hogy az immáron halott lény teste három kisállattá alakul, ezután összerándul, végül mozdulatlanná válik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot azért, hogy ártalmatlanítottál egy lényt – amit most már felismersz, egy Fattyút – amivel elkerültél egy valószínűleg hosszú és nehéz küzdelmet. Lapozz a **72**-re.

69.

Előrelépsz az egyik lábaddal, mire a Calacorm felemeli nehéz farkát, és körbesuhint vele, jelezve, nem szeretné, hogy belépj. Ismét pislog, és nyújtogatja a nyelvét mindkét szájából, miközben üres tekintettel bámul rád. Mit teszel?

Megtámadod? Lapozz a **42**-re.
Megnézed, van-e nálad valami, amit felajánlhatsz, hogy megvesztegesd? Lapozz a **37**-re.

70.

Megkérdezed a Törpét, mi járatban van, amire azt feleli, hogy Feketehomok Kikötő hatóságai elől menekül. Sok napig utazott abban a reményben, hogy megtalálja ezt a kolostort, és végül is sikerült eljutnia erre a helyre, bár éhes és kimerült.

– Itt menedéket találtam – meséli –, de légy óvatos, merre jársz e falak között. A hálóteremtől mindenképp óvakodj. Az összes rossz ott található.

Ezzel ott is hagy, és leül egy padra, majd az oltár felé kezd bólogatni. Nem feledve a tanácsát most megnézheted az oltárt – lapozz a **103**-ra, vagy mehetsz a déli kereszthajó felé, ami a kolostor belsejébe visz – lapozz a **169**-re.

71.

Átosonsz az ajtón, és óvatosan bezárod magad mögött, nehogy bárkinek felkeltse a figyelmét a váratlan érkezésed és gyors távozásod. Semmi sem változott, mióta utoljára itt jártál néhány perce, a konyha még mindig üres, amitől megkönnyebbülsz. Ha még nem tetted korábban, ehetsz egy kis kacsát – lapozz az **54**-re. Ha átkutatnád a konyhát, lapozz a **109**-re. Ha inkább elhagyod ezt a helyiséget, lapozz az **57**-re.

72.

Ha most átkutatnád a halott Fattyú szobáját, lapozz a **98**-ra. Ha inkább kimennél, és megpróbálnád a „2”-es számú ajtót, lapozz a **154**-re.

73.

Követed a férfit az épületbe, aki hangos csattanással csukja be az ajtót, és egy nagy vaskulccsal bezárja, miközben hozzád fordul: – Látom, hogy meggondolt vagy. Igen kifizetődő ezekben az időkben meggondoltnak lenni. Gyere, és ülj le velem egy kicsit.

Ha leülsz vele, ahogy kéri, lapozz a **115**-re. Ha azt feleled, hogy azért vagy itt, mert találkoznod kell valakivel, és nem várakoztathatod, lapozz a **203**-ra.

74.

Belenézel a lyukba a téglafalban, de az üregben semmi mást nem látsz a sötétségen kívül. Úgy döntesz, hogy célszerű lenne néhány téglát eltávolítani, hogy egy megfelelő nagyságú lyukat nyiss, amin átférsz. Lapozz a **112**-re.

75.

Odébb lépsz a leláncolt nőtől, mire rájön, hogy nem segítesz rajta, és átkokat kiált feléd az embertelenségedért. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot e kegyetlen tettedért. Nincs itt más, csak kínzóeszköz, úgyhogy elindulsz a keskeny oldalsó átjárón, ami jobbra vezet. Lapozz a **31**-re.

76.

A teremtmény megszaglássza az ételt, és megnyalja az egyik nyelvével, mielőtt egyszerre lenyelné az egyik feje hátracsapásával. Ezután ismét rád bámul, mintha valami mást is várna.

Ha felajánlasz neki valami mást is, lapozz vissza a **37**-re, és válassz újra. Ha megtámadnád, lapozz a **42**-re. Ha inkább elindulnál a bal oldali átjárón, lapozz a **31**-re.

77.

Tökéletesen nyugodt maradsz. Hirtelen a legközelebbi papnő az egyik barna tárgyat oda dobja, ahol állsz a félhomályban. A tárgy megáll, eltálalva a jobb csizmádat – felismered, hogy ez egy gesztenye. Felnézve látod, ahogy egy félpucér szerzetes négykézláb mászva próbálja megkaparintani. Éppen, amikor eléri, a szeme a csizmádra siklik, és elkiáltja magát: – Betolakodó! –, ami az utolsó hang, amit hallasz, mielőtt nagyon erősen fejbe vágnának a halántékodon egy tompa, de nehéz tárggyal. Elájulsz. Lapozz a **135**-re.

78.

Mit teszel?

Megpróbálsz átlépni a tükrön? Lapozz a **104**-re.
Megpróbálod összetörni a tükröt? Lapozz a **185**-re.
Vagy csak belebámulsz a tükörbe? Lapozz a **89**-re.

79.

Ha megvizsgálod az oltárt, lapozz a **103**-ra. Ha úgy gondolod, értelmesebb lenne, ha nem vesztegetnél több időt a kápolnában, hanem inkább a déli hajó felé indulnál a főépületben, úgy lapozz a **169**-re.

80.

Elindulsz a folyosón, kikerülve a lámpákat, majd néhány méter megtétele után az átjáró élesen balra kanyarodik, és egy kis kamrába szélesedik. Itt az előzőekhez hasonló falra rögzített gázlámpások világítanak be, amelyek fénye egy emberméretű fémharcos szobrán törik meg. A harcos közvetlenül a padlón áll, nem pedig valamiféle talapzaton.

Ha közelebbről is megvizsgálnád a szobrot, lapozz a **198**-ra. Ha megpróbálsz eloldalazni mellette, lapozz a **160**-ra. Ha inkább megállsz, és megnézed, csinál-e valamit, lapozz a **145**-re.

81.

A figyelmeztetésnek megfelelően az arcodra helyezed az álarcot, majd benyitsz az ajtón. Mielőtt még bármit is észlelhetnél a környezetedből, nagyon erős ütést kapsz a halántékodra egy tompa, de nehéz tárggyal. Elájulsz. Lapozz a **135**-re.

82.

Odamész a koporsóhoz. A fedélen egy tiszta fémtábla fekszik, melyen ez áll:

„Angéla De Culpa nővér. Örökké áldott.”

Ha megpróbálod felemelni a koporsó fedelét, lapozz a **208**-ra. Ha ez a lépés nem tűnik okos döntésnek, figyelembe véve, mi támadott már meg a kriptában, és inkább távoznál innen, lapozz a **163**-ra.

83.

Rádöbbensz, hogy a nyálka megpróbál beborítani, úgyhogy gyorsan visszarántod a kezedet. Megnézve az ujjaidat, kissé pirosak. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot az enyhe égési sérülés miatt, de nyersz 1 SZERENCSE pontot is, mivel elkerülted a súlyosabb sérülést. Úgy döntesz, biztonságosabb lesz, ha inkább nem játszol a kőfallal a továbbiakban, hanem a figyelmed inkább az újabb téglafal felé fordítod. Lapozz a **64**-re.

84.

Éppen, amikor nekiállnál az oltáron a tárgyakat megvizsgálni, ajtónyitás zaja zavar meg, ami a főbejárathoz közelről jön, amin keresztül belépnek a méltóságteljes szerzetesek, akiket tíz tekintélyes kinézetű, hosszú ruhát viselő papnő követ. Minden bizonnyal a Szent Fájdalom Rendjéhez tartoznak, bevonulnak a padok közé és helyet foglalnak, mindannyian téged néznek, ahogy ott állsz az oltár mögött.

Szerzetesi csuhát viselsz? Ha igen, lapozz a **25**-re; ha nem, lapozz a **131**-re.

85.

Az ajtó ugyanabból a fából készült, mint a főbejárat, de csak épp olyan magas, hogy egy átlagos termetű férfi átférjen rajta. Kinyitod az ajtót, és egy háromszög alakú előcsarnokot pillantasz meg. Egy kis szék áll a bal oldali falnál, de a csarnok többi része teljesen üres, hideg márványpadló fedi. A túloldali falon egy újabb ajtó nyílik, ami világosabb fából készült, mint az, amit épp kinyitottál. Ha le szeretnél ülni a székre, lapozz a **116**-ra. Ha inkább keresztülmenve a márványpadlón a túloldali ajtót nyitnád ki, lapozz a **143**-ra.

86.

A Papnő holtan terül el a földön. Átkutatod a testét, de semmi más használhatót nem találsz a tőrén kívül, amit eltehetsz, ha szeretnéd (ha elveszítetted a kardod, használhatod fegyverként, ami annyit jelent, hogy innentől csak 1-et kell levonnod ÜGYESSÉGEDBŐL a tőr kis hatótávja miatt). Rádöbbensz, hogy nem volna bölcs dolog továbbra is ebben a helyiségben maradni, mivel bárki megláthat a testtel, aki belép ide, úgyhogy a szemközti falon nyíló ajtó felé sietsz. Megállhatsz egy pillanatra, hogyha szeretnéd felvenni az alabástrom maszkot. Lapozz a **27**-re.

87.

Körbenézel a növekvő ködben, de semmilyen alkalmas búvóhelyet nem találsz, ahova le tudnál heveredni éjszakára. Fogvacogtatóan hideg lesz hamarosan, ezért nincs más választásod, mint összegömbölyödni egy bokorban, ami az épület bejáratánál nő. Nem számít, milyen szorosan tekered magadra az utazóbundádat, nem ad meleget. Végül is sikerül elaludnod, miután teljesen kimerültél az egész napos gyaloglás után. A kolostor nagyon magasan fekszik, a ritka levegő csontig hatolóan hideg, túl hideg ahhoz, hogy átvészeld az éjszakát. Rövidesen meghalsz. Aztán a tested rothadásnak indul a bokorban, míg vagy megeszi egy erre portyázó dögevő, vagy a szaga felkelti egy ide látogató zarándok figyelmét, aki felfedezi a bomló maradványaidat, és ha szerencséd van, legalább szervez egy illő temetést a kolostorban.

88.

Meghúzod az erszény zsinegét, hogy meglazítsd, és egy dugós üvegfiola bukkan fel benne, amiben sötétkék folyadék van. Feliratot ragasztottak az egyik oldalára, amire kifinomult kézírással egy rejtélyes üzenetet írtak:

Most látsz engem,
Most nem látsz.
Óvatosan fogyaszd,
Vagy mások röviden sem fogják.

Mit teszel?

Belekortyolsz? Lapozz a **35**-re.
Egy kis mennyiséget a földre öntesz? Lapozz a **130**-ra.
Eldobod, és a szemközti ajtó irányába indulsz? Lapozz a **143**-ra.

89.

Belebámulsz a tükörbe, de csak a tükörképedet és a külső szobából bejutó fényt látod benne tükröződni. Ha szeretnéd, megpróbálhatod összetörni a tükröt, lapozz a **185**-re. Ha átlépnél rajta, lapozz a **104**-re.

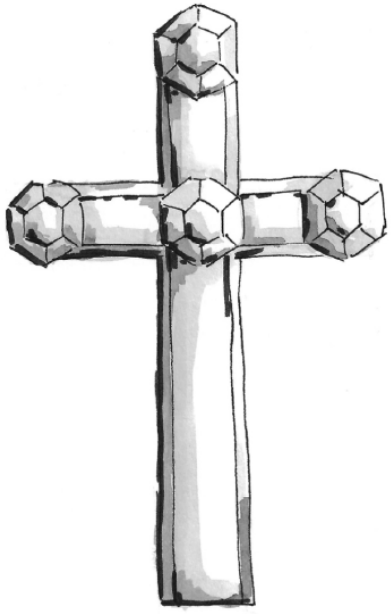
90.

A márványpadló meglehetősen csúszós, és meg is csúszol rajta, de aztán visszanyered az egyensúlyodat. Sikeresen átérsz a helyiségen. Megragadod az ajtó kilincsét, ami könnyedén nyílik. Lapozz a **136**-ra.

91.

Kinyitod az ajtót, és azonnal megérzed a levegő fülledt melegét. Átlépsz a küszöbön, és feltűnik a padlótól a plafonig tartó kőburkolat, ami egy nagy szaunafürdőbe vezet. Forró szén izzik a fürdő egyik oldalán, hogy fenntartsa a fülledt meleget, és a medence maga is gőzölög. Ahogy becsukod az ajtót, a pillantásod egy kézre esik, ami a kőmedence egyik oldalán lóg.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **195**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **173**-ra.



92.

Az ajtó egy kis helyiségbe nyílik, melyben a padlót kék szőnyeg borítja. A falon a padlótól a mennyezetig bőrkötetes könyvek sorakoznak sok méteren keresztül, úgyhogy minden bizonnyal ez a kolostor könyvtára. Egy egyszerű asztal és szék áll a szoba közepén, és egy részben leégett gyertyacsonk ég az asztalon, ami elég világosságot nyújt az olvasáshoz ilyen késői órán. A falnak azon az egyetlen oldalán, amit nem szegélyeznek könyvek, egy kis ablak nyílik, amin keresztül bevilágít a holdfény a szobába, furcsa alakzatokat vetítve a falra a lángok táncában.

Ha szeretnéd átfésülni a polcokat, hátha található rajtuk hasznos olvasnivaló, ami segítségedre lehet a küldetéseden, lapozz a **100**-ra. Ha inkább nem vesztegetnéd az idődet, mivel ez a keresés nem biztos, hogy eredménnyel jár, és elhagynád a helyiséget az egyetlen kijáraton, amin keresztül beléptél, lapozz a **41**-re.

93.

Az ajtó egy ravatalozó kamrába nyílik, amit a minden sarokban elhelyezett fáklyák világítanak be, a közepén pedig egy kőemelvény áll, amin egy egyszerű tíkfa koporsó foglal helyet. Ahogy belépsz a helyiségbe, mely minden bizonnyal egy rögtönzött kripta, az ajtó becsapódik mögötted, mire megperdülve látod, hogy egy ádáz teremtmény vigyorog rád őrült módon. A ruházata rojtokban lóg, a bőre is cafatokban borítja sárgás csontjait. Kinyitja csontváz-állkapcsát, és valahogy a „Defiler!" kiáltás hagyja el a száját, ahogy felemeli rozsdás széleskardját, és a levegőbe csap előtted, miközben feléd tart. Ha van nálad szenteltvíz, megpróbálhatod rádobni a lényre, ha *próbára teszed* SZERENCSÉD. Ha sikerrel jársz, a teremtmény szétesik, és szennyes pocsolyává válik a lábaid előtt a padlón. Ha nincs szerencséd, meg kell küzdened vele.

Sírkamra

Őre	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd ezt a borzalmat, lapozz a **199**-re.

94.

Az utolsó csapással a furcsa Bokor-lény hátrahőköl, hogy lehetővé tegye számodra a biztonságos áthaladást. A maradék távot rohanva teszed meg az ösvényen, vissza a viszonylagos biztonságot jelentő konyhába. Lapozz a **32**-re.

95.

Lehajolsz, és kinyújtod a kezed a padló felé, ami melegnek érződik. Úgy gondolod, a padlót rézből készítették, ami valahonnan hőt vezet ide. Felegyenesedsz, és teszel még néhány lépést, mielőtt a folyosó élesen balra fordulna, majd egy kis fényes kamrába torkollik. Itt ugyanolyan gázlámpások világítanak, mint az előbb, és amelyek fénye egy harcost ábrázoló embernagyságú fémszobron törik meg, amely közvetlenül a padlón áll ahelyett, hogy bármilyen talapzata lenne.

Ha közelebbről is megvizsgálnád a szobrot, lapozz a **198**-ra. Ha megpróbálsz eloldalazni mellette, lapozz a **160**-ra. Ha inkább megállsz, és megnézed, csinál-e valamit, lapozz a **145**-re.

96.

Leveszed az ajtóról a pergament, amin épphogy ki tudod silabizálni a macskakaparást, amit majdhogynem egy tiszta gyermeki kéz vethetett papírra:

Mindenkit szeretettel látunk, és nyugodtan bejöhet, de arra kérünk, tartsd tiszteletben az Épület szentségét.

Ez azt jelenti, hogy fegyvert behozni tilos!

Kérlek, hagyd az ajtónál, mielőtt belépsz.

A kardod jó szolgálatot tett az évek során, de képes vagy tiszteletben tartani, hogy ez az épület a béke helye. Átsuhan a gondolat az agyadon, vajon tényleg veszélynek lennél-e kitéve a zárda falai között. Mit teszel?

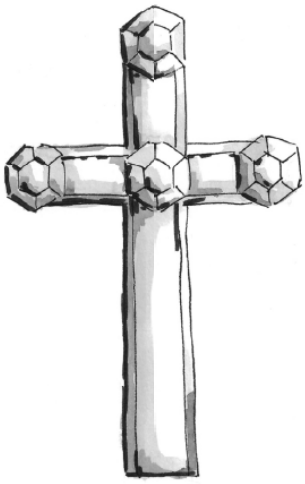
A kérés szerint kint hagyod a kardod, és bekopogsz? Lapozz a **117**-re.

Elrejted a kardod a köpönyeged alá, és csak utána lépsz be? Lapozz a **193**-ra.

Oldaladon hagyod a kardodat, és bekopogsz az ajtón? Lapozz a **62**-re.

97.

Ahogy elővesszed a bolondok aranyát, a teremtmény rögtön kikapja a kezedből, valami olyan arckifejezéssel vizslatja, amit már-már mosolynak lehet tekinteni. Azután elindul, majd eltűnik a fürdőház felé, közben folyamatosan a rögre fókuszál. Ha most belépsz a helyiségbe, lapozz a **61**-re. Ha inkább a bal oldali folyosót választod, lapozz a **31**-re.



98.

A Fattyút rejtő kosár üres, csak a koszos takarók fekszenek benne, de megvizsgálod a falon lévő keresztet is, amiről kiderül, hogy egy látványos és briliáns módon megmunkált kard. A fegyver varázserővel bír – ha ezt használod, 2-vel növeli a Támadóerődet a csatában. Bármilyen teremtmény elleni harcban használható, ahol a hagyományos, varázserővel nem rendelkező kard hasztalan volna. Nem találsz semmi más érdekeset, úgyhogy elhagyod a szobát, és a „2”-es számú ajtóhoz mész. Lapozz a **154**-re.

99.

Némileg zaklatott vagy attól a gondolattól, mi vár rád legközelebb, de folytatod az utad egyre mélyebbre és mélyebbre a sötét folyosón. Tíz-tizenöt perc múlva elérsz a folyosó végére. Két ajtó áll előtted, mindkettő mellett szemöldökmagasságban borzasztó ördög alakot formázó vízköpőbe állított fáklyák égnek. A bal oldali ajtóra az „1”-es számot égették, míg a jobb oldalira a „2”-est festették rá durván valamilyen fehér festékkel. Ha az „1”-es ajtóval próbálkozol, lapozz a **9**-re; ha a „2”-sel, lapozz a **154**-re.

100.

Sok könyv régi, és nem olvasható ki tisztán a címe a gerincén, de a polcok átvizsgálása után három könyv kelti fel a figyelmed, ami potenciálisan érdekes lehet. Melyikbe olvasnál bele?

A *Rend történetébe*? Lapozz a **148**-ra.

Angéla de Culpa nővér Életébe? Lapozz a **155**-re.

A *Fátyol Csodái – Egy Rövid Krónikába* ? Lapozz a **211**-re.

Ha ezek közül egyik sem érdekel, és elhagynád a helyiséget az egyetlen kijáraton, amin keresztül beléptél, lapozz a **41**-re.

101.

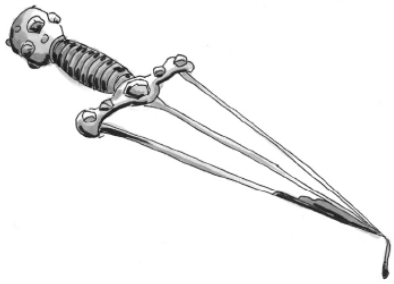
Megfogod a rozsdás kilincset, és meglepődve tapasztalod, milyen könnyen nyílik, mintha rendszeresen használnák, vagy legalábbis nemrég használták volna. Az ajtó egy rövid, gyertyafényes folyosóra nyílik. Léptek zaját hallod a túloldalról távolodni. Ha belépsz, lapozz a **3**-ra. Ha becsukod az ajtót, és elhagyod ezt a kísérteties melléképületet, lapozz a **133**-ra.

102.

Játszd le a csatát!

Vérpatkány ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **16**-ra.



103.

Odamész az oltárhoz, ami kissé szélesebb, mint egy hosszú asztal, és egy aranykereszt meg egy ezüstkehely áll rajta. Ha megvizsgálod ezeket, lapozz a **84**-re. Ha inkább a déli kereszthajón keresztül a főépületbe sietnél, lapozz a **169**-re.

104.

Előrenyúlsz az egyik lábaddal, ami beleolvad a tükörbe, mintha valamiféle vízfalon lépnél át. Ha teljesen átlépsz rajta, lapozz a **14**-re. Ha visszahúzod a lábad, és inkább megpróbálod összezúzni a tükröt, lapozz a **185**-re. Ha egyszerűen csak belebámulnál a tükörbe, lapozz a **89**-re.

105.

Felveszel egy kis követ a padlóról, és könnyedén széttöröd a rozsdás vasperecét. A földre rogyik, megfordul, és meglátod, hogy elég fiatal, és nyilvánvalóan kissé kimerült. Újra elmondod neki, hogy nem akarod bántani, ő pedig hálásan mosolyog, mielőtt önmagától elkezdene elmesélni egy borzasztó történetet arról, hogyan vált kegyvesztetté a Rend szemében, mivel teherbe esett egy átutazó szerzetestől, akit már a Rend a szenior tagjává fogadott, és elítélték istenkáromlás miatt, majd elvették a gyermekét, amíg a bölcsőjében pihent. Elmondja neked azt is, hogy úgy gondolja, tudja, hol a gyermek, és épp úton volt felé, hogy visszaszerezze, amikor elkapták és láncra verték a kínzókamrában. Most túl gyenge a kínzástól és éhezéstől, hogy bármilyen késztetést érezzen a szökésre a gyermekkel vagy nélküle. Úgy hiszi, az épület ezen részének mélyén egy szobában tartják fogva. A helyiség az „1”-es számot viseli az ajtaján (ezt onnan tudja, mivel a börtönőr ezzel a részlettel is kínozta), és már arra is rájött, hogy a zárt ajtó kódja a 141 – ezt egy kedves öreg Törpe zarándoktól tudja, aki a helyzete miatt érzett szánalomból mondta el neki, mielőtt elkapták. Ha van Élelmed vagy bármilyen csonthéjasod, arra kér, hogy adj belőle cserébe az információért, amit megosztott veled (nyersz 1 SZERENCSE pontot, ha megkínálod), viszont sajnos a fátyolról látszólag semmit sem tud. Sok szerencsét kíván, hogy megtaláld a gyermekét, mielőtt egyszerre elhagyjátok a helyiséget. Ő a fürdőház felé nyíló ajtót választja, te pedig a kis oldalsó folyosót, amiről azt mondja, az vezet el oda, ahol a gyermeket fogva tartják. Lapozz a **31**-re.

106.

Az ajtó egy kis szobába nyílik, ami szinte teljesen üres, csak néhány szerzetesi csuha lóg a fali akasztókon, és néhány hosszú ruha fekszik a padokon. Mielőtt eldönthetnéd, mit teszel, a szemközti falon az ajtó kinyílik, és egy hasonló stílusú ruhát viselő nő lép be rajta, akihez foghatót a padokon láttál. Ő a Szent Fájdalom Rendjének egyik Papnője. Jól lehord, hogy az öltözőben talál, ami kizárólag a Rend nőtagjainak van fenntartva. Mit válaszolsz?

Elnézést kérsz, és azt mondod, eltévedtél?	Lapozz a **132**-re.
Megtámadod?	Lapozz a **49**-re.
Megkérdezed, hol vannak a ruhák tulajdonosai?	Lapozz a **166**-ra.

107.

Előveszed a fegyvered, és ahogy ezt teszed, a növény és az indái, amelyek a lábfejedet és a lábaidat fogják, visszahúzódnak a talajba. Ha kihasználod az alkalmat, és nekirugaszkodva visszarohansz a konyha biztonságába, lapozz a **66**-ra. Ha inkább szilárdan megveted a lábad, és előbb felméred a leselkedő veszélyt, lapozz a **119**-re.

108.

Néhány rettegéssel teli perc után a szakadék bezárul, és az euforiaérzésed kezd elhalványulni, de a rettegésed, amit a szakadék okozott, nem hagy alább. Úgy döntesz, el kell hagynod ezt a kertet, és vissza kell térned a kolostor viszonylagos biztonságot jelentő belsejébe. Megkönnyebbülsz, mikor a lábad felemeled, ahogy visszafelé tartasz a konyhába, habár kísérteties látomások cikáznak a fejedben. Megállsz egy pillanatra, hogy átgondold ezt a különös szituációt, amin épp keresztülmentél, de nem igazán találsz rá ésszerű magyarázatot. Nem tudtál róla, de egy erősen hallucinogén orchidea illatanyagát lélegezted be, amit a papnők arra használnak, hogy az Isteneikkel lépjenek kapcsolatba. Egy tapasztalt tudós kezében ez a növény bölcsességet és briliáns elmét teremthet, de avatatlanoknak irracionális, rémálomszerű látomásokat okoz bizarr örült ekisztázissal. Évekig tart, míg valaki úrrá tud lenni a növény hatásán, viszont te annyit lélegeztél be belőle, ami még egy rutinosabb embernek is előrejelezhetetlen hallucinációs rohamokat okozna. Bezárod a konyhaajtót, leülsz a földre, eltakarod a szemed a kezeddel, és kontrollálhatatlanul zokogni kezdesz, teljesen elveszted az eszed. Remélhetőleg valaki rád talál majd, és gondodat viseli a hátralevő szerencsétlen életed során. Nem vagy abban az állapotban, hogy végigcsináld a megbízásod. Kalandod itt véget ér.

109.

A gyógynövények és a szárnyas nem igazán érdekes, semmi több, mint kakukkfű és rozmaring a főzéshez, a lógó madarak pedig nyersek, és kissé állott szaguk van, mintha kicsit régiek volnának. A kályha fölött egy kampón egy acél húsbárd lóg, amit eltehetsz fegyvernek, ha nincs (ha elveszítetted a kardodat, használhatod ezt a fegyvert, ami azt jelenti, hogy innentől csak 1 pontot kell levonnod ÜGYESSÉGEDBŐL harc közben, mivel a bárdnak kisebb a hatótávja). Ha még nem tetted, most ehetsz valamennyi sült kacsát az asztalról – lapozz az **54**-re. Ha távozol, lapozz a **197**-re.

110.

Keresztülmész a szobán, amikor egy gömbölyded szerzetes hirtelen kinyújtja az egyik kezét, hogy megragadjon egy papnőt. Helyette a bal sarkadat kapja el, amitől hadonászva egy nagy puffanással ráesel a kidomborodó pocakjára, ami az arcod alakját felvéve besüpped. – Behatoló! Istentelen, láthatatlan dolog van közöttünk – kiáltja, miközben keményen fejbe vágnak a halántékodon egy tompa, de nehéz tárggyal. Rögtön elájulsz. Lapozz a **135**-re.

111.

A szobor mögött a folyosó ismét összeszűkül korábbi szélességére, és tovább folytatódik, habár kevesebb gázlámpa világítja be, és a fény ereje így gyengébb, ahogy továbbmész. Lapozz a **99**-re.

112.

Egyre több téglát húzol ki könnyedén, míg egy nagy részen megnyitod a falat. Fény áramlik a mögötte található térbe, mégsem tudsz többet kivenni belőle, mint egy folyosó, ami tart valameddig, ugyanabból a szalmával szórt padlóból, mint a te oldaladon. Belépsz a sötétségbe. Lapozz a **194**-re.

113.

Ahogy felemeled a kis dobozt, zörög, tisztán hallod, ahogy egy tárgy ide-oda mozog benne. Egy kis retesz van az egyik oldalán, biztosan az nyitja a dobozt. Ha szeretnéd megpróbálni kinyitni, lapozz a **122**-re. Ha úgy döntesz, hogy már így is épp eleget láttál itt, és inkább továbbmennél, lapozz a **10**-re.

114.

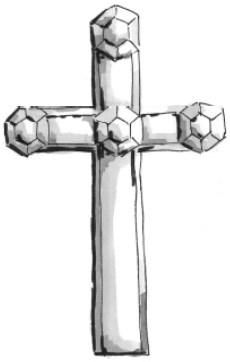
A Szablyafű visszakúszik a földbe. Ha most zsebre tennéd az orchidea virágját, lapozz a **150**-re; ha megszagolnád, lapozz a **171**-re. Ha inkább a földre dobnád a virágot, lapozz a **153**-ra.

115.

Odamutat egy fapadra az egyik padsor hátsó részén, ami egy egyszerű oltárra néz a kápolna túloldalán, ahol állsz. Te ülsz le először, majd csatlakozik hozzád, ügyelve rá, hogy megtartsa az udvarias és biztonságos távolságot.

– Rosgard vagyok, a kápolna Főpapja. A nővérek mindennap eljönnek meghallgatni az imámat, de nem vagyok biztos benne, hogy igazán érdekelnék őket a szavaim. Valahogy úgy tűnik, hogy csak lelkiismeretüket próbálják megtisztítani. Sosem mentem messzebb ebben a kolostorban; a hálóterem éppen elég nekem. Éppúgy, mint te, valaha én is átutazó látogató voltam, egy Templomos Harcos, aki a csendes létezést kereste életének alkonyán.

A férfi kellemesnek látszik, de észreveszel valami baljóslót a szemében felvillanni. Ha bízol benne, és elmondod a látogatásod valódi okát a kolostorban, lapozz a **22**-re. Ha inkább köszönetet mondasz neki a nyíltságáért, de udvariasan közlöd vele, hogy nem késlekedhetsz tovább, mert mihamarabb meg kell ejtened egy találkozót, lapozz a **203**-ra.



116.

Leülsz a székre, ami nagyon kényelmes. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért. Ahogy ott üldögélsz hálásan czért a kis nyugalomért a hosszú út után, egy apró bőrerszényt veszel észre a szék egyik lábánál. Ha kinyitod az erszényt, lapozz a **157**-re. Ha inkább feltápászkodsz, és továbbmész a szemközti ajtó felé, lapozz a **143**-ra.

117.

Elrejted a kardod egy méretes bokor alatt a főkaputól balra, kissé bizonytalanul győzködöd magad, hogy ez egy szent hely, és biztosan nem fenyeget valódi veszély. Ha olyan helyzetbe kerülsz, minden csatában 3 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL, mivel csak puszta kézzel vagy képes harcolni. Miközben azon tűnődsz, hogy tényleg jól döntöttél-e, ráütsz az ajtóra. Lapozz a **172**-re.

118.

Három ajtó vezet tovább az ebédlőből. A bal oldali falon az ajtó nyitva áll, egyértelműen látszik, hogy az üres kerengőbe vezet vissza, amivel nem szeretnéd újra az idődet vesztegetni, úgyhogy a kis ajtót választod, amire egy piros „W”-t festettek. Lapozz a **91**-re.

119.

Semmi furcsaság nem történik néhány percig, úgyhogy arra következtetsz, biztonságosan visszatérhetsz a konyhába. Lapozz a **66**-ra.

120.

A papnő szavai fájdalmasan visszhangoznak és verődnek vissza a szobában, mintha egy mély völgybe kiabált volna. A hangja a fejedben zakatol, és szinte démonian bámul rád. Valamilyen módon, a fájdalom és az abnormálisan idegtépő hanghatása ellenére sikerül összeszednod a gondolataid, és kigurítani a tekercset. A lehető leghangosabban, ahogy tőled telik, uralkodva a hangzavaron, hangosan felolvasod a szavakat:

– A végső vallomásommal, én, Angéla de Culpa nővér, feloldozom magam minden bűn alól, és örök életet adományozok magamnak azzal az egyszerű feltétellel, hogyha valaki felfedi a hatalmas hazugságomat, és szembesít vele, véget vetek a létezésemnek végérvényesen és teljes egészében.

Lapozz a **212**-re.

121.

Leszedsz néhány levelet, és a szádba teszed. Az íze keserű, ahogy rágod. Ha lenyeled, lapozz a **48**-ra; ha kiköpöd, lapozz a **161**-re.

122.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **164**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **65**-re.

123.

A helyiség szóra sem érdemes, semmi más nincs benne, mint a fényűző étkezőasztal. Ha nincs fegyvered, elvehetsz egy hosszú ezüst szeletelőkést (ha elvesztetted a kardod, használhatod ezt fegyverként, ami azt jelenti, hogy innentől csak 1-et kell levonnod ÜGYESSÉGEDBŐL, mivel a késnek kisebb a hatótávja). Ezután a két kijárat egyikén elhagyod a helyiséget. Ha a kerengőből jutottál ide, lapozz a **17**-re; ha a konyhából, lapozz a **118**-ra.

124.

Ahogy kirántod a kardod a hüvelyből, hogy megtámadd a férfit, ő megperdül, és eközben ügyesen előránt egy kétkezes széleskardot a csuhája alól. Úgy tűnik, megvan az oka, miért nem tűnt meglepettnek, amikor meglátta az oldaladon lógó kardot: az épület falai közt ő is inkább előrelátóan fegyvert tart magánál. Felismered a kardot, ami a legendás és nagytudású Harcos Papok Rendjéhez tartozik – ezért nem meglepő, hogy a szerzetes alakja a szokottól eltérően olyan karcsú, mivel egy edzett harcosé. Szavakat kántál, amit nem értesz, és fanatikusan feléd ront. Lehet, hogy idős, de nem lesz könnyű a harc, figyelembe véve, mennyire jól képzett, és nem *menekülhetsz el*, mivel könnyen legyőzne, ha megpróbálnál elfutni.

Harcos Pap ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül megnyerned az élethalál harcot, lapozz a **63**-ra.

125.

Hangosan rácsapsz az ajtóra, de nem jön válasz, csak korbács hangját hallod, ahogy a húsnak csapódik, és fájdalmas jajveszékelést. Nem számít, milyen erősen ütöd az ajtót, nem foglalkozik veled senki. Szerencsére a kalapálásod nem hívta fel rád a nem kívánt figyelmet. Elfogadod a vereséget, és elindulsz a bal oldali átjárón. Lapozz a **31**-re.

126.

Ráeszmélsz a korábban az idős Templomosról kapott leírás alapján, hogy Grandier Atya teste fekszik a medencében, azé az emberé, akiről azt mondták, hogy talán ő tudna segíteni a fátyol rejtélyének megoldásában. Veszítesz 2 SZERENCSE pontot. Grandier halálával csak remélheted, hogy a saját eszedre hagyatkozva sikerül megoldanod a rejtélyt. Ebben a helyiségben nincs számodra semmi érdekes, csak a kétségbeesés aurája, ezért úgy döntesz, hogy a déli falon nyíló ajtón át távozol. Lapozz a **183**-ra.

127.

A lény megszaglássza a gesztenyét, és megnyalja az egyik nyelvével, mielőtt hátracsapva a fejét egyszerre nyelné le. Ezután ismét rád bámul, mintha valami mást is akarna.

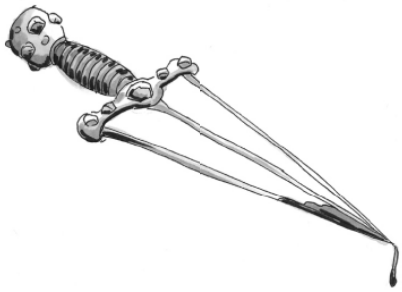
Ha felajánlasz neki valami mást, lapozz vissza a **37**-re, és válassz újra. Ha megtámadod, lapozz a **42**-re. Ha inkább elsétálsz a bal oldali átjárón, lapozz a **31**-re.

128.

Egy „Hazudsz!" kiáltással elővesszed a tekercset a zsákodból, mire az idős Papnő szeme dühösen villan, miközben izgatottan megmozdul a székében.

– Mi az? Ezt az öreg bolond Grandier adta neked? Add ide, azt parancsolom!

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **120**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **40**-re.



129.

– Legyen így – válaszolja, és becsapja az ajtót. Hallod, ahogy a retesz siklik az ajtókeretben, és a léptek zaja elhalkul. Most már majdnem teljes a sötétség idekint, és nagyon fázol. Sűrű köd száll le, és pánikolni kezdesz, amikor rájössz, hogy valahogy menedéket kell találnod az éjszakára. Csak két életképes ötleted van. Ha újra hangosan megzörgeted az ajtót abban a halvány reményben, hogy a szerzetes talán megszán, és mindezek után is beenged, lapozz a **174**-re. Ha kint keresel menedéket, és megpróbálod valahogy másnap reggelig kihúzni, amikor jobbak lesznek a látási viszonyok, lapozz a **87**-re.

130.

Kiöntesz egy kis folyadékot a padlóra, de semmi nem történik. Ha megpróbálsz inni belőle, lapozz a **35**-re. Ha inkább nem kockáztatnál, hanem elindulsz a túlsó ajtó felé, lapozz a **143**-ra.

131.

Ráeszmélsz, hogy épp ott állsz, ahol a Legfőbb Pap szokott állni, így gyorsan átgondolod a helyzetet, majd tiszteletteljesen bólintasz az aranykereszt felé, mielőtt hátralépnél, és elrohannál a déli kereszthajó felé. Furcsa, de ez a cselekedeted nem vált ki semmilyen reakciót az összegyűltekből, így biztonságban eljutsz a fülke fedezékébe a déli hajóban. Lapozz a **169**-re.

132.

Lemondóan rázza meg a fejét, miközben így szól: – Eltéveszteni azt, ami még a vakoknak is nyilvánvaló –, majd arra kér, hogy vegyél fel egy fehér alabástrom maszkot, ami az egyik ruhán nyugszik, és elmondja, hogy az ajtó, amin bejött, a kerengőbe vezet, ami éppen abban az irányban van, amerre megtalálhatod azt a „csecsebecsét", amit keresel.

Az állítás annyira zavarbaejtő, amennyire furcsa, hogy működött a hazugságod. A szemközti ajtón mész ki, ahogy kérte. Lapozz a **27**-re.

133.

Belélegzed a tiszta éjszakai levegőt a tüdődbe, és követed az ösvényt visszafelé a konyha irányába. Ahogy átlépsz a még mindig feldarabolt bokron, hirtelen ismét mozgásra leszel figyelmes, minthogy a növényi életforma susogni kezd, és egy félig emberszerű lénnyé alakul. Ágszerű karjai szélesen hadonásznak a levegőben. A Bokor-lény éppen most készül megtámadni. Harcolnod kell!

Bokor-lény ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

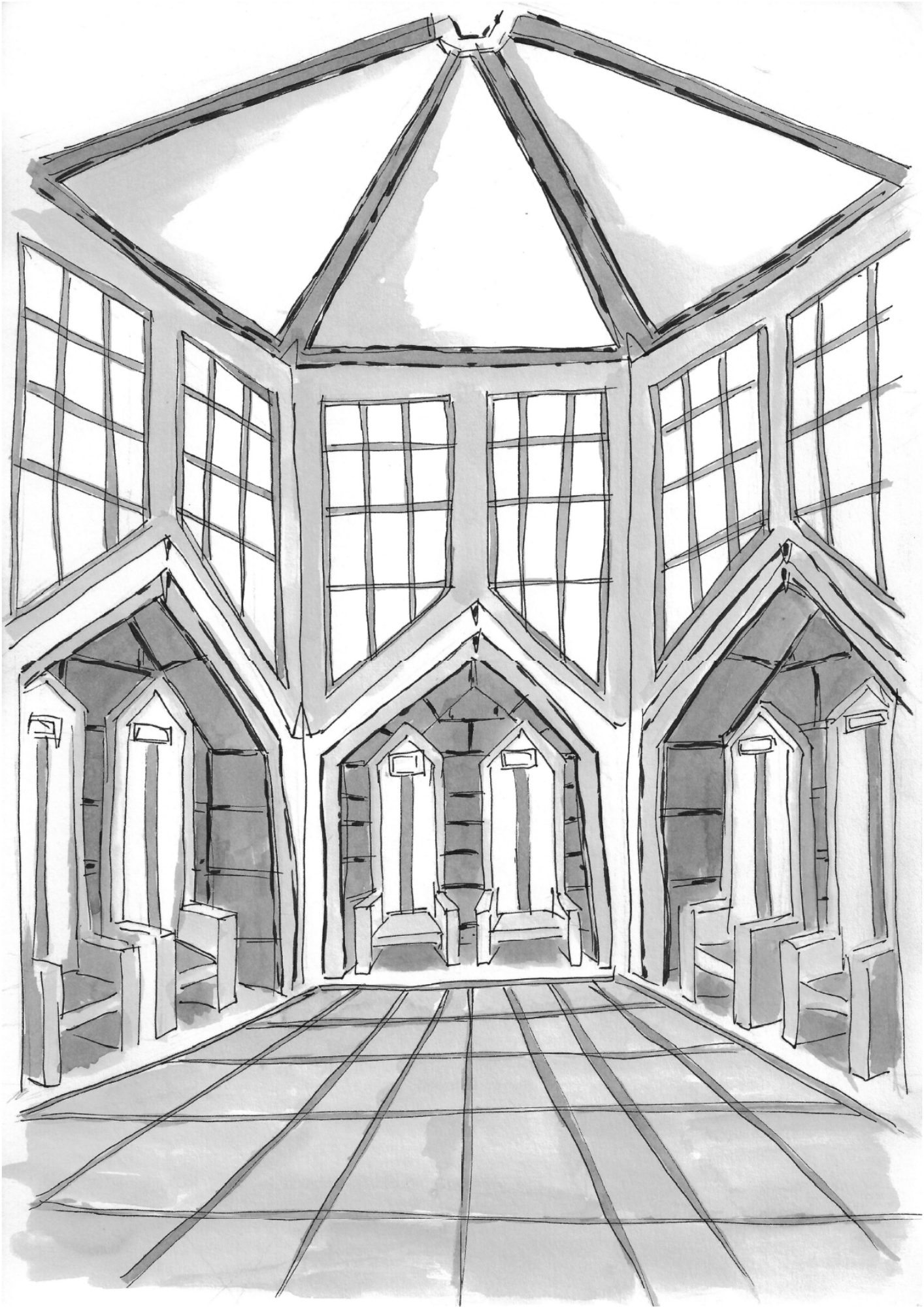
Ha nyersz, lapozz a **94**-re.

134.

Ha karddal, tőrrel vagy késsel vágnád ketté (ha valamelyik van nálad), lapozz a **181**-re. Ha egy kőkalapáccsal vagy húsbárddal zúznád be a koponyáját, lapozz a **68**-ra.

135.

Arccal lefelé esel a padlóra egy csípősen hideg szobában. Veszítesz 5 ÉLETERŐ pontot a komoly ütés miatt, ami a fejeden ért, és veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot, ami innentől befolyásolni fogja harci képességeidet is. Lassan kitisztul a látásod. Lapozz a **61**-re.



136.

Az ajtó egy rövid folyosóra vezet, ami nem sokkal később az egyik oldalon egy nagy nyolcszögletű gyűlésterembe nyílik. A padlót sötétszürke kőlapokkal fedték, amitől eléggé hidegnek és komornak érződik a helyiség. A plafon nagyon magas, a közepe csúcsban ér véget. A terem minden oldalában a beugrókban székek sorakoznak, mindegyiken bronzplakett hirdeti egy idősebb papnő nevét. A leginkább figyelemre méltó Angéla nővéré, amelyiken egy kis fadoboz fekszik, rés van a tetején, feltehetőleg egy alamizsnatartó.

Ha közelebbről is szemügyre vennéd a dobozt, lapozz a **113**-ra. Ha ez az egyébként üres szertartási helyiség nem érdekes számodra, lapozz a **10**-re.

137.

Nem számít, mennyire erősen kopogsz az ajtón, nem jön bentről semmi válasz. Kétségbeesetten nézed a kezed, ahogy kiserken a bütykeiden a vér az erős kopogtatástól. Nem tudod biztosan, hogy a fájdalomtól hallucinálsz-e, de látod, ahogy az egyre sűrűsödő ködből alakul valami. Épp elég idődd van, hogy meglátsd a három karompárt, amikor éles tűszúrás-szerű fájdalmat érzel a nyakadban. A kezedből szivárgó vér felkeltette a figyelmét egy épp erre haladó Halálsólyom-csapatnak, amik nem szoktak hozzá ezen a területen az ilyen könnyű zsákmányhoz. Ma este korábban esznek, mint várták.

138.

Ahogy áthaladsz a szobán, a vonagló testek átengednek, vagy legalábbis úgy tűnik. Elérsz az öltöző túloldali faláig, ahol egy nagy ezüsttál áll egy üres emelvényen. A fazék tele van világosbarna dolgokkal, ami a szerzetesek eledeléül szolgál – egyszerű gesztenyének tűnik. Eltehetsz belőle valamennyit, ha szeretnéd, mivel a szerzetesek és szerzetesnők jelenleg egymással vannak elfoglalva. Ha eszel belőle, visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot, de magaddal vihetsz még annyit belőle, amivel további 2 ponttal növelheted a későbbiekben az ÉLETERŐD, ha elfogyasztod. Hirtelen meglátod az arcod halvány körvonalát, ahogy visszatükröződik a tál oldalán, és megrettentve jössz rá, hogy kezd elmúlni a Láthatatlanság Italának hatása. A jobb oldalon egy ajtó található, ami félig a sötétben áll, és éppen elég idődd van rá, hogy elérd és biztonságban kimenekülj a hálóteremből. Lapozz a **8**-ra.

139.

Ha a kerengő felől jöttél ide, lapozz a **206**-ra; ha a konyhából, lapozz a **71**-re.

140.

Megböködd a babát, aki kinyitja a szemét, és kérdően néz rád. Egy pillanatig elgondolkodsz, de hamar arra következtetésre jutsz, hogy egy hirtelen felébresztett kisbaba normális esetben sírni kezdene, vele ellentétben. Ő továbbra is téged néz, még mindig döntögeti a kosarat egyik oldalról a másikra. Meglepetten látod, ahogy a végtagjai sokkal nagyobb méretűre nyúlnak és nőnek, a testén mindenhol dús szőr burjánzik, mígnem egy nagy Nandi Medve néz veled farkasszemet. Morog és kissé hátrébb lép, felkészül a támadásra. Meg kell küzdened az átváltozott Fattyúval, ami a babából lett.

Nándi Medve	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 11

Ha a teremtény ÉLETEREJE 4-re csökken, lapozz a **205**-re.

141.

Beállítod a kódot, és hallod, ahogy zár az ajtóban kattan egyet, és az ajtó reccsenve kinyílik. A dohos levegő ammóniaszaggal keveredve beleszáll az arcodba, úgyhogy némileg émelyegve lépsz be a helyiségbe. Lapozz a **209**-re.

142.

Felemeld a kőkalapácsod, és rácsapsz vele a tükör felületére, ami ezernyi apró darabra robban szét. Nagyon furcsa, hogy egy darabka sem talált el, és úgy gurulnak szét a földön, mintha higanyból lennének. A szoba forogni kezd veled, majd elveszíted az eszméleted. Lapozz a **36**-ra.

143.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **90**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **180**-ra.

144.

– Aki keres, az talál – feleli kissé élesebben. Természetes magabiztossága arról tanúskodik, életre szóló tapasztalatot szerzett nagy csoportok megszólításában. – Grandier vagyok, a Déli Vidékek Főapátja.

Ahogy odalépsz a medence oldalához, egy fürdőző öregembert pillantasz meg, aki csupán egy ágyékkötőt visel. Az arca barátságos, mégis sokévnyi önfeláldozásról és vallásos áldozatról tanúskodik. Nem sok haja van, őszülő szakálla is eléggé megritkult. Különös, hogy nagyon kellemesen érzed magad a jelenlétében.

– Éhes vagyok, barátom – folytatja. – Adj ennem, és beavatlak abba a tudásba, ami után bizonyosan vágyódsz.

Mit teszel?

Felajánlasz neki egy Élelmet?	Lapozz az **53**-ra.
Felajánlasz neki némi gesztenyét?	Lapozz a **34**-re.
Felajánlod neki az aranykeresztet?	Lapozz a **7**-re.
Felajánlod neki a bolondok aranya rögöt?	Lapozz az **51**-re.
Megfenyegeted, hogy megtörd a nyugalmát és a magabiztosságát?	Lapozz a **2**-re.
Egyszerűen csak elnézést kérsz tőle a zavarásért, és a déli falon nyíló ajtón át távozol?	Lapozz a **183**-ra.

145.

Jó pár percig meredten bámulod a szobrot, de semmi nem történik, a fémtestén továbbra is táncol a gázlámpák fénye. Ha közelebbről is megvizsgálnád, lapozz a **198**-ra. Ha inkább elosonnál mellette, lapozz a **160**-ra.

146.

Éppen, amikor megérinted a gombot, fájdalmas elektromos energiakisülés fut fel a karodon, és a falhoz taszít. Veszítesz 5 ÉLETERŐ pontot a sokk és a hatás erőssége miatt. A padló most már jelentősen melegebb, de a szobor továbbra is mozdulatlan. Ha megpróbálnád a kék gombot, lapozz az **50**-re. Ha inkább elosonnál mellette, lapozz a **160**-ra.

147.

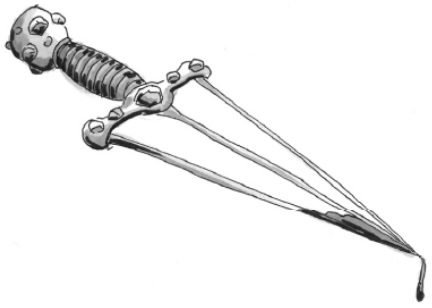
Nem akarsz visszatérni az üres kerengőbe, úgyhogy más utat választasz. Ha a konyhától jobbra eső ajtón távoznál, lapozz az **59**-re; ha a konyhától balra nyíló fémkeresztes nagy ajtón, lapozz a **179**-re. Ha az üvegezett ajtón mész ki, ami egy kis kertbe vezet, lapozz a **44**-re.

148.

Átlapozod a könyv oldalait, elég friss a kézírás a papíron, de valami furcsa fekete, olajszerű anyag festette meg minden lap oldalát, ami nem igazán illik a papír vakító fehérségéhez.

A nővér története nem valami érdekes olvasmány, a zárdában uralkodó egyre növekvő züllésről tudósít, ami az utóbbi időben különösen jelentős volt. A margóra azt a szót véste egy zaklatott kéz több oldalon is, hogy „HAZUGOK”, amihez más színű tintát használt a szöveghez képest. Éppen becsuknád a könyvet, amikor észreveszed a 176-os számot, amit a margó oldalára írtak az utolsó előtti oldalon, ezzel a megjegyzéssel: „A kettő közül a második”. Megjegyzed ezt az érdekes részletet, és visszateszed a könyvet a polcra.

Az olvasóasztalon a gyertya már majdnem leégett, amiből arra következtetsz, hogy több időt töltöttél itt olvasással, mint gondoltad, ezért, hogy ne vesztegess több időt, távozol a szobából. Lapozz a **165**-re.



149.

Kiengeded a markodból a virágot, mire a fűcsomó mozdulatlanná válik, majd visszabújik a földbe. Megkönnyebbülve sóhajtasz, hogy elkerülted, bármi is legyen ez. Ha most úgy döntesz, visszatérsz a konyhába, lapozz a **32**-re. Ha odamész a kunyhóhoz, lapozz a **182**-re. Ha esetleg az ösvényt követnéd, lapozz az **55**-re.

150.

Elteszed a virágot a zsákodba. Ha most visszatérsz a konyhába, lapozz a **32**-re. Ha a kunyhóhoz mész, lapozz a **182**-re. Ha esetleg az ösvényt követnéd, lapozz az **55**-re.

151.

Előhúzod a kardod a hüvelyből, és amint ezt teszed, a sűrű bozót hirtelen tovább enged, mintha tudatában lenne a fenyegetésnek, amit jelentesz számára. Ha előrenyomulsz, lapozz a **207**-re. Ha kivársz, hogy megnézd, történik-e valami más is, ami megakadályozhatja a haladásodat, lapozz a **26**-ra.

152.

Ha a helyiségben maradsz, lapozz a **77**-re. Ha inkább kihasználnád az alkalmat, hogy gyorsan elhagyd a szobát, lapozz a **139**-re.

153.

Leejted a virágot a földre, mert úgy gondolod, már így is elég bajt hozott rád. Ahogy eléri a talajt, egy másik orchideavirág felé nyújtózkodik, és szinte bekebelezi magába a levágott szirmokat, amitől a virág eredeti méretének a kétszeresére nő. Nem akarod megvárni, hogy kiderüljön, tartogat-e még valami nem kívánatos meglepetést az orchidea. Ha úgy döntesz, hogy visszamész a konyhába, lapozz a **32**-re. Ha a kunyhóhoz mész, lapozz a **182**-re.Ha esetleg az ösvényt követnéd, lapozz az **55**-re.

154.

Az ajtón nincs kilincs, amivel ki lehetne nyitni. Ehelyett a keretben valami kombinációs zár található három fémhengerrel, amelyek elforgatva lehet változtatni a háromjegyű belépési kódot.

Ha ismered az ajtó kódját, lapozz arra a fejezetpontra. Ha nem ismered, megpróbálhatod az „1”-es ajtót – lapozz a **9**-re. Vagy ha már egyszer sikertelenül próbálkoztál azzal az ajtóval, kétségbeesetten sóhajtva veszed tudomásul, hogy ilyen messzire eljöttél, csak azért, hogy elbukj bárminemű előrelépés nélkül. Kitalálsz a visszafelé vezető úton a kolostorból, de a küldetésed kudarcba fullad.

155.

Átlapozod a könyv oldalait, elég friss a kézírás a papíron, de valami furcsa fekete olajszerű anyag festette meg minden lap oldalát, ami nem igazán illik a papír vakító fehérségéhez.

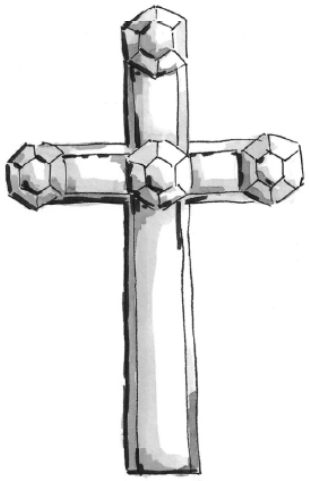
Miközben Angéla nővér életéről olvasgatsz, nyilvánvalóvá válik, hogy ezt a könyvet nagymértékben meghamisították. Teljes fejezetek hiányoznak, amit üres vagy világító betűkkel újraírt lapokkal cseréltek ki. Több helyen szavakat húztak ki benne, vagy tettek felismerhetetlenné fekete tintafoltokkal, és az egész utolsó fejezet, ami a halálát dokumentálja, látszólag sietősen íródott egy kevésbé finom kéz által, nem hasonlít arra a kézírásra, ami a kötet többi részében látható. Ezt a második kézírást nem olyan könnyű kiolvasni, mint a könyv főrészén található szöveget, de megemlíti, hogy Angéla nővért titokban helyezték örök nyugalomra a kriptában, ami a konyhakerten túl található az épület túlsó sarkában.

Az olvasóasztalon a gyertya már majdnem leégett, amiből arra következtetsz, hogy több időt töltöttél itt olvasással, mint gondoltad, ezért, hogy ne vesztegess több időt, távozol a szobából. Lapozz a **165**-re.

156.

Figyelmen kívül hagyod a figyelmeztetést, benyomod az ajtót, és elámulsz a látványtól. A levegő sűrű a füstölő nehéz aromájától és a pipafüsttől, ami majdhogynem hallucinogén hatású az orgiaszerű látvánnyal. Hat papnő fekszik vörös bársonyszőnyegen a szoba sarkaiban. A hosszú ruhák helyett, amelyek összhangban lennének a Renddel, ezek a nők hermelinszőrmét viselnek, és alabástrom maszk fedi az arcukat. A nyakukban arany nyakék lóg kígyófejjel és farokkal a két oldalán. Nem figyelnek fel arra, hogy beléptél a homályban, minden figyelmüket nyolc kissé túlsúlyos férfinak szentelik, akik a lábuknál ülnek. A férfiak félpucérak, az alsó testrészüket szerzetesi csuha fedi, ami meg van kötve a derekukon, hogy ne legyenek teljesen mezítelenek. Időnként kutyaként ugatnak, aztán kis világosbarna dolgokat kapnak, amit örömmel falnak fel a papnőik kezéből. Ez a dorbézolás nagyon messze áll attól, amire asszociálnál a Rend Papnőivel kapcsolatban. Nem tartana sokáig, mire felfedeznek, így tenned kell valamit.

Ha van nálad egy adag Láthatatlanság Itala, lapozz a **29**-re; ha nincs, lapozz a **152**-re.



157.

Felemeled az erszényt, ami elég nehéznek tűnik. Ahogy a kezedbe veszed, egy üvegcse alakját tapintod ki benne. Ha megvizsgálnád a erszény tartalmát, lapozz a **88**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **143**-ra.

158.

Elhúzod a reteszt az egyik oldalon, mire az üreg kinyílik. Belül két gomb található, az egyik kék, a másik barna színű. Ha meg szeretnéd nyomni az egyik gombot, lapozz a **11**-re. Ha inkább megpróbálnál elosonni a szobor mellett, lapozz a **160**-ra.

159.

Az ágak belemarnak az arcodba, miközben előrenyomakodsz (veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot). Egy idő után lehetetlen a haladás – egyszerűen túl sűrű a bozót.

Ha megpróbálod átvágni magad rajta a kardoddal, lapozz a **151**-re. Ha feladod, és visszafelé indulsz (ha nincs kardod, nincs más választásod, mint visszafordulni), lapozz a **47**-re.

160.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **39**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **30**-ra.

161.

A keserű íz kellemetlen, és arra enged következtetni, hogy talán mérgező lehet, ezért kiköpöd a leveleket a földre. Semmi nem történik látszólag, úgyhogy ha szeretnéd, most leszedhetsz egy orchideát – lapozz a **204**-re – vagy megszagolhatod – lapozz a **171**-re. Ha elindulsz a kunyhó felé, lapozz a **182**-re. Ha követed az ösvényt, lapozz az **55**-re. Ha inkább visszamész a konyhába, lapozz a **32**-re.

162.

Sok növényfaj nő a kertben. Van egy ágyásnyi fejlett répa, valamiféle kis levelű gyógynövény egy csomóban, egy nagyra nőtt fűnek kinéző növény, és két egyvirágú és igen látványos orchidea. Megvizsgálnád bármelyik növényt közelebbről, vagy esetleg ennél belőle? Ha igen, lapozz a **189**-re. Ha inkább a kunyhót néznéd meg közelebbről, lapozz a **182**-re. Ha követnéd az ösvényt, lapozz az **55**-re. Ha visszamennél a konyhába, lapozz a **32**-re.

163.

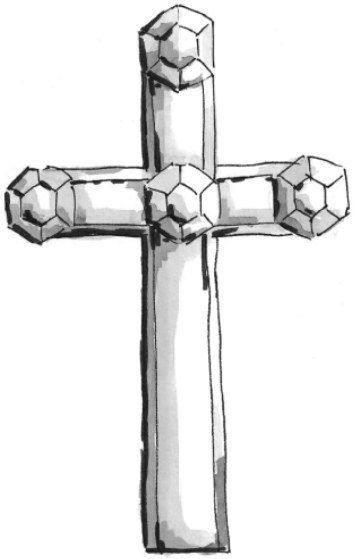
A kripta ajtaját könnyedén ki tudod nyitni. Felsietsz a hosszú lépcsőn a felső folyosóra, onnan pedig a bejárati ajtóhoz. Odakint a tiszta éjszaka fogad. Lapozz a **133**-ra.

164.

Gyorsan elhúzod a kezed, amikor egy kicsi rugóval élesített penge repül ki a reteszből, ahogy kinyitod a dobozt, és milliméterekkel száll el a csupasz bőröd mellett. A kiváló reflexeidnek hála megkönnyebbülve veszel egy mély lélegzetet. A dobozban egy aranyrög található, de csalódsz, amikor megemeled, mert egyértelműen túl könnyű ahhoz, hogy eredeti legyen, úgyhogy ez minden bizonnyal a bolondok aranya, de azt meg kell hagyni, hogy elég meggyőzően néz ki. Elteheted, ha szeretnéd. Nincs más, ami érdekes lenne itt, úgyhogy nem kockáztatod tovább, hogy rajtakapjon bárki a lopáson, ezért úgy döntesz, inkább továbbállsz. Lapozz a **10**-re.

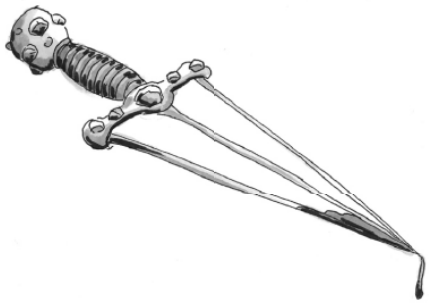
165.

Habár nem tudod, a könyv oldalain található sötét festék egy lassan ható méreg, amit azért kentek a könyvre, hogy megakadályozzák, hogy az avatatlan szemek megismerhessék a könyv bármilyen titkát. Szerencsére a folyadék elég régi, sokat veszített az erejéből, ami azt jelenti, hogy csak akkor fejti ki hatását, amikor legközelebb eszel egy Élelmet – az a kis mennyiség, ami a kezedre került a méregből, rákerül az ételedre, és ennek hatására csak 1 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza a szokásos 4 helyett. Jegyezd fel ezt a tényt, majd lapozz a **41**-re.



166.

Lemondóan megrázza a fejét, miközben így szól: – Nem veszed észre, ami még a vakoknak is nyilvánvaló –, majd arra utasít, vegyél fel egy alabástrom maszkot, ami az egyik ruhán nyugszik, és elmondja, hogy az ajtó, amin épp bejött, a kerengőbe vezet, amerre menned kell, hogy megtaláld a „husikákat, akiket keresel". Az ajtó felé int utasítóan, és tesz egy megjegyzést, hogy a „dekadensek mind ugyanolyanok". Ha most megtámadod, lapozz a **49**-re. Ha inkább a szemközti ajtón elhagyod helyiséget, ahogy parancsolta, lapozz a **27**-re.



167.

Az öregember teste csendben nyugszik a vízben, és annak ellenére, hogy alaposan körülnézel a helyiségben nyomok után kutatva, nem utal semmi a férfi kilétére vagy arra, mi vette rá erre a drasztikus cselekedetre. Ebben a helyiségben nincs számodra semmi érdekes, csak a kétségbeesés aurája, ezért úgy döntesz, hogy a déli falon nyíló ajtón át távozol. Lapozz a **183**-ra.

168.

Fegyver nélkül nem tudod magad kiszabadítani. Az indák tovább tekergőznek felfelé a lábadon, majd összeszorítják a csípődet és a mellkasodat. Nem sokkal később teljesen elnyel az aljnövényzet. Egyáltalán nem tudsz megmozdulni, csak rettegéssel nézed, ahogy a téged tartó ágakról kihegyezett indák tűnnek fel, a mellkasodba fúródnak, és kiszívják belőled az életet adó véredet. Elbuktad a küldetésed, de legalább tápanyagként szolgálsz a húsevő sövénynek, ami engedelmesen védi, bármi is legyen távolabb az ösvényen.

169.

A déli kereszthajó teljesen jellegtelen, csak egy látványos színes üvegablak látható benne, ami Angéla nővér életéből mutat részleteket. Nem bírod ki, hogy ne vess egy pillantást a fátyol képére, ami a fejét takarja a halálát ábrázoló utolsó képen. Átrohansz a hajón, és egy ajtóhoz érsz, ami minden bizonnyal a főépületbe vezet. Lapozz a **85**-re.

170.

A kunyhó ajtaja nyikorog, ahogy kinyitod, és surranó talpak neszét hallod odabentről. A holdfény beragyog az ajtón, egy nagy rakás gabonát világít meg. Mielőtt még idődd lenne eldönteni, mitévő légy, sok apró visszaverődő fénypont tűnik fel a gabonaszemek közt, mivel egy csapat Patkány ugrik elő – rád fenik éles metszőfogaikat és ádáz körmüket. Harcolnod kell!

Patkányok ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5

Ha nyersz, átkutathatod a gabonát – lapozz a **67**-re. Ha inkább a kunyhót elhagyva követnéd az ösvényt, lapozz az **55**-re. Ha visszatérsz a konyhába, lapozz a **32**-re.

171.

Lehajolsz a sziromhoz, és mélyet lélegzel, majd erős eufória kerít hatalmába. Felegyenesedve nagyon jól érzed magad a bőrödben, de ahogy bámulsz magad elé, a kert alakja elkezd megváltozni. A talaj remegve torzulni kezd, és széthasad a lábad alatt. Nemsokára egy hatalmas szakadék nyílik meg, ami elállja a konyhába visszafelé vezető utat a kertben. Ha megpróbálod átugorni a hasadékot, lapozz a **46**-ra. Ha inkább kivárod, mi történik, lapozz a **108**-ra.

172.

Erősen koppantasz hármat a kapun, mire egyre hangosabb lépéseket hallasz. Néhány pillanat múlva egy kulcs hangját hallod elfordulni a zárban, az ajtó kinyílik, és egy férfi áll előtted. Egyszerű barna szerzetesi csuhát és szandált visel, fehér zsineggel tekerte körbe a derekát, ami arról árulkodik, hogy elég sovány. Ez nem az a fajta mosolygós, kerekképű szerzetes, akivel az utazásaid során találkozni szoktál. Az ő arca meglehetősen komoly, szürke szemei és kopaszodó haja sok-sok évnyi önmegtartóztatásról és áhítatról árulkodik. Tetőtől talpig végigmér, szemügyre veszi a kardod a derekadon, kényszeredetten elmosolyodik, majd int, hogy lépj be az épületbe. Mit teszel?

Beleegyezel,
és belépsz a kapun? Lapozz a **73**-ra.
Visszautasítod,
és ragaszkodsz hozzá,
hogy kint maradj? Lapozz a **129**-re.

173.

Vér csörgedezik a kéz mutatóujja végéről. Ha odamész a medencéhez, lapozz a **13**-ra. Ha inkább azonnal elhagyod a szaunahelyiséget a déli falon át, lapozz a **183**-ra.

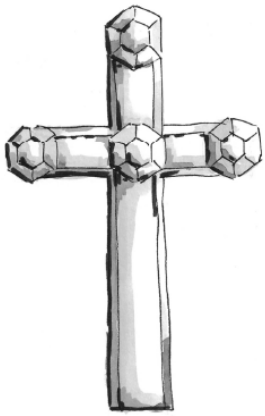
174.

Az öklöddel kopogsz az ajtón, de nem jön válasz. Ha hangosabban tovább kopogsz, lapozz a **137**-re. Ha menedéket keresel éjszakára, lapozz a **87**-re.

175.

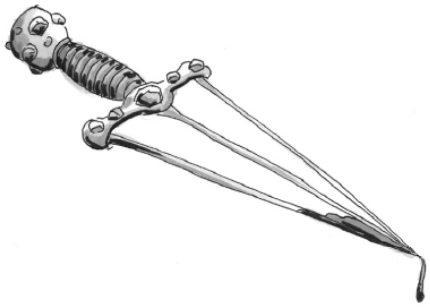
Őrülten gesztikulálsz a karjaiddal, összevissza mormolsz és kiabálsz, hogy azt a látszatot keltsd, hogy tudod, hogyan kell levezetni a szertartást. Hihetetlen, de az egybegyűltek bedőlnek a csalásnak, és amikor úgy tűnik, befejezted, kivonulnak a kápolnából a déli keresztházó irányába. Észreveszel néhány megjegyzést, annak ellenére, hogy a stílusod működött, mégis inkább eltért a megszokottól. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a váratlan sikerért, még akkor is, ha a SZERENCSE pontod meghaladná a *Kezdeti* értékét.

Úgy döntesz, most már bölcsebb lenne elhagyni a kápolnát a déli keresztházó felé. Ha szeretnéd, eltehetted az aranykeresztet vagy az ezüstkelyhet, vagy mindkettőt. Lapozz a **169**-re.



176.

Beállítod a kódot, és az ajtó hirtelen kicsapódik, közben majdnem eltalál. Egy tökéletesen négyzet alakú, jellegtelen kamra tárul fel előtted, amelynek a padlóját szalma borítja. A falak közül kettőt moha fed, és nyirkosság látszódik rajtuk, de a bejárattal szemközti fal újszerűnek látszó vörös téglából készült, nem pedig omladozó kőből, és az az érzésed, hogy ezt a falat az elmúlt tíz éven belül építhették. Ha közelebbről is megnéznéd az újabb falat, lapozz a **64**-re. Ha inkább a régebbi kőfalra vetnél egy pillantást, lapozz a **45**-re.



177.

Jártál már a könyvtárban? Ha igen, lapozz az **5**-re; ha nem, lapozz a **106**-ra.

178.

A lény hátracsapja a fejét, mintha fenyegetésnek venné. Aztán, miután rájön, hogy a kalapácsot ajándékként nyújtod felé, elveszi a fegyvert, ami nagyon nehéz a kis csenevész karjának, hogy felemelje, ezért hatalmas csattanással azonnal a földre ejti. A Calacorm szeme ide-oda jár, mintha megpróbálná kitalálni, mi történik, majd megfordul, belép a helyiségbe, és becsapja maga mögött az ajtót. Hallod, ahogy a kulcs belülről elfordul a zárban, majd csend lesz. Felveszed a kalapácsot. Ha most megpróbálsz az ajtón kopogni, lapozz a **125**-re. Ha úgy döntesz, hogy a bal oldali folyosón mész tovább, lapozz a **31**-re.

179.

Az ajtó egy szűk étkezőbe nyílik, ami nagyjából húsz méter hosszú, de a szélessége nem lehet több három méternél. Közvetlenül előtted egy sötét fából készült hosszú ebédlőasztal áll mindkét oldalán négy-négy székkel. Az asztalt vacsorára ezüst étkészlettel és ón ivókupákkal terítették meg. Nincs étel rajta, de a szoba általában véve meglehetősen tiszta. Ha jobban szétnézel a helyiségben, lapozz a **123**-ra. Ha inkább távoznál a falakon nyíló egyik ajtó valamelyikén, lapozz a **17**-re.

180.

Nem figyelsz oda eléggé, hogy a márványpadlót mennyire kipolírozták, ezért a bal lábad kicsúszik alólad, és a földre zuhansz. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha van nálad bármilyen flaska vagy üveg, az összetörik, és a benne levő folyadék szétfolyik. Húzd le ezeket a *Kalandlapodról*. Odatámolyogsz az ajtóhoz, ami könnyen nyílik. Lapozz a **136**-ra.

181.

Amikor belemélyeszted a fegyvered hegyét a gyomrába, a baba megragadja azt, és kirántja a markodból, majd a helyiség túloldalára hajítja. Ezután a baba váratlanul feláll, és kilép a kosárból. Meglepetten nézed, ahogy a végtagjai sokkal nagyobb méretűre nyúlnak és nőnek, a testén mindenhol dús szőr burjánzik, mígnem egy nagy Nandi Medve néz veled farkasszemet. Morog és kissé hátrébb lép, felkészülve a támadásra. Meg kell küzdened az átváltozott Fattyúval, ami a babából lett. Ha nincs más fegyvered a kardon kívül, le kell vonnod 2-t Támadóerődből a csata idejére.

Nándi Medve ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha a teremtény ÉLETEREJE 4-re csökken, lapozz a **205**-re.

182.

A kunyhó kicsi, és fadeszkákból készült, ami magán viseli a toldozás-foltozás nyomait. Nem hallatszik ki semmi a kunyhóból. Ha kinyitnád az ajtaját, hogy belépj, lapozz a **170**-re. Ha az ösvényen mész tovább, lapozz az **55**-re. Ha inkább visszatérnél a konyhába, lapozz a **32**-re.

183.

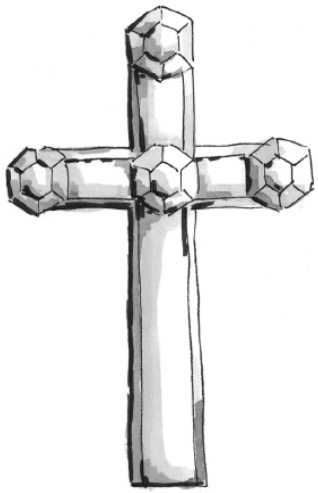
Az ajtón átjutva egy két méter széles, rövid folyosón találod magad. Nagyon más légkör uralja az épület ezen részét, a sötétkék szőnyeg és a fakazettás falak sokkal lenyűgözőbbé teszik, mint a korábban a kolostor falai között látott csupasz kőfalak és padló. Azt feltételezed, hogy ez a terület a Rend legidősebb tagjainak van fenntartva, és talán az ide látogató méltóságoknak. Végigmész a rövid folyosón, ami egy másik ajtóban végződik, illetve észreveszel egy még szűkebb folyosót, ami éppen az ajtó előtt ágazik le balra. Ha szeretnéd, megpróbálhatod kinyitni az ajtót, lapozz a **202**-re. Ha inkább balra fordulnál az új folyosón, lapozz a **31**-re.

184.

A Calacorm holtan esik össze előtted, a nyelvei élettelenül lógnak ki a szájaiból. A Calacorm talán ostoba volt, de nem gonosz teremtmény – inkább szemérmetlenül lojális a gazdájához, és azért élt, hogy könnyű feladatokat elvégezzen. Ez a példány csak egyszerűen azt őrizte, ami az ajtó mögött van, és egy kissé bűnösnek érzed magad, hogy megölted. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Ha most belépnél a szobába, lapozz a **61**-re. Ha balra fordulva elindulnál a másik folyosón, lapozz a **31**-re.

185.

Ha a kardod markolatával törnéd szét (ha van kardod), lapozz a **210**-re; ha egy kőkalapáccsal (ha van nálad), lapozz a **142**-re. Ha inkább a puszta öklöddel zúznád össze, lapozz a **4**-re.



186.

Átkutatod a Törpe testét, de semmi mást nem találsz száraz kenyéren és sajton kívül, amit eltehetsz, ha szeretnéd – 1 Élelemnek számít. Elgörgeted a testet a hajó túloldalára, rendbe szeded a külsőd, hogy eltüntesd a harc nyomát magadról, és megpróbálsz olyan ártatlannak kinézni, ahogy csak lehet, miközben arrafelé tartasz, ahol az oltár áll. Lapozz a **79**-re.

187.

A rothadó teremtmény egy Lidérc-Papnő, egy olyan papnő szelleme, akit ebbe a kamrába falaztak, feltehetően végső büntetésként valamilyen borzalmas vétségért. Kizárólag varázskarddal lehet legyőzni őt. Minthogy nincs birtokodban ilyen elvarázsolt fegyver, teljesen védtelen vagy ellene. Az egyetlen szerencséd, hogy tudod, a halálod gyorsan bevégeztetik az élőholt szellemlény keze által. Kalandod itt véget ér.

188.

Belenézel a kosárba, és egy koszos, fehér takaróba tekert alvó kisbabát látsz. Az ammónia szaga, ami korábban megcsapott, minden bizonnyal a babától származik, és be kell fognod az orrod, hogy kibírd a szagokat. Ha felébresztenéd a gyermeket, lapozz a **140**-re. Ha úgy gondolod, minden bizonnyal megvan az oka annak, hogy a babát egy kóddal védett ajtó mögé zárták, és okos lenne gyorsan elpusztítani (ha megvan a fegyver hozzá, amivel ezt megteheted), lapozz a **134**-re.

189.

A répa egészségesnek és táplálónak látszik. Ha úgy döntesz, eszel belőle, megteheted, és visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. A kis gyógynövénynek csípős az illata, ahogy közelebb mész, kissé émelyegsz tőle. A fű éppen az, aminek látszik, de szokatlanul sűrű és bozótos, míg az orchideák sötétlilák, és szinte elmondhatatlanul gyönyörűek.

Ha megpróbálsz enni valamennyit a gyógynövényből, lapozz a **121**-re. Ha megszagolod az orchideákat, lapozz a **171**-re. Ha leszedsz egy orchideát, lapozz a **204**-re. Ha úgy gondolod, a kert már nem érdekes, és inkább a kunyhót vizsgálod meg, lapozz a **182**-re. Ha megnézed, hova vezet az ösvény, lapozz az **55**-re. Ha inkább visszamész a konyhába, lapozz a **32**-re.

190.

Lefelé indulsz a sötét lépcsősoron, miközben az áporodott szag egyre erősödik, émelyítő, ahogy egyre mélyebbre jutsz. Miután legalább 15 métert mentél lefelé, a lépcső egy újabb rövid folyosóba torkollik, amit egy égő fáklya világít meg. Kifejezetten kevésbé van karbantartva, mint a fenti átjáró, a padlón rétegesen áll a por, amiben apró, hosszúkás lábak hagytak nyomot, tehát nyilvánvaló, hogy itt patkányok tanyáznak. A folyosót végigmérve látod, hogy egy faajtóban végződik, amire egy keresztet szögeztek, illetve a következő szavakat írták rá sárga krétával: MARADJON BELÜL MINDEN, AMI ROMLOTT. Úgy gondolod, ha ilyen messzire biztonságosan eljutottál, visszafordulni időpocsékolás volna, úgyhogy megragadod a kilincset, és kinyitod az ajtót. Lapozz a **93**-ra.

191.

Átnyomakodva a túlnőtt növényeken, látod, ahogy az ösvény tovább folytatódik, de nem látsz el sokáig, mert a természetes holdfény nem elég erős a dzsumbujban. Ha továbbmész, lapozz a **159**-re. Ha inkább visszafordulsz, lapozz a **47**-re.

192.

A fa padsorok között sétálva meglátod az eldugott északi keresztházat. Egy szenteltvíz-tartó áll a hajó bejáratánál. Ha van egy kulacsod, megtöltheted a tartályból a szenteltvízzel. Ha rajtad van a Potenzia Átok, ihatsz is az áldott vízből, ami leveszi rólad a rontást, és visszanyered a 2 ÜGYESSÉG pontod (jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉGED is nő). Ahogy elfordulsz a kúttól, egy öreg Törpe rántja meg a karod. – Egy szó a bölcsnek, ha valóban bölcs vagy – mondja.

Ha kedvére teszel, és meghallgatod, mit akar mondani, lapozz a **70**-re. Ha megtámadod, lapozz a **43**-ra. Ha egyszerűen figyelmen kívül hagyod, és továbbsétálsz a déli keresztházat felé a kolostorba, lapozz a **169**-re; vagy ha az oltár felé indulsz, lapozz a **103**-ra.

193.

A lehető legjobban elrejted a kardod, amelyet magadnál tartasz, és a kilincsért nyúlsz. Eközben a kardod hangos fémes csattanással a kőpadlóra esik, és rá kell döbbened, hogy az ajtó zárva van. Közeledő léptek zaját hallod, ami arra enged következtetni, hogy a hang felkeltette valaki figyelmét odabentről, úgyhogy megpróbálod jóvátenni a hibád, visszakötöd a kardodat eredeti helyére, a csípődre, és magabiztosan zörgeted az ajtót. Lapozz a **62**-re.

194.

Óvatosan lépsz be a sötét helyiségbe, és elindulsz. Hirtelen éles sikolyt hallasz mögötted, mintha valami kitörne az általad nyitott réstől jobbra a félhomályból. Megfordulsz, és a Szent Fájdalom Rendje Papnőjének öltözékét viselő alakkal találod magad szemben. Az arca meglehetősen aszott, az egyébként elegáns Rendi ruha cafatokban lóg a válláról, a bordakosara pedig tisztán látható. Őrült pillantás sugárzik a szeméből, amint rád támad.

Van nálad egy varázskard? Ha igen, lapozz a **38**-ra; ha nincs, lapozz a **187**-re.

195.

A kéz felemelkedik a medence oldaláról, és egy öreg, parancsoló hang megszólal:
– Ki zavar a fürdésben?

Mit teszel?

Azt válaszolod, hogy a segítségét kéred? Lapozz a **144**-re.
Megfenyegeted a fürdőzőt? Lapozz a **2**-re.
Megpróbálsz csendben átsuhanni a szobán, hogy távozz a szemközti, déli falon nyíló ajtón át? Lapozz a **15**-re.

196.

Teszel egy hamvában holt kísérletet rá, hogy úgy látszódjon, hozzáértő módon vezeted le a szertartást véletlenszerű mozdulatokkal, közben magad elé mormolva. Az összegyűltek elkezdenek egymás közt sustorogni, míg néhányan vádlóan feléd mutatnak. Hirtelen éles ütést érzel a tarkódon, amitől elájulsz. Lapozz a **135**-re.

197.

Ha a kerengő felől érkeztél, lapozz a **147**-re; ha a hálóteremből, lapozz az **57**-re; ha az étkezőből, lapozz a **24**-re.

198.

Közelebbről szemügyre véve a szobornak zsanérral illesztett végtagjai vannak, és látható egy kisebb rekesz a mellkasában, ami valószínűleg egy retesz elhúzásával nyitható. Ha megpróbálod kinyitni, lapozz a **158**-ra. Ha inkább elosonsz a szobor mellett, lapozz a **160**-ra. Ha várszt, hogy kiderüljön, csinál-e valamit, lapozz a **145**-re.

199.

A gonosz lény a földre zuhan, és porrá válik. Ha szeretnéd, most megnézheted a koporsót, lapozz a **82**-re. Ha elhagynád a kriptát, lapozz a **163**-ra.

200.

Ezüstfegyver nélkül védtelen vagy ez ellen a likantróp ellen, ami megragadja a fejedet, és éles fogával belemar a torkodba. Az utolsó emléked, ahogy vörös szemével vészjóslóan néz rád. Kalandod itt véget ér.

201.

Kinyitod az ajtót, és egy egyszerű konyhában találod magad. Egy jókora cserépkályha foglalja el a helyet az egyik oldalon, de a szoba elég hűvös, úgyhogy biztosan nincs begyújtva. Általános tisztaság és rend uralkodik itt, a plafonról serpenyők lógnak kampókon, valamint gyógynövény kötegek és szárnyasok vannak mindenhova felkötözve, ahol akad egy kis hely. A konyhaasztal a konyha közepén áll, rajta egy sült kacsával, ami ínycsiklandóan néz ki. Ha ennél valamennyit ebből a kacsából, lapozz az **54**-re. Ha átkutatnád a konyhát, lapozz a **109**-re. Ha inkább távoznál, lapozz a **197**-re.

202.

Ahogy hozzáérsz a kilincshez, az azonnal lenyomódik, és kinyílik az ajtó. Egy kétfejű hüllő üdvözöl, aki a hátsó lábain áll. A Calacormok népszerű őrök és börtönőrök Allansia-szerte, és a kiáramló dohos levegő arra enged következtetni, hogy talán valamiféle börtöncellára bukkantál. Egy furcsa részlet hívja fel magára a figyelmet, a teremtmény egy hatalmas tunikát visel, amire az 1-es számot hímezték. A Calacorm rád pislog, és szinkronban, keményen és gyorsan ide-oda ingatja a fejeit. Ha megpróbálsz belépni mellette, lapozz a **69**-re. Ha megtámadod, lapozz a **42**-re. Ha inkább átkutatod a zsákod, hátha találsz valamit, amit felajánlhatsz neki, lapozz a **37**-re.

203.

– Értem. Sok a sürgős tennivaló, de néhány elengedhetetlen.

Ezekkel a rejtélyes szavakkal elmondja neked, hogy indulj a kápolna túlvége felé, és ott fordulj jobbra a déli hajó irányába, ami bevezet a kolostor belsejébe. Köszönetet mondasz neki ezért a tanácsért, és a déli kereszthajó felé indulsz. Lapozz a **169**-re.

204.

Amikor lenyúlsz, hogy leszedj egy orchideát, a sűrű fű susogni és mocorogni kezd, mintha élne. Ha még mindig szeretnéd letépni a virágot, lapozz a **12**-re. Ha úgy gondolod, bölcsebb volna, ha nem szednéd le, lapozz a **149**-re.

205.

A Nandi Medve – a Fattyú – hátraszökken az ütésedet követve, és elkezd kicsavarodni – egy második alakká változik! Néhány pillanat múlva a szőr visszaforr a húsára, a sebei bezáródnak, és hatalmas kidagadó izomzat nő a mellkasán és a karján, valamint egy hosszú szarv a koponyájából, végül a pofájából egy tompa ormány formálódik. Küzdj meg a Fattyú új alakjával!

Minotaurusz ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ahogy korábban is, ha 4-re csökken a teremtmény ÉLETEREJE, lapozz a **18**-ra.

206.

Átosonsz a kerengő ajtaján, óvatosan bezárod magad mögött az ajtót, nehogy bárkinek felkeltse a figyelmét a váratlan érkezésed és gyors távozásod. A nagy kerengőben vagy, ahol még mindig nincs ember, amitől megkönnyebbülsz. Az üres csarnok túloldalán egy ajtóval találod magad szemben, amiről tudod, hogy visszavezet az öltözőhelyiségbe, úgyhogy a jobb oldali falon nyíló három ajtó közül kell választanod. Ha a piros „W” feliratú kis ajtót választod, lapozz a **91**-re. Ha a fémkeresztes nagy ajtót választod, lapozz a **179**-re. Ha a mahagóni színű, újnak kinéző faajtóra esik a választásod, lapozz a **201**-re.

207.

Egyik lábad után teszed másikat, de semmi kellemetlen nem történik, a növény, ami körbevett, teljesen visszahúzódott a talajba. Furcsának tartod, de nem tulajdonítasz neki túl nagy jelentőséget, úgyhogy továbbmész az ösvényen, ami végül egy sűrű moha borította kisházig fut, amire a „Cellarium” szót pingálták elég frissnek látszó betűkkel. Ha megpróbálkozol az ajtóval, lapozz a **101**-re. Ha inkább visszamész az ösvényen a konyhába, lapozz a **133**-ra.

208.

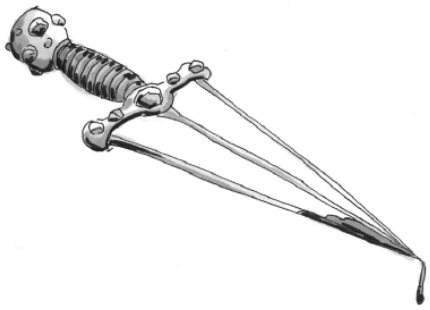
Könnyen felnyitod a koporsó fedelét, amit egyáltalán nem rögzítettek. Amikor kinyitod, meglepődve veszed észre, hogy nem fekszik benne test. Ehelyett a belső selyemborításon egy hibátlan és nagyon szépen megmunkált háborús kalapács látható. Ha szeretnéd, elteheted. Ha úgy döntesz, fegyverként is ezt használod, csökkentsd a Támadóerőd 1-gyel a súlya miatt, de 1-gyel növeli az ellenfelednek okozott sebzés mértékét a csatában. Semmi más érdekes nincs itt a kriptában, úgyhogy úgy döntesz, hogy elindulsz kifelé. Lapozz a **163**-ra.

209.

Belépsz a kis szobába, ami üres, leszámítva a fonott kosarat a homokkő padlós helyiség közepén, és egy fémkeresztet, amit a hátsó falra szögeztek. Ha a kosarat vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **23**-ra. Ha nem érdekes számodra ez a szoba, és inkább a másik helyiséget néznéd meg, lapozz a **154**-re.

210.

Felemeled a kardodat a markolatánál fogva, és rácsapsz vele a tükör felületére, ami ezernyi apró darabra robban szét. Nagyon furcsa, hogy egy darabka sem talált el, és látod, hogy úgy gurulnak szét a darabkák a földön, mintha higanyból lennének. A szoba forogni kezd, majd elveszíted az eszméleted. Lapozz a **36**-ra.



211.

Éltes kora ellenére nem úgy tűnik, mintha gyakran nyitogatták volna ezt a könyvet, habár az oldalak megsárgultak és foltosak a papír természetes öregedése miatt. Ahogy olvasni kezded, megérted, miért volt ennyire kevéssé használatban, mivel ez a könyv a fátyollal kapcsolatos állítólagos „csodák” nem meggyőző és igen unalmas gyűjteménye, még Angéla nővér kultusza legáhítatosabb követőjének is nehezére esne komolyan venni.

Az olvasóasztalon a gyertya már majdnem leégett, amiből arra következtetsz, hogy több időt töltöttél itt olvasással, mint gondoltad, ezért, hogy ne vesztegess több időt, távozol a szobából. Lapozz a **41**-re.

212.

A Főpapnő elborzadva sikoltozik, a fejedben a hangja éppolyan hirtelen csöndesül el, mint ahogy kezdődött. Térdre rogyik, és hihetetlenül gyorsan öregedni kezd. A haja meghosszabbodik és megőszül, mielőtt törékennyé válna és kihullana. Az ujjkörmei hosszúra és görbére nőnek, a bőre leszakadozik a csontozatáról. Amikor elkezd kilátszódni a bordakosara, meglátod a szabálytalanul verő fekete szívét is, ami egyre lassabban dobog, míg végül le nem áll.

Nem sokkal később már semmi nem marad belőle, mint a Rend hosszú ruhája. Angéla nővér titka beteljesítette magát rajta, és ami marad belőle, arra már valóban azt lehet mondani, hogy Angéla nővér fátyla: az ereklye, ami eddig nem létezett, de most te valósággá tetted azok számára, akik hisznek benne.

Küldetésed sikeresen véget ér, és végül majd visszatérsz Salamonisba, ahol a jutalmadat kérhetted, de most Angéla nővér pazar ágya hívogat egy éjszakai alvás erejéig.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1.	Halállabirintus	1989
2.	A Tűzhegy Varázslója	1989
3.	Az országút harcosa	1989
4.	A Gyíkkirály szigete	1989
5.	A Skorpiók Mocsara	1989
6.	A Káosz Fellegvára	1990
7.	A Vértengerek	1990
8.	A Hóboszorkány barlangjai	1990
9.	Bajnokok próbája	1990
10.	A Halháltalizmán	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

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

	TITÁN	1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Kockázat (ZAGOR.HU) kötetek:

1.	A Sárkány szeme	2009
2.	A Pusztító	2009
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010
14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011
20.	A Hercegek viadala: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011
22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyülölet 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 Álmok 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

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

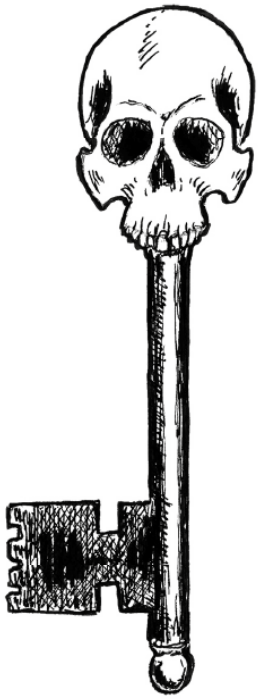
- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

Elkészült az ÚJ *Kaland Játék Kockázat* könyv:

DRUMER ÁTKA



Báti László Gábor
illusztrációival!

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

Kőlordok

Szörnyű gonosz ébredezik a Vas Dombság mélyében!

Mor Orthor, a gonosz Sötét Elf varázsló, a négy elemi erővel: a földdel, a levegővel, a tűzzel és a vízzel kísérletezik. Ha mind a négy használatát sikerűl elsajátítania, megállíthatatlanná válik. Kőhidafalva jóságos Törpéi ismét a segítségedet kérik. NEKED kell a Vas Dombságba menned – mindőssze egy karddal és egy maroknyi Elemi Rúnakővel felszerelkezve –, hogy még az előtt végezz a varázslóval, hogy az a világra szabadítaná aljas kísérleteinek eredményeit.

Angéla nővér fátyla

A Holdkő Dombok csúcsai között rejtőzik egy ősi zárda, egy zarándokhely, melyet az Angéla De Culpa nővér titokzatos ereklyéjét látni kívánó emberek keresnek fel. Nemrégiben azonban Salamonisig jutott a hír, hogy az ereklye eltűnt. RÁD esett a választás, hogy felkeresd a kolostort, bejuss, felűlkerekedj az épűletet ellepő veszedelmen és kibogozd az Angéla nővér fátylának eltűnését övező rejtélyt.

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

A megoldás a TE kezedben van!