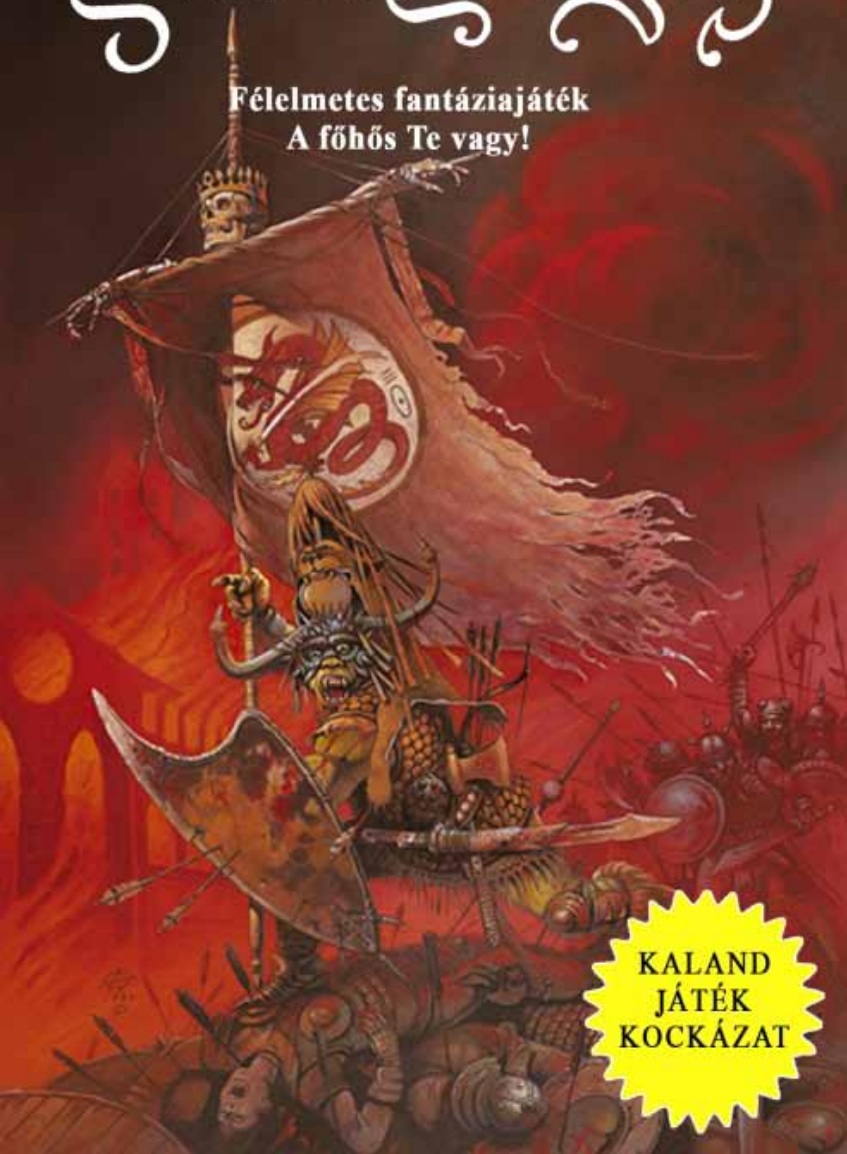


Ian Livingstone

# A halál Seregei

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!



**KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT**





Ian Livingstone

# A kálál Seregei



**ZAGOR.HU**

A mű eredeti címe  
*Armies of Death*

Fordította  
*Serflek Szabolcs*

Fordítási hibajavítás:  
*Francis, FireFoX és Hullgrim*

Elrendezés és kiegészítés  
*runner és FireFoX*

Borító illusztráció  
*Nik Williams*

Borító szerkesztés  
*runner*

*Nik Williams illusztrációival*

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982

Text © Ian Livingstone, 1988

Illustrations © Nik Williams, 1988

Hungarian translation © Serflek Szabolcs, 1993

Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

# TARTALOM

Bevezetés

7

Kalandlap

18

Háttértörténet

20

A Halál Seregei

25



## *Bevezetés*

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

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

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

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

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

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



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

### ***Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?***

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával dönts el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játéokra 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, SZERENCSE és HIT pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

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

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

## A CSATA

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

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

### *Egyéni harc*

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

## CSATÁK

A Kaland, Játék, Kockázat sorozat többi kötetétől eltérően ebben a kalandban nem küzdesz mindig egyedül. Egy hadsereget is irányítasz, mely különböző fajú lények egységeiből áll. Sereged kezdetben Törpékből, Elfekből, harcosokból és lovagokból áll, de később másféle lények is fognak majd csatlakozni hozzád. A harcban elesett katonákat mindig 5 fős csoportokban veszíted el, és ha több egység is harcba keveredett, te döntheted el, mely csoportokat húzod le magadtól. Például, ha Törpék és lovagok rohamot indítottak az ellenség Goblinjai ellen, és 15-en meghaltak eközben, eldöntheted, hogy 15 Törpét veszítsz, vagy 15 lovagot, esetleg 10 Törpét és 5 lovagot, vagy 10 lovagot és 5 Törpét. Mindig jegyezd fel a változásokat a *Kalandlapodra*. A harcon kívül elvesztett katonákra is a fenti szabályok vonatkoznak.

## Csata eredmények

A dobás eredménye	Helyzet		
	Saját csapatok túlerőben	Kiegyenlített erőviszonyok	Ellenséges csapatok túlerőben
1	5S	10S	15S
2	5E	5S	10S
3	5E	5S	5S
4	5E	5E	5S
5	10E	5E	5E
6	15E	10E	5E

S=saját csapatok

E=ellenséges csapatok

Kalandod során csatákra is sor fog kerülni. Ennek lebonyolítása az alábbiak szerint történik:

1. Jegyezd fel, rajtad kívül hányan harcolnak a saját csapatodban.
2. Jegyezd fel, hányan harcolnak az ellenséges csapatban.
3. Hasonlítsd össze a két csapat méretét. Ha például 10 Törpe küzd 10 Goblinnal, az erőviszonyok kiegyenlítettek. Ha 10 Törpe 15 ellenséges Hobgoblinnal kerülne szembe, az ellenfél lenne túlerőben, míg ha a Törpék 15-en lennének, és a Hobgoblinok csak 10-en, úgy a saját csapatok lennének túlerőben.

4. Dobj egy kockával, és nézd meg a *Csata eredmények* táblázatban a helyzetnek megfelelő oszlop dobásnak megfelelő rubrikáját!
5. Vond le a saját vagy az ellenséges sereg létszámából az elesett katonákat.
6. Ha egyik csapat sem pusztult el még teljesen, kezd elölről a kört, az 1-es lépésnél (most már a csökkentett létszámok az aktuálisak).
7. Ha a saját csapataidat teljesen elpusztították, te is elesél a harcban.

## CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

## 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.

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

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

#### *A SZERENCSE használata csatában*

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

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *Tedd próbára* SZERENCSED. 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 szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára* SZERENCSEDÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSED 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* SZERENCSED!

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

### ÜGYESSÉG

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



## 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 kockázatosává válnak, ezért légy óvatos!

A sorozat többi kötetétől eltérően kalandod elején nem rendelkezel élelemmel. A történet előrehaladtával azonban lesz lehetőséged rá, hogy különféle módokon visszaállítsd ÉLETERŐ pontjaidat.

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

## SZERENCSE

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

## FELSZERELÉS

Kalandod kezdetén csak hivatásod kellékei vannak nálad: egy kard, lámpás és tűzszerszám, meg egy hátizsák, melyben Élelmiszered és Aranyaid tartod. Ahhoz, hogy megtudd, mennyi Arannyal kezded a kalandodat, dobj egy kockával, majd adj 4-et az eredményhez. Ezt az összeget jegyezd fel *Kalandlapod* Arany, kardod és lámpásodat pedig Felszerelési tárgyak és kincsek rovatába, ahová a többi hasznos tárgyat is beírhatod majd, amit utad során szerzel.

## TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

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

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



# KALANDCAP

ÜGYESSÉG  
*Kezdeti  
ügyesség:*

ÉLETERŐ  
*Kezdeti  
életerő:*

SZERENCSE  
*Kezdeti  
szerencse:*

KATONÁK

HARCOSOK: 100

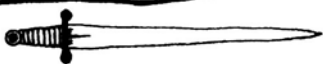
TÖRPÉK: 50

ELFEK: 50

LOVAGOK: 20

ARANY:  
700

KINCS:



## HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

Ügyesség:  
Életerő:

## *Háttértörténet*

Hírnévre és dicsőségre áhítozik minden kalandozó. Miután sikerrel átjutottál Szukumvit báró híres-hírhedt Halállabirintusán, neked mindkettő osztályrészsül jutott. Előtte mindenki teljesíthetetlen feladatnak tartotta a fangi halálos labirintuson való átjutást. A báró ravasz Próbamesterei minden próbálkozóval leszámoltak. Te azonban mégis átverekedted magad közöttük, és díjad a Bajnokok Próbája 20.000 Arany értékű fődíja lett.

Bárhol is fordulsz meg Fangban, az emberek mindenhol megéjleneznek, és ha betérsz egy kocsmába, azonnal körülvesznek, hogy halálos kalandjaidról mesélj nekik. – Igaz, hogy volt egy Csontördög a labirintusban? – Láttad a szépséges szirént? – Hogy győzted le a Liche királynőt? – Hogy néz ki egy Hidegkarom? – Milyen színű a Mutáns Orkok vére? – Az emberek mindent tudni akarnak a gonosz labirintusról. Egy idő után azonban fárasztó kezd lenni a csodálatuk, ezért úgy döntesz, itt az ideje, hogy egy másik küldetést vállalj. Allansiát most keletről fenyegeti veszély. Mielőtt azonban belevágnál ebbe az új kalandba, okosan elköltöd a szerzett aranyakat. Indulás előtt utasításba adod, hogy a Kok folyó partján építsenek számodra egy kis kastélyt, a megmaradó 6.000 aranyból pedig hadsereget toborzol. Az utóbbi időben nagyméretű Ork és Goblin mozgólódásokat jeleztek az Ördögerdőből. Azt beszélnek, hogy a szörnyek vezetője Agglax, az Árnydémon.

Az Árnydémonok, mint azt mindenki tudja, a Démonhercegeket szolgálják, ők az Elátkozottak Légiójának parancsnokai. Amikor a Démonhercegeket az Első Titáni Csatában legyőzték, és az Űrbe száműzték, mindenki úgy hitte, hogy ezzel véglegesen leszámoltak velük. És mégis, az egyik szolgájuk a szemtanúk beszámolója szerint nyilvánvalóan túlélte a dűlást. A hír egy Drek nevű, öreg csavargótól származik, aki Zengistől nem messze felfedezett egy régi templomromot. Amikor a férfi a romok között kutatót, remélve, hogy valami eladható tárgyra lel, egy lezárt, fekete viasszal lepecsételt, fekete agyagedényt talált. Az öreg, arra számítván, hogy valami kincset vagy aranyat tartalmazhat az edény, az egyik sziklához csapva összetörte. Abban a pillanatban rémületes dolognak volt szemtanúja. Amikor az edény kettétört, Drek olyan gonosz, és velőig hatoló üvöltést hallott, mint életében még soha. Az edény darabjaiból felszálló füst lassan egy fekete köpenyes alakká állt össze. Nem lehetett látni, hogy kit takar a köpeny, mert az arc helyén lévő sötétségből csak két izzó, vörös szem világított ki. Drek rettegve sikoltott fel, de a megidézett Árnydémon egyszerűen csak megfordult, és eltűnt. A káoszfattyú elkezdett erőt gyűjteni Titánon.

Okulva Drek történetéből toborzó cédulákat küldtél szét az embereknek Fangban. A megtiszteltetés, hogy egy olyan hírneves ember oldalán harcolhatnak, mint amilyen te vagy – no meg a beígért arany –, hosszú sorokban vonzotta az embereket a kocsma elé, ahol a toborzóirodátad felállítottad. Sokan egyedül jöttek, vannak, akik csoportban, de mindnyájan égnak

a vágótól, hogy jelentkezzenek. Egyesek régi katonatörténeteiket mesélik, mások elpusztított szörnyekről regélnek. Az emberanyag óriási, így könnyűszerrel kiválaszthatod azokat a harcosokat, akiket alkalmasnak találsz. Sötétedésre már készen áll a sereged. Nem tudván, miféle veszélyekre számíthatsz, úgy döntesz, hogy nem fogadsz fel mindenkit, így marad még egy kis pénzed előre nem látható kiadásokra is. A jelentkezési lapok összeszámolása után kiderül, hogy 100 harcos, 50 Törpe, 50 Elf íjász és 20 lovag fog alattad szolgálni. Másnap reggel élelmet és teherhordó öszvéreket is veszel. Miután mindent kifizettél, 700 Aranytallérod marad. Ezt bepakolod egy kis faládába, és az egyik állat hátára kötöd. Utána lemész a város főterére, hogy végignézz a katonáidon. Minden egység egy sárga zászlót kap, rajta egy izzó kardot ábrázoló szimbólummal. Fang polgárainak éljenzése közepette kivezeted seregedet a keleti kapun, hogy leszámoljatok az ismeretlen, halálos ellenséggel.



**És most lapozz!**





## 1.

Még kétszáz métert sem tettetek meg, amikor egy kövér, szakállas, izgatott ember rohan melléd. Piszkos, rongyos öltözkéből látod, hogy egy tengerészkapitánnyal van dolgod. – Elnézésedet kérem, uram – lihegi –, de meghallgatnád az ajánlatomat? Nemrég értem partot Fangban, és látom, hogy mindenki harci lázban ég, és úgy tűnik, ennek te vagy az oka. Az emberek azt mondják, hogy keletnek utazol, hogy valami Démonnal, vagy micsodával küzdj meg. A Démonokról ugyan nem sokat tudok, de szívesen elfuvarozlak téged és az embereidet egészen Zengisig – csekély ellenszolgáltatásért cserébe, persze. Gondolj csak arra, hogy felesleges annyi kilométert menetelni. Utazzatok Barnock kapitány nagyszerű hajóján, a *Repülő Tukánon*. Mindössze 50 Aranyat kérek ezért a luxusútéért. Nos, akkor megegyeztünk? – Ha úgy döntesz, hogy a *Repülő Tukánnal* utaztok, lapozz a 37-re. Ha inkább tovább folytatjátok a menetelést, lapozz a 225-re.



## 2.

A fejed fölé tartod a pajzsod, és elkezdesz fölfelé mászni. Hallod, amint a Blog az ágak között motoszkál, hogy célba tudjon venni. Egy kézzel eléggé nehézkes a mászás, és az egyik ágon hirtelen elveszted a kapaszkodót. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **396**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **140**-re.



## 3.

– Nincs kedvem beszélgetni – mondja éles hangon a tolvaj. – Pofa be, és húzz el innen. – Ha teszed, amit mond, és odamész ahhoz az asztalhoz, ahol a három csavargó ül, lapozz a **18**-ra. Ha inkább tovább beszélgetsz, lapozz a **152**-re.

## 4.

Minden Elf két nyilat lő ki a Tűzmanókra. Hogy megtudd, ellenfeleitek közül hányat sikerült lelőni, szorozd meg a sereggedben lévő Elfek számát kettővel, majd vond le az eredményből két kockadobás eredményét (ennyi vessző ment mellé). A megmaradt Tűzmanók ellen csatát kell vívnod harminc harcos élen. Ha győztél, lapozz a **316**-ra.

## 5.

A hátizsák telibe találja a célpontját. A kard csilingelve a földre pottyan. Az megkönnyebbülten fellelegez, amikor elvágod a köteleit. – Köszönöm – hálálkodik –, köszönöm, hogy megmentetted az életemet. – Aztán lehúz egy gyűrűt az ujjáról, és feléd nyújtja: – Fogadd ezt hálám jeléül. Jó szerencsét hoz. – Ha elfogadod a gyűrűt, lapozz a **270**-re. Ha inkább udvariasan visszautasítod, visszaszerzed a hátizsákadat, és kimész az embereidhez, lapozz a **211**-re.





## 6.

A sereged kettes oszlopban menetel, és igen jó tempóban halad előre. Az út egy másik tisztásba torkollik, ahol dárdák állnak ki a földből, hegyükkel felfelé. Ezek mindegyikére egy ember koponyája van tűzve. Ha átmeneteltek a tisztáson, lapozz a **48**-ra. Ha inkább a fák fedezékében maradva megkerülitek, lapozz a **389**-re.

## 7.

A veszteségeitek nagyobbak, mint gondoltad volna. Tíz harcos és tíz Elf halt meg a *Repülő Tukán* fedélzetén, valamint öt Törpe és tizenöt lovag fulladt a vízbe, mert lehúzta őket a páncélzatuk. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. A túlélők örülnek, hogy ismét szilárd talajt éreznek a lábaik alatt, és már alig várják, hogy maguk mögött tudják a folyót. Úgy döntesz, nekivágtok az útnak, remélvén, hogy másnapra sikerül elérnetek Zengist. Lapozz a **366**-ra.

## 8.

– Helyes a válasz, barátom – feleli az Orákulum. – És most a végső próba. Azt akarom, hogy némi mágiát mutass be nekem. Te is csak hallasz engem, de nem látsz. Egyenlítsük ki az esélyeket. Válj láthatatlanná! – Ha van idomított bolhád, lapozz a **224**-re. Ha nincs, lapozz a **108**-ra.



## 9.

A nyilak eltévesztik a gyorsan emelkedő lényt, a Vivern és lovasa hamarosan apró pöttyé válnak az égbolt keleti határán. Attól tartva, hogy Agglax esetleg újabb merénylőket küld, úgy döntesz, hogy tovább folytatjátok a menetelést Karom felé, de most már szorosabb alakzatban. Lapozz a 220-ra.

## 10.

Benyúlsz a hátizsákodba, és előhúzod a sárgaréz baglyot. – Tedd le a földre – folytatja az Orákulum. – Helyes. De sajnós én nagyon kapzsi vagyok, és valami mást akarok. Van nálad egy zöld váza, amit nekem adhatnál? – Ha van zöld vázád, és arra is emlékszel, hány Aranytallérba került, lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nincs, lapozz a 297-re.

## 11.

Attól eltekintve, hogy felfrissültél, nem érzel semmi egyebet most, hogy ittál a vízből. Sem mérget, sem hirtelen gyógyhatást nem tapasztalsz. Meglehetősen csalódottan folytatod utadat a szemközti falban lévő folyosón át. Lapozz a 221-re.



## 12.

Nem sokkal éjfél után valami megzavarja az álmodat. Világos, teliholdas éjszaka van. Alig mozdítva fejedet balra, majd jobbra nézel. A hajó közepe táján lekötött hordók mellett egy árnyék mozog. A hídon nem látod az őrszemet, ezért izmaid azonnal riadó-készültségbe helyezkednek. Felveszed a kardodat, és guggolva a hordókhoz lopódzol. Szemed sarkából hirtelen csillanást látsz, mintha megtörne valamin a hold fénye, és a különös tárgy feléd röppen. Ösztönösen lebuksz. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 246-ra. Ha nagyobb, lapozz a 267-re.



## 13.

Fém csattan fémen, ahogy a két sereg összecsap. A harc igen heves, és bár az ellenfél nagy túlerőben van, mégis sikerül egy kis teret nyernetek. A harc közepén hirtelen egy hatalmas lényel, a Trollok legvadabb és legerősebb fájának egy képviselőjével kerülsz szembe.

*Dombi Troll*

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 142-re.



## 14.

Te vagy az egyetlen kihívó, senki más nem akart szembeállni a Nagyhasú Emberrel. A Törpe közli veled, hogy a nyeremény 100 Aranytallér. Ennyi pénzt kap az, akinek sikerül legyőznie a férfit. A beugró ára 10 Aranytallér. Befizeted a pénzt, majd leülsz az asztalhoz, és vársz a bajnokra. A tömeg éljenezve szétválík, utat engedve a hatalmas embernek. A férfit két szakácsruhába öltözött Törpe kíséri, mindkettejük kezében egy fémtálca, melyen egy-egy hatalmas, gőzölgő pite tornyosul. A Nagyhasú Ember leül az asztalhoz, és elhelyezi hatalmas tömegét a recsegő székben. Mindkettőtök elé letesznek egy-egy tálcát. Hal és pudding illata csapja meg az orrodát. Egy-egy fakanalat kaptok, majd a Törpe elkiáltja magát: – Vigyázz! Kész! Rajt! – Belemerítet a kanalad a süteménybe, és enni kezdesz.

A győztest kockadobásokkal kell meghatároznod. Dobj egy kockával, és add hozzá az éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaid számát! Jegyezd fel az összeget, majd ismét dobj egy kockával, és add hozzá a Nagyhasú Ember süteményevő képességét, ami 13. Ezt is jegyezd fel! Utána ismét dobj saját magadnak, és add hozzá az előző összeghez. Majd ismét a Nagyhasú Ember következik, hasonló módon. Ezt addig ismételd, amíg valamelyikötök eredménye el nem éri a 40 pontot. Ha ez a Nagyhasú Embernek sikerül hamarabb, lapozz a 388-ra. Ha neked, lapozz a 60-ra.



## 15.

Ahogy a bokrok között átnézel, egy kis barlangot veszel észre, nem messze az úttól. Ha szét akarsz nézni odabenn, lapozz a **87-re**. Ha inkább továbbmeneteltek, lapozz a **181-re**.



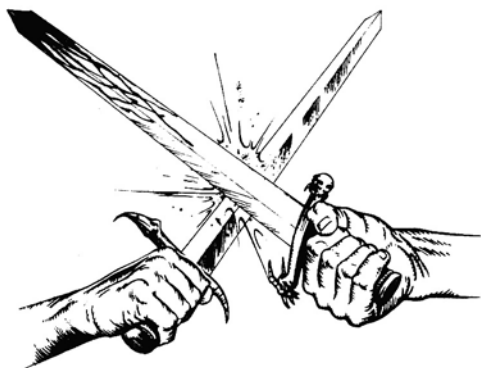
## 16.

Az őrnek is sikerül megszabadulnia a támadójától, és megköszöni, hogy riadóztattad. Felhívod a figyelmét, hogy a jövőben a szárazföldet és a folyót is tartsa szemmel. A többi őr nem jelent semmi gyanúsát, így visszafekszel aludni. Másnap korán reggel keltek, remélvén, hogy estére eléritek Zengist. Egy órányi menetelés után egy öregemberrel talákoztatok, aki az ellenkező irányba igyekszik. – Te vagy az, aki le akar számolni Agglax-szal, igaz? – kérdezi bátran. Bólintasz. – Helyes! – vágja rá. – Akkor azt javaslom, hogy ha eléritek azt a helyet, ahol a folyó kétfelé válik, kövessétek az északi ágat, amíg el nem éritek Karom falut. Arrafelé rengeteg Domblakó Vadember lakik, akik szívesen csatlakoznának a seregetekhez. – Megköszönöd az öregember segítségét, majd továbbindulsz kelet felé. Egy óra múlva eléritek az elágazást, amiről a férfi beszélt. Ha a kisebb, északi ágai követed, lapozz a **350-re**. Ha inkább átkeltek a mellékágon, és a főágot követitek tovább kelet felé, lapozz a **49-re**.



## 17.

Befordulsz a sarkon, és egy árnyat pillantasz meg, ami elállja az utadat. Nem látod jól, mi az, de formája alapján egy ember lehet, akinek csuklya takarja a fejét. Amint közelebb lépsz, hogy alaposabban szemügyre vedd a fickót, az hirtelen hátracsapja a csuklyát. Egy női arc tűnik elő, akinek haja helyén számtalan kígyó tekerződik. Amint belenézel a Medúza vörös szemébe, többé nem vagy képes másfelé nézni. Érzed, amint tagjaid egy szempillantás alatt megmerevednek, és nemsokára nem marad belőled más, mint egy élethűen mintázott kőszobor. Kalandod itt véget ér.



## 18.

Leülsz a három csavargó mellé. Azok bemutatkoznak: Enk, Laz és Jip. Megkérdezik, mit csinálsz Zengisben. Ha mesélsz nekik a küldetésedről, lapozz a 395-re. Ha azt mondod, hogy az unokafivéredet akarod meglátogatni Zengisben, lapozz a 35-re.

## 19.

A lány elmosolyodik, majd átadja a nyereményedet.  
 – És a keményen dolgozó lánynak adott borralaló?  
 – kérdezi. Ha odadobsz neki 1 Aranytallért, lapozz a 347-re. Ha inkább azonnal elhagyod a játéktermet, lapozz a 212-re.

## 20.

– Nagyszerű! – csattan fel az Orákulum hangja, amint előveszed a vázát a hátizsákodból. – Most egy kérdést teszek fel, de a sorsra bízom, mennyire legyen nehéz. Hadd vessek kockát. – *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 341-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 263-ra.

## 21.

Mielőtt a Folyami Rablók közel érhetnének a hajótokhoz, újabb tűzlabda hagyja el a katapultot. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 159-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 74-re.



## 22.

Belépsz az istállóba. Az Alakváltó ellöki magától a félholt Törpét, és véres karmaival feléd fordul.

*Alakváltó*

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 361-re.



## 23.

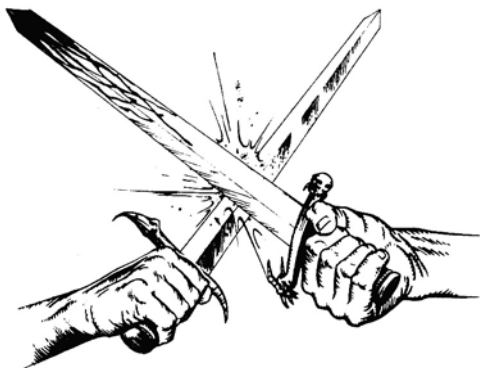
Az elhajított kő ilyen közélről halálos fegyver. Oldalról találja el a fejed, és nagy reccsenéssel azonnal betöri a koponyádat. A földre zuhansz az Allansiáért elesett többi bátor harcos holtteste közé. Látván haláloedat, embereid bátorsága elszáll, így Agglax könnyedén győzedelmeskedhet. Kalandod itt véget ér.

## 24.

A Goblin kibillen a nyeregből, és nyakát töri, amint a földre zuhan. Átkutatod a holttestet. Egy íjhúrt, és öt nyílhegyet találsz nála. Ennek nem veszed sok hasznát, de tovább kutatva a zsebeiben találsz még egy csont függőt, melybe a 8-as számot vésték. Ha akarsz, ezt magadhoz veheted. Utána visszatérsz a sereghez, és ismét kiadod a menetparancsot Karom felé. Lapozz a 220-ra.

## 25.

Keményen megragadod a kötelet, hogy az Elf leeresz-  
kedhessen a sötét lyukba, fogai között tartva egy égő  
fáklyát. Látod, amint eléri a talajt egy nagy teremben.  
– Nincs itt semmi – kiabálja fel –, csak förtelmes bűz,  
nyilván állati ürülékektől. Van egy továbbvezető alagút,  
de innen nem látom, merre vezet. Elinduljak rajta? –  
Ha utasítod az Elfet, hogy induljon el az alagútban,  
lapozz a **198**-ra. Ha inkább leszólsz neki, hogy mász-  
szon fel, mert elhagyjátok a tisztást, lapozz a **315**-re.



## 26.

Úgy döntesz, hogy megkíméled a csapos életét. Ha-  
gyod, hogy odabicegjen a társaihoz, és azok ellássák  
a sebeit. Aztán a tömeg felé fordulsz, és hangosan  
beszélni kezdesz: – Bátor harcosokat keresek, akik  
csatlakoznak a seregemhez, hogy leszámoljunk az  
Allansiára halált hozó Árnydémonnal. 10 Aranytallért  
fizetek, de csak a legjobb harcosokra tartok igényt.

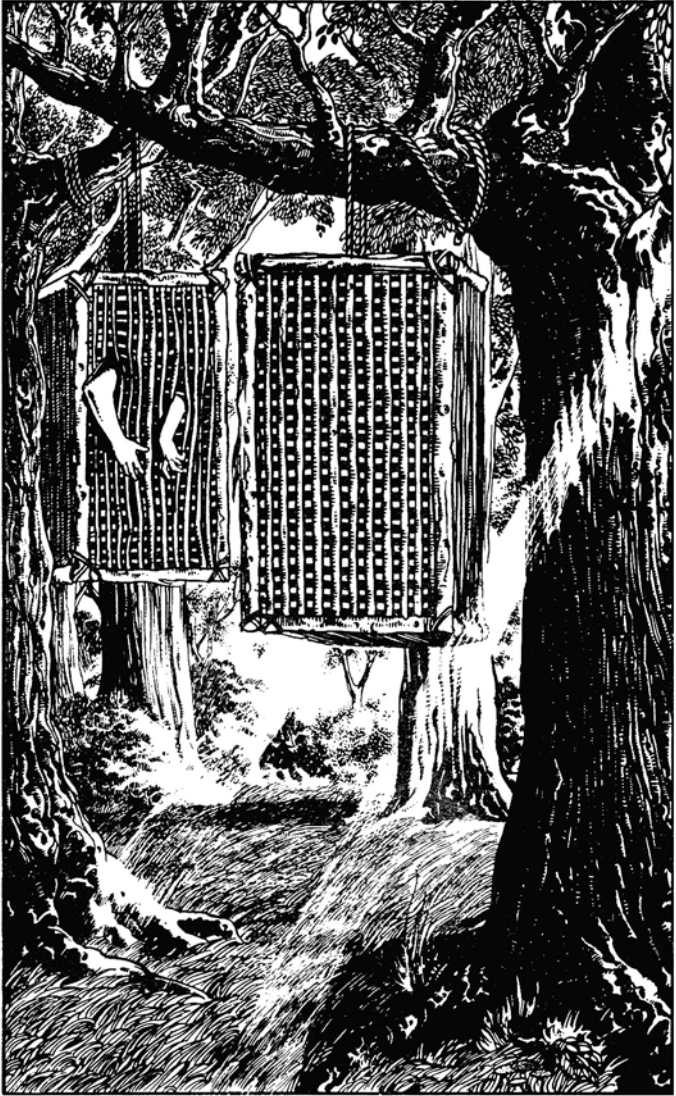
Fél óra múlva tizenöt újabb harcossal gyarapszik a sereg; és közlöd a frissen toborzottakkal, hogy jelentkezzenek Lexonnál a zsoldjukért és felszerelésükért (vonj le 150 Aranyat a *Kalandlapodról*). Miután senki mást nem látsz, aki érdekes alaknak tűnne, úgy döntesz, hogy távozol a Fekete Sárkányból. Körbenézel, mit lehet még Zengisben találni. Lapozz a 382-re.

## 27.

– Nos, ha nem akarsz találkozni az Orákulummal, nincs sok értelme, hogy a Csillagkő Barlangba menj. Van valami más hely, ahová el akarsz jutni? – Azt feleled, hogy szeretnél átjutni az Ördögerdőn. Lapozz a 319-re.







## 28.

Tíz Elf tart veled az erdőben teendő, izgalmasnak ígérkező sétádra. Karddal a kézben lopakodtok előre egyik fától a másikig. A segélykiáltások egyre közelebbről hallatszanak. Nemsokára két, fára fellógatott faketreget pillantasz meg. Az egyikből két emberi kar nyúlik ki. Körbenézel, és odébb újabb ketreceket látsz. Megszámolod őket: összesen tizenegyen vannak, és valószínűleg mindegyikben van egy ember. Ha tudatod jelenléted a pórul jártakkal, lapozz a **182-re**. Ha inkább csöndesen visszalopakodtok a sereghez, lapozz a **143-ra**.

## 29.

Embereid halálát egyetlen gyors karddöféssel bosszulod meg. Utasítod a harcosokat, hogy térjenek vissza az útra. Tovább meneteltek. Lapozz a **130-ra**.

## 30.

100 Aranyat fizetsz az északi emberek vezetőjének, és utasítod őket, hogy szálljanak fel a hajóra. Amikor ismét úton vagytok, a vezetőjük odalép hozzád. Acélkék szemének kényelmetlen, éles tekintetétől eltekintve úgy érzed, megbízhatasz benne. – A nevem Laas – mondja barátságos mosollyal. – Megengeded, hogy megajándékozzalak? – Ha elfogadod a felajánlását, lapozz a **358-ra**. Ha inkább udvariasan visszautasítod, lapozz a **390-re**.

## 31.

A fal oldalához rögzített fémlétrán lemászol a csatornába. Az alatt folyó sűrű massa gusztustalan bűze kicsit felkavarja a gyomrodát. Végignézel a csatornán, és egy gyertyafényhez hasonlító kis lángocskát pillantasz meg a távolban. Ezen kívül halk, suttogó hangokat is kiveszel. Egészen biztos vagy benne, hogy újabb Csatornagoblinok vannak arrafelé. Ha elindulsz a fény felé, lapozz a **232**-re. Ha inkább visszamászol a létrán, lapozz a **300**-ra.

## 32.

– Nagyon figyelmetlen vagy, barátom – mondja szomorúan az Orákulum. – Nem segíthetek olyannak, aki nem érdemli meg azt. Viszlát. – A kőarc szemei becsukódnak. Elgondolkodsz azon, most mi legyen a következő lépés. Csikorgó hangot hallasz a hátad mögött. Odanézel, és látod, hogy a fal egy darabja félreecsúszik. Nincs más választásod, mint elindulni a feltáruló folyosón. Lapozz a **280**-ra.

## 33.

Látod, hogy sokan átverekszik magukat a mocsáron, hogy segítsenek rajtad. Mindenfelől megtámadják a Lápi Csontszaggatót, de a lény kemény bőrét nehéz átszúrni, és te sem tudsz mást tenni, mint védeni a saját életedet. Rájössz, hogy a hasát kellene megtámadnod, talán ott puhább a bőr. Amikor a bestia balra fordul, hogy felvegye a harcot néhány Törpével, megragadod az alkalmat, és előrelendülsz. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az **ÜGYESSÉGED**, lapozz a **392**-re. Ha nagyobb, lapozz a **256**-ra.



## 34.

Húsz harcos már biztonságban átkelt a hídon, amikor te következel. Éppen félúton járhatsz, amikor az egyik tartókötél váratlanul elpattan, és mindenki, aki rajta áll, a mély szakadékba zuhan. Kalandod itt véget ér.

## 35.

– Ez furcsa – mondja Enk. – Egy csomó ember jön Zengisbe, hogy a rokonait látogassa meg. Senkinek sincs errefelé komoly dolga; no nem mintha nem hinnénk neked, pusztán csak megjegyeztem. Hol lakik az unokafivéred? Talán útba igazíthatnánk. – Mit felelsz?

Azt, hogy a Szemét utcában?

Lapozz a **92**-re.

Közlöd velük, hogy nem tartozik rájuk?

Lapozz a **223**-ra.

Hogy más dolgod van, és menned kell?

Lapozz a **311**-re.



## 36.

– Gyerünk, csak utánam – mondja kedélyesen Thog, hogy megnyugtassa egy kicsit az ideges katonákat. – Nincs itt semmi, csak néhány fa, meg egy pár majom. – Amint beljebb hatoltok az erdőbe, a fák sűrű levelei szinte teljesen eltakarják az eget. Az egész vidék halálosan csöndes. – A lények figyelnek minket – súgja Thog –, de ezek a kis jószágok az erdőszélen nem sokat ártanak. Majd beljebb jönnek azok, akik miatt jobban aggódnunk kell. Errefelé megyünk, hogy elkerüljük a Faembereket. – A sereg lassan egyre beljebb hatol az erdő sötét mélyébe. Lapozz a 180-ra.



## 37.

Követed Barnock kapitányt, és seregeddel együtt levontok a kikötőbe, ahol a *Repülő Tukán* várakozik. A hajó is legalább olyan öreg, mint a kapitánya, és hasonlóan rossz állapotban van. Ez persze nem lep meg, hiszen a kikötőben csak ritkán látni ennél jobb lélekvesztőket. Utasítod az embereidet, hogy szálljanak fel a fedélzetre, majd kifizeded az 50 Aranytallért Barnock kapitánynak (vond le az összeget a *Kalandlapodról*). A férfi parancsokat kezd osztogatni, te pedig csöndesen figyeled a matrózokat, amint felhúzzák a horgonyt, vitorlát bontanak, és lassan útnak indítják az öreg dereglyét. Húsz perc múlva Fang eltűnik a látóteredből, ahol a hajó követi a folyó kanyarulatait.

A katonáid hangulata remek, még a Törpék és Elfek is elfeledkeznek a köztük lévő hagyományosan rossz viszonyról, és jóízűeket beszélgetnek és nevetgélnek együtt. Katonáidat egyesíti a vágy, hogy leszámoljanak az Allansiát fenyegető Árnymóronnal. A korlátnál egy csapat harcos áll, és mereven figyelik a vizet. Hirtelen az egyikük felordít, és felfelé mutat a folyón: – Nézzétek! Egy hordó úszik felénk! – A mutatott irányba nézel, és egy hatalmas, lezárt hordót pillantasz meg, amint enyhén bukdácsolva közeledik a vízben. Ha utasítasz valakit, hogy ugorjon a vízbe, és vonszolja a hajóhoz a hordót, lapozz a 145-re. Ha inkább megál-lás nélkül továbbhajóztok, lapozz a 346-ra.

### 38.

Egy észak-déli irányú, elég leromlott állapotban lévő úthoz értek. Úgy döntesz, hogy elindultok rajta dél felé. Nemsokára egy útjelző táblához értek, melyen a „Karn – 8 kilométer” felirat virít abba az irányba, amerre haladtok. Ha továbbmentek a település irányába, lapozz a 266-ra. Ha inkább délkelet felé fordultok, lapozz a 331-re.





## 39.

Agglax visszazuhan a székébe, amikor megpillantja kezében a Fénykristályt. Karjával eltakarja az arcát, majd váratlanul leugrik székéből, és elmenekül. Futás közben még odasziszeg valamit egy csapat, feketebe öltözött elit testőrnek. Egyikük elé áll, hogy fedezze ura menekülését. Görbe kardját két kézzel a feje fölé emeli. Gonosz vigyorából tudod, hogy a fickó mindenre elszánt, még az életét is hajlandó lenne feláldozni, hogy megvédje az urát. – Tanaka San azt mondja, pusztulj! – kiáltja, majd előreugrik, hogy végezzen veled.

*Elit Testőr*

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 254-re.

## 40.

Közlöd a csapossal, hogy sem időd, sem kedved nincs arra, hogy részegeknek való trükkökkel szórakoztasd a vendégeit. Azért vagy itt, hogy bátor harcosokat toborozz Agglax, az Árnydémon ellen. A csapos sötét, dús szempillái megremegnek egy picit, majd hirtelen nagyon érdeklődve fordul feléd. – Hát akkor miért nem ezzel kezdted? – kérdezi, és széles vigyor ömlik el az arcán. – Ismerem a város legjobb harcosait. Néhányan most itt is ülnek! – Fél óra múlva tizenöt újabb harcossal gyarapszik a sereg; és közlöd a frissen toborzottakkal, hogy jelentkezzenek Lexonnál a zsoldjukért és felszerelésükért (vonj le 150 Aranyat a *Kalandlapodról*). Végül kezét rázól a nagydarab csapossal, és távozol a Fekete Sárkányból. Körbenézel, mit lehet még Zengisben találni. Lapozz a 382-re.



## 41.

Karddal a kezekben kiállsz középbe, hogy megküzdj a harcos nővel. Ellenfeled figyelmeztetés nélkül hirtelen előreugrik, és feléd lendíti a kardját. Ösztönösen véded a csapást, de elámulsz egy kicsit a nő ügyességén.

*Max*

ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 7

Ha neked sikerül előbb eltalálnod, lapozz a **195**-re.  
Ha ellenfeled viszi be az első csapást, lapozz a **385**-re.

## 42.

Az Istenek Vize rémületes haláltól mentett meg. A ragyogás lassan alábbhagy, és nemsokára visszanyered eredeti állapotodat. Körbenézel a barlangban, de nem találsz kijáratot. Az egyik falba egy csukott szemű, nyitott szájú férfiarc van faragva. Amint odalépsz, hogy közelebből is megvizsgáld, a szemek kinyílnak, és egy mély hang csattan fel: – Az Orákulum vagyok. Bár nem szívesen látlak itt, értékelem az eltökéltségedet és az erőfeszítéseidet. Lehet a célod bármennyire nemes, a kérdéseidre adott válaszokért fizetned kell. Cserébe én is kérdéseket fogok feltenni. Ám ha közülük egyre is helytelen választ adsz, máris vége az életednek. Én kezdem, mert én mindent tudok. Először is, kezdhetsz ajándékokat adni nekem. Nemrég Zengisben jártál. Remélem vetted a fáradságot, és vásároltál nekem egy sárgaréz baglyot. Tudnom kell, mennyit fizettél érte. – Ha nálad van ez a tárgy, és emlékszel még az árára, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad, vagy nem tudod az árát, lapozz a **206**-ra.

## 43.

Mostanra már számos katonád felébredt. Egyikük sem sérült meg, az őrtől eltekintve, akinek alaposan megfájdult a feje, miután hátulról meglegyintette egy kicsit az éjjeli látogató. Még egy emberrel megerősítéd az őrseget, majd visszafeküdtök aludni. Hajnalban Barnock kapitány kiadja a parancsot a vitorlabontásra. Tovább hajóztok felfelé a folyón. Lapozz a **188**-ra.

## 44.

– Szerencsés vagy, barátom – mondja az Orákulum.  
 – De én kapzsi vagyok, és másra is szükségem van. Van nálad zöld váza? – Ha van, és arra is emlékszel, hány Aranytallérba került, lapozz az ennek a számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs, vagy nem emlékszel az árára, lapozz a **297**-re.

## 45.

A gyűrű tökéletesen ráillik az ujjra. Ámulva nézed, amint az ökölbe szorított kéz lassan kinyílik. A kőtenyér közepén pedig egy szikrázóan gyönyörű kristály fekszik. A király szája váratlanul kinyílik, és egy hang csattan fel: – Neked adom a Fénykristályt! – Izgatottan elrakod a kristályt, és visszaro Hansz az embereidhez. Megmutatod nekik a kincset, majd kiadod a menetparancsot. Továbbmeneteltek az úton. Lapozz a **130**-ra.



## 46.

A kulcs elfordul a nyílásban. Halk kattanás hallatszik. Utána sziszegő hangot hallasz. Mielőtt ráeszmélnél, mi is történik, a nyílásból kiszökő mérgező gáz megtette a maga hatását. A torkodhoz kapsz, amint a halálos mérég lassan hatni kezd. A földre rogyasz, és nem mozdulsz többé. Kalandod itt véget ér.

## 47.

– Biztos vagyok benne, hogy kellemes társaságnak fogod találni ezt a varjút. Billynek hívják, és még egykét Ork szót is felismer. Tíz Aranytallér meglehetősen jutányos ár egy ilyen kiváló társért, én mondom. – Ha megveszed a madarat, lapozz a **245**-re. Ha inkább vásárlás nélkül távozol az üzletből, lapozz a **218**-ra.

## 48.

Hideg borzongás fut végig a hátadon, amint végig sétálsz a dárdák között. A tisztás közepén egy halom frissen ásott földet láatsz. Egy ásó hever nem messze. Ha ásni kezded a halmot, lapozz a **98**-ra. Ha inkább továbbmész, lapozz a **315**-re.

## 49.

A nap hátralévő része incidens nélkül telik el. Amikor a nap lehanyatlik a láthatáron, utasítást adsz a táborverésre. Egy megfelelően védhető helyen letáboroztok, körülbelül tizenhat kilométernyire Zengistől. Nyúlpörköltet vacsoráztok, majd evés után ledőlsz, hogy átgondold a nap eseményeit, de hamar álomba merülsz. Ha viselsz a nyakadon bogár-amulettet, lapozz a **128**-ra. Ha nem, lapozz a **279**-re.

## 50.

Másnap kora reggel keltek, és tovább folytatjátok a menetelést délkelet felé. Ebédre megálltok egy kicsit, majd ismét továbbmentek. Késő délutánra egy hegyláncot pillantasz meg a távolban. – A Csillagkő Barlang – mondja egy Zengisből való férfi. Még szürkület előtt eléritek úticélotokat. Ügy döntesz, egyedül vágsz neki az alagutaknak. Egyik kezében gyertyát, másikban kardot tartva előresétálsz a nyirkos, párás sötétbe. Lapozz a 219-re.



## 51.

Senkinél sincs nadragulya. Egy óra elteltével már magas láz rázza a testedet. Az arcodból és karodból szőrszálak kezdenek kinőni. A fejed lassan kezd átalakulni, míg végül félelmetes Farkasemberre kezdesz hasonlítani te is. Az embereid rémülten és tehetetlenül figyelik átváltozásodat, és végül úgy döntenek, hogy megszabadítanak nyomorúságodtól. Halálad azonban egyben az Agglax ellen vezetett sereg végét is jelenti. Az emberek szétoszlanak, és hazatérnek. Kalandod itt véget ér.



## 52.

Két perccel később egy öreg faépület ajtaja fölött billegő, repedezett fatáblát pillantasz meg, melyen egy durván rajzolt sárkány, és a „Fekete Sárkány” felirat díszel. A kocsmából kiáltozás és nevetés hangjai hallatszanak. Úgy döntesz, belépsz az ajtón. Felmész néhány öreg kőlépcsőn, és benyomod a vastag tölgyfaajtót. Bár odakint világos van, a terem apró, mocskos ablakai nem sok fényt engednek be, ezért a helyiséget gyertyák világítják meg. Az ajtóból jól látod, hogy nagy odabent a nyüzsgés, bár egyik vendég sem tűnik túl bizalomgerjesztőnek. A sötét sarkokban köpenyes-csuklyás csavargók beszélgetnek egymás közt, részeg tolvajok ülnek a szoba közepén, és belekötnek mindenkibe, aki csak elmegy mellettük. Ezt leggyakrabban a felszolgálólányokkal teszik meg, akiknek így alaposan kijut a durva kezekből, és az alkoholszagú, rosszízű tréfákból. Végignézel az asztalokon, hogy hová lenne érdemes leülnöd. Mit választasz?

A bárpulthoz ülsz?

Lapozz a 197-re.

Leülsz egy részeg tolvajhoz?

Lapozz a 378-ra.

Leülsz három csavargóhoz?

Lapozz a 18-ra.

## 53.

Nemsokára zsácutcához érsz. Veszélyt érzel, ezért megfordulsz, és rohanni kezdesz. De mielőtt elérnéd a száj bejáratát, a felső kő állkapocs lezáródik előtted. Odabent pedig éhhalál vár rád. Kalandod itt véget ér.

## 54.

Fél óra sem telik el az almaevés után, néhány katona rosszul lesz – téged is beleértve. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot! Az embereid állapota is egyre romlik. Ketten szinte azonnal meghalnak, de mire a nap eltelik, összesen öt a halálos áldozatok száma. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel az embervesztést a *Kalandlapodra*! Megbánod a korábbi nagylelkű döntésedet, és elhatározod, hogy a jövőben nem hagyod, hogy bármi is eltérítsen eredeti célodtól. Lapozz a 209-re.

## 55.

Agglax szolgája mozdulatlanul elterül a földön. Kardod megtalálta az egyetlen puha pontot – a gyomránál – az amúgy teljesen kőszerű testen. Elégedetten veszed tudomásul, hogy a Kőember többé nem harcol a gonosz oldalán. Kiadod a parancsot a továbbmenetelésre. Lapozz a 114-re.

## 56.

Nem vagy biztos benne, hogy jól döntesz akkor, amikor megbíazol a csavargókban, mindenesetre átadod nekik a 100 Aranytallért. Laz előhúz egy térképet a köpenyéből, és az asztalra teríti. A lap közepén Zengis látható, tőle délre pedig a Karn nevű falu van felrajzolva. Tovább délkeletre fekszik a Csillagkő Barlang. Zengistől keletre az Ördögerdő terül el, a Kok folyó elágazásától szinte egészen a térkép széléig. Laz elővesz egy fekete ceruzát, és egy nagy keresztet rajzol vele a térképre, az Ördögerdő keleti szélére.

– Itt találkozhatasz vele. – mondja. Összehajtogatod a térképet, és elteszed a ruhád egyik zsebébe. – És csak akkor van reményed leszámolni Agglaxszal, ha meglátogatod az Orákulumot – suttogja Jip. – Hogy szóba áll-e majd veled, az más kérdés. Az attól függ, hogy milyen kedvében találsz, és hogy milyen ajándékot viszel neki. Az Orákulumot a Csillagkő Barlangban találsz. – Megköszönöd az információkat a csavargóknak, majd elhagyod a kocsmát, hogy körbenézz Zengisben, közben pedig eltöprengesz, vajon ki is lehet ez a titokzatos ember. Lapozz a 382-re.

## 57.

– Szóval te is egy olyan bolond vagy, aki az Orákulumot akarja látni, nem igaz? – Ha igennel válaszolsz, lapozz a 144-re. Ha nemmel, lapozz a 27-re.

## 58.

Hirtelen egy szakadt szövetságot veszel észre a fűben. Felvágod a kardoddal, és legnagyobb meglepetésedre 10 Aranyallért találsz benne. Vidáman elújságolod az embereidnek, mit találtál, majd kiadod a parancsot a továbbindulásra. Lapozz a 274-re.





## 59.

Embereid egyre fogyatkoznak, és ettől teljesen elszáll a harci kedvük. Már csak méterekre vannak az ellenséges vonalaktól, amikor megfordulnak, és fejvesztve menekülni kezdenek. Rájuk üvöltesz, hogy harcoljanak, de minden hiába. Aztán kezek ragadnak meg, és nem-sokára láncba verve vezetnek Agglax elé, hogy lassú kínhalál legyen a büntetésed. Kalandod itt véget ér.



## 60.

A tömeg döbönt csendben szemléli, amint győzelmed jeléül az üres tányérba ejted a kanaladat. A Nagyhasú Ember – szája még tele van süteménnyel – dühösen lesöpri a tányérját az asztalról. A Törpe hitetlenkedve, a fejét rázva nyújtja át a 100 Aranytallért tartalmazó erszényt. Ha felállsz az asztalra, beszédet mondasz Agglaxról, és közlöd, hogy a most nyert 100 Aranyat hajlandó vagy odaadni tíz kemény harcosnak, ha csatlakoznak a seregedhez, lapozz a **165**-re. Ha inkább távozol a nyereségeddel, lapozz a **95**-re.



## 61.

Megrázod a fejed, és kis híján elveszted az egyensúlyodat. Hallod, amint a csapos hatalmasat kacag mögötted. Lezöttyensz a legközelebbi székre. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, egy részeg tolvaj asztalához ültél le – lapozz a 378-ra. Ha az eredmény 4–6, három csavargót „választottál” asztaltársaságnak – lapozz a 18-ra.

## 62.

Egy másik Goblin is észreveszi, amint a verekedő harcos felé közelítesz. Felismeri, hogy te vagy a vezető, ezért gondosan céloz számszeríjával, majd meghúzza a ravaszt. Ha felvetted Max martalócait Zengisben, lapozz a 153-ra. Ha nem bérelted fel a harcosnó embereit, lapozz a 339-re.





## 63.

Az ajtó egy egyszerűen berendezett szobába nyílik. A helyiség közepén két férfi gyakorolja a harcot farkardokkal. Hét társuk körben áll, és figyel. A terem távolabbi végében egy bőrpáncélba öltözött, szőke nő áll, és tanácsokat kiabál a küzdőknek. – Állj! – kiáltja hirtelen. – PihenjeteK egyet, amíg megtudom, mit akar most érkezett barátunk. – Odalép hozzád, és bemutatkozik. – Max vagyok, ezek pedig itt az embereim. Csatlakozni akarsz, vagy fel akarod bérelni őket? – Azt feleled, hogy az utóbbiban vagy érdekelt. – Az én fiaim a legjobbabK. 200 Arany, és viheted is mind a tízünket. – Mit teszel?

Megfizeted a kért árat?

Lapozz a 124-re.

Megpróbáloed lealkudni

az összeget?

Lapozz a 255-re.

Visszautasítod az ajánlatot,

és távozol?

Lapozz a 314-re.

## 64.

Az örök felszólítanak, hogy állj meg, de te tiszta erőből futsz tovább, remélvén, hogy találsz egy kocsmát, ahová beronthatsz. Lapozz az 52-re.

## 65.

Az utca élesen befordul, és nemsokára ismét Zengis főkapujánál találod magad. Eszedbe jut, mit ígértél Lexonnak, így elindulsz, hogy visszatérj a rád váró seereghez. Lapozz a 113-ra.

## 66.

Sikerül kiszabadítanod az egyik kezed, és kardoddal a vadállat lábára vágysz. Az felüvölt fájdalmában, és egy pillanatra elenged. Ez elég, hogy talpra ugorj, és egyenlőbb feltételekkel vedd fel a küzdelmet a ragadozóval.

*Nandi-medve*

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted, lapozz a 362-re.



## 67.

A mozgékony Domblakó Vadember villámgyorsan felszökken a levegőbe, és mielőtt reagálhatnál, két lábbal beléd rúg. A támadás erejétől a földre zuhansz. Arccal előre esel le, és máris éles fájdalom nyilall a válladba, amint karjaidat szorosán hátracsavarja ellenfeled. Megpróbálsz küzdeni egy kicsit, de ettől csak még jobban fájnak a karjaid, ezért megadod magad Vinének. Lapozz a 213-ra.

## 68.

Egy széles tisztásra értek, melynek közepén egy hatalmas szikla pihen. Szanaszét csontok hevernek, a kövön odafröccsent vérnyomok száradnak. Ha a sergeddel együtt megállsz a tisztás szélén, és vártok, hátha valaki vagy valami visszatér ide, lapozz a 252-re. Ha inkább átsétáltok rajta, lapozz a 312-re.

## 69.

Tíz harcosod áldozatul esik a Szigonylegyeknek. Testük ideális otthonul szolgál majd a később kikelő nyüveknek. A rovarok végül elrepülnek, te pedig leverten visszavezeted embereidet a hajóra. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot! Barnock kapitány látja, hogy nem vagy olyan hangulatban, hogy kellemesen elcsevegj vele, így kiadja a parancsot embereinek a továbbhajózásra. Lapozz a 188-ra.

## 70.

A Vértfarkas észreveszi a nyakadban lógó talizmánt, és abban a pillanatban megmerevedik félelmében. Te egyszerűen odalépsz hozzá, és egyetlen vágással elintézed. Az őr viszont meghalt. Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik el. Reggel felkerekedtek, és kiértek az erdőből egy síkságra. Lapozz a 323-ra.



## 71.

A csapos csodálkozva néz rád, majd elővesz egy fadorongot a pult alól. Kiront a bárpult mögül, nagyot kiáltva: – Majd én megtanítom ezt a tacsót! – Félrelököd a székedet, és előrántod a kardod, hogy szembefordulj a nagydarab férfival. Az ivó vendégei egy pillanat alatt megtisztítják a terem közepét, hogy szabad teret engedjenek a küzdőknek. – Verd puhára, Hájás! – kiáltja egy hang a tömegből. – Igyekezz, Hájás, még egy sört akarok inni! – süvölti egy másik. Aztán elkezdődik a harc.

Csapos

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 7

Ha te nyersz előbb három Kört, lapozz a **26**-ra. Ha a csapos nyer először három Kört, lapozz a **227**-re.



## 72.

Újabb félóra múltán a paralízis hatása lassan kezd elmúlni. Érzed, amint az élet visszatér a tagjaidba. Nemsokára teljesen mozgásképes vagy. Lapozz a **284**-re.

## 73.

Felemeled pajzstartó karod, hogy védekezz a feléd repülő lövedék ellen. A Blog megfordul, és beveti magát a bokrok közé. Ha üldözőbe veszed, lapozz a **171**-re. Ha inkább visszaparancsolod az embereidet az útra, hogy tovább folytassátok a menetelést, lapozz a **130**-ra.

## 74.

A tűzlabda telibe találja a főárbocot. Az recsegve lezuhan, és halálra zúzza öt emberedet. Két Törpe előrohan, és nedves pokrócokkal hamar eloltják a kezdődő tüzet. Lapozz a **192**-re.

## 75.

Miközben a harcosaid magukhoz térnek, elgondolkozol azon, miféle terveket dédelgethet Agglax, aki az Ördögerdőn túl valahol már vár rád és seregedre. Amikor katonáid végre menetképesek, úgy döntesz, hogy egyenesen a Démon bázisához vonulsz. Kelet felé fordulsz hát, a rengeteg irányába. Átkeltek a Kok egy mellékfolyóján, és nemsokára elértek a sűrű erdő szélét. Sötét, göcsörtös fák magasodnak az égnek ijesztő falként. A bizonytalanság hulláma seper végig sereged sorain – hallod, amint az emberek suttogni kezdenek. Megtöröd a félelmetes csöndet, és kiadod a parancsot az Ördögerdőbe való behatolásra. Amint beljebb értek, a napfényt szinte teljesen felfogják a hatalmas fák sűrű lombjai. A baljós csöndet csak a majmok idegesítő visítozása töri meg időnként. Fél óra elteltével az egyik felderítőd jelenti, hogy néhány fakunyhót találtak, melyeket szinte teljesen elrejtett a rájuk növényzet. Ha kiválasztasz tíz embert, és megnézed velük ezt a kis falut, lapozz a **238**-ra. Ha inkább továbbvonulsz a sereggel, lapozz a **180**-ra.





## 76.

A folyosó egy újabb barlangba nyílik, bár ez a mostani teljesen üres. Van azonban néhány kijárat. A szemközti falból három alagút indul, mindegyik bejáratát úgy faragták, hogy furcsa, általad még soha nem látott lények nyitott száját mintázza. Mindhárom száj felső fogsorába egy-egy szám van vésvé. Válaszd ki az egyik alagutat, és lapozz a bevéselt számnak megfelelő fejezetpontra.

## 77.

Az öreg faajtó meg van szorulva, ezért a válladdal kell megnyomnod, hogy kinyíljon. Amint az ajtó kivágódik, éles, női sikolyt hallasz. Az eléd táruuló látvány megdöbentő. Egy szemetes kunyhó közepén álló, masszív asztalra egy fiatal Elfet szíjaztak fel. A hasa fölött kétméternyire egy kard függ egyetlen pamutszálon. A pamutszál egy vastüskére van tekerve, ami pedig egy faoszlopból áll ki vízszintesen, mely a padlódeszkák közötti lyukon a padló alá nyúlik le. – Ne mozdulj! – kiáltja a nő. – Az egyik padlódeszka alá van építve a kapcsoló, amelyik elereszti a kardot. – El kell döntened, megmented-e az Elfet vagy sem. Mit teszel?

Berontasz, hogy elkapd a kardot? Lapozz a 154-re.  
 Bedobod a hátizsákokodat,  
 és elütöd vele a kardot? Lapozz a 205-re.  
 Itt hagyod az Elfet, és továbbmész? Lapozz a 320-ra.

## 78.

Gyorsan végigoszonsz az utcán, mielőtt még valaki másnak is felkeltenéd a figyelmét. Hirtelen arra leszel figyelmes, hogy valami kényelmetlenül nyomja a ruhádat, és eszedbe jut a bőrzacskó. Előhúzkod, és kioldod a madzagját. Amikor azonban kirázod a tartalmát a tenyeredbe, riadtan veszed észre, hogy egy skorpió pottyant ki belőle. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 253-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 240-re.

## 79.

Agglax megérzi, hogy bajba kerültél, és felkészül a végső győzelemre. Lapozz a 301-re.

## 80.

A dongó tétovázik egy pillanatig, majd továbbsiet az általad kiválasztott lekvár felé. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. A férfi kiakasztja ruhájából a melltűjét, és ki-fejezéstelen arccal, szó nélkül átadja neked. A bross gyönyörű darab, melyet egy tűzokádó, vörös sárkány domborműve díszít. Megfordítod, és látod, hogy a melltű hátsó felébe a 89-es számot vésték. Megjegyzed ezt a számot, majd feltűzöd az ékszert a ruhádra. Ha megkérdezed a tolvaj nevét, lapozz a 3-ra. Ha inkább felállsz az asztaltól, és átülsz egy másikhoz, a három csavargó mellé, lapozz a 18-ra.



## 81.

– Sajnálom – mondja. – Néha nagyon belefeledkezek a beszédbe. – Odaadja a kulcsodat, te pedig felmész a lépcsőkön a szobádroz. Lapozz a 376-ra.

## 82.

Kardod egyetlen, gyors csapásával megbosszulod katonáid halálát. Lemászol a fáról, és utasítást adsz a seregnek, hogy térjenek vissza az útra, és folytassák tovább a menetelést. Lapozz a 130-ra.



## 83.

Öt harcosod áldozatul esik a Szigonylegyeknek, Testük ideális otthonul szolgál majd a később kikelő nyüveknek. A rovarok végül elrepülnek, te pedig leverten visszavezeted embereidet a hajóra. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot! Barnock kapitány látja, hogy gyorsan el akarsz tűnni erről az átkozott helyről, ezért kiadja a parancsot embereinek a továbbhajózásra. Lapozz a 188-ra.

## 84.

Kelet felé vonultok a Kok folyó mentén, míg végül eléritek azt a pontot, ahol egy mellékfolyó ömlik a Kokba. Elöttetek sötét, göcsörtös fák ijesztő falként magasodnak az ég felé: a baljóslatú Ördögerdő alá érkeztetek meg. Északra vonultok, míg végül egy alkalmas gázlót nem találtok. A bizonytalanság hulláma seper végig seregéd sorain – hallod, amint az emberek suttogni kezdenek. Megtöröd a félelmetes csöndet, és kiadod a parancsot az erdőbe való behatolásra. Amint beljebb értek, a napfényt szinte teljesen felfogják a hatalmas fák sűrű lombjai. A különös csöndet csak majmok idegesítő visítozása töri csak meg néha. Ahogy egyre mélyebben hatoltok a rengetegbe, a fák egyre csak sűrűsödnek, és a hadsereg menetsebessége alaposan lecsökken. Ha továbbmentek, lapozz a 155-re. Ha inkább kiküldesz egy felderítőt, hogy keressen valami könnyebb utat, lapozz a 120-ra.





## 85.

Az alagút egyre meredekebben emelkedik, az előrehaladás most már nagy erőfeszítést igényel. De hirtelen új erő tölt el, amikor fényt pillantasz meg magad előtt. Friss levegő csapja meg az orrodát; nemsokára kiérsz a barlangból a napfényre. Az embereid talán százméternyre lehetnek tőled. Körben ülnek, és türelmesen várják, hogy felbukkanj a barlangból. Kiáltasz nekik, majd odasietsz hozzájuk, hogy elmeséld, miféle kalandban volt részed a föld alatt.

De amikor továbbmennétek, váratlanul porfelhő tűnik fel a láthatáron. Nemsokára a vágató paták hangjait is meghalljátok, és néhány pillanat múlva tíz elenséges Kentaur ront rátok. Meg kell vívnod a csatát. Ha ti nyertek az összecsapást, lapozz a **299**-re.

## 86.

Amint kirántjátok a kardjaitokat, tizenöt Domblakó Vadember bukkan fel szinte a semmiből. Állatbőrökbe öltözött, bunkókkal és fejszékkel felfegyverkezett, hosszúlábú ellenfeleitek szilaj rohamot intéznek a seregéd ellen. Meg kell vívnod a csatát. Ha ti győztök, lapozz a **340**-re.



## 87.

Amint belépsz a barlang félhomályába, a lábad valami ragadós dolgot érint. Lenézel, és egy óriási pókhálót pillantasz meg. Végigfut a hideg a hátadon, amint nemsokára a háló gazdáját is meglátod: egy hatalmas, szőrös Pókot, aki eltökélte, hogy elfogyaszt téged vacsorára, ha már a barlangjába merészkedtél. Az életedért küzdesz!

*Óriáspók*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 275-re.

## 88.

Hangokat hallasz a sűrű bokrok közül, és másodpercekkel később tíz hatalmas, Goblinszerű, fejszéssel és hentesbárdokkal felfegyverzett lény ugrik elő. A majd három méter magas, sötét bőrű Garkok nektek támadnak. Vívj meg a csatát. Ha győztök, lapozz a 259-re.

## 89.

– Köszönöm – feleli az Orákulum. – Nos, miben segíthetek? – Közlöd vele, hogy az a véleményed, ő tudna neked segíteni az Agglax elleni harcokban. Megkérdezed tőle, igazad van-e. – Szóval el akarod pusztítani az Árnydémont? Helyesen döntöttél, hogy hadsereget toboroztál, mert egyedül sohasem jutnál Agglax közelébe. Erői túl nagyok ahhoz, hogy átjuthass rajtuk. A seregeddel kell átverekedned magad a soraikon. Az Ördögerdőtől keletre a pusztulás ösvényét fogod látni. Kövesd az ösvényt, és megtalálod az Árnydémon halálseregét. De még ha el is pusztítod a seregét,



Agglax egyedül is tovább fog harcolni. A fegyvereid hatástalanok ellene. Csak varázslattal lehet legyőzni. Meg kell találnod a Fénykristályt. Ha kétméternyire megközelíted Agglaxot, tartsd fel a kristályt két kézzel, és mondd el a következő litániát:

*Midőn kialszik e kristály fénye,  
Pokolra száll a gonosz lénye,  
Nézz fel bátran, és kiáltd az égbe,  
Három, kettő, egy, vége!*

Ez a módja, hogy országodat megszabadítsd az Árnydémontól. Ég veled, és sok szerencsét! – A kőarc szemei becsukódnak. Elgondolkodsz azon, most mi legyen a következő lépés. Csikorgó hangot hallasz a hátad mögött. Odanézel, és látod, hogy a fal egy darabja félrecsúszik. Nincs más választásod, mint elindulni a feltáruuló folyosón. Lapozz a **280**-ra.

## 90.

Sikerül megragadnod a kardot anélkül, hogy beindítottad volna a csapdát. Az Elf megkönnyebbülten fellelegez, amikor elvágod a szíjait. – Köszönöm – rebegi. – Köszönöm, hogy megmentetted az életemet. – Utána lehúzza egy gyűrűt az ujjáról, és feléd nyújtja. – Fogadd el ezt, hálám jeléül. Szerencsét hoz. – Ha elfogadod a gyűrűt, lapozz a **270**-re. Ha inkább udvariasan visszautasítod, és távozol, hogy csatlakozz az embereidhez, lapozz a **211**-re.



## 91.

A Törpéid bátran küzdenek a Káoszharcosok ellen, de az ellenfél túlereje jelentős. A hős Törpék egy tapodtat sem hátrálnak, míg végül már csak ketten maradnak. De ők is egymásnak vetik a hátukat, és folytatják a küzdelmet a fanatikus ellenséggel. Aztán az egyikük elhullik egy szöges buzogány csapásától, a másikat pedig hátba szúrják. Füledbe hasít a Káoszharcosok ocsmány diadalkiáltása. Új parancsokat osztogatsz, arra számítván, hogy ellenfeleid ismét támadni fognak, de azok egyszerűen megfordulnak, és visszavonulnak a saját seregükhöz. Úgy döntesz, a legjobb védekezés a támadás, ezért utasítod a seregedet, hogy támadják meg a Trollokat. Lapozz a 178-ra.

## 92.

– Szemét utca? – kérdezi Enk. – Hiszen az éppen ott van, ahol én lakom. Elkísérünk addig. – Hirtelenjében nem jut eszedbe semmilyen mentség, ezért kényszeredetten beleegyezel. Kisétáltok a kocsmából, öt percig haladtok egy utcán, majd bekanyarodtok jobbra, egy szűk sikátorba. Ott a három férfi hirtelen megáll, körbevesznek, és előhúzzák a tőreiket. – Szemét utca! Zengisben nincs is Szemét utca – közli Enk megvetően. – Kapjuk el a fickót, fiúk; azok a zsebek sok aranyat rejtegethetnek! – Előrántod a kardodat, hogy védj magad. Külön-külön küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Enk</i>	8	7
<i>Laz</i>	7	7
<i>Ĵip</i>	7	8

Ha legyőzted őket, lapozz a 133-ra.

## 93.

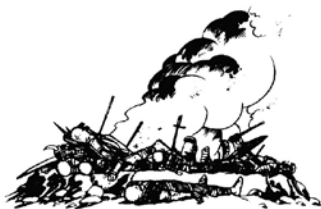
A kulcs elfordul a nyílásban. Halk kattanást hallasz. A kőtábla csikorogva behúzódik a kőfalba, és egy folyosó tárul fel mögötte. Elindulsz a folyosón, és csakhamar egy elágazáshoz érsz. Ha balra mész tovább, lapozz a **235**-re. Ha jobbra indulsz, lapozz a **381**-re.

## 94.

A harcos hagyja, hogy a férfit hátára vegye a folyó. Visszaúszik a hajóra, és folytathatjátok az utat. Lapozz a **234**-re.

## 95.

Balra egy sikátort pillantasz meg, végében egy halom hordóval. Ha beljebb mész, hogy megvizsgáld azokat, lapozz a **352**-re. Ha inkább továbbmész az utcán, lapozz a **177**-re.



## 96.

A szakadék összeszűkül egy helyen. Itt egy hatalmas kőlap lett beszorítva, híd gyanánt. Ha átküldöd a seregedet a kőhídon, lapozz a **138**-ra. Ha inkább továbbmeneteltek, lapozz a **310**-re.

## 97.

A tűzlabda elemészt, és meghalsz, mielőtt a sereged ideérne. Kalandod itt véget ér.

## 98.

Már egy méter mély gödröt ástál, amikor az ásód fémbe ütközik. Kikaparod egy kicsit a földet, és egy sima vasfelületet pillantasz meg. Ha tovább ásol, lapozz a 184-re. Ha inkább betemeted a lyukat, és elhagyod a tisztást, lapozz a 315-re.

## 99.

– A Csillagkő Barlangot említetted? Igen, voltam már ott. Veszélyes hely az. Az Orákulum pakolta tele csapdákkal, mert utálja a látogatókat. De ha valaki túléli a hozzá vezető utat, és eljut a legbelső szentélyébe, általában beszélhet vele. Ez az egész egy kihívás, mely azért van, mert az Orákulum gyűlöli azokat, akik csak az idejét vesztegetik. Ő csak azokkal foglalkozik, akiknek *igazán* szükségük van rá, és még azoktól is ajándékokat kér, attól függően, hogy milyen információra kíváncsiak. Azt javaslom, szerezz magadnak egy vezetőt. Menj el Karnba. Az az egyetlen hely, ahol vezetőket találsz a Csillagkő Barlanghoz. – Megköszönöd az információt, és ketten visszasétáltok az alagúton. A férfi nekilát bizonyítékokat gyűjteni a halott Csatornagoblinokról, te pedig elbúcsúzol tőle. Mi legyen a következő teendő? Ha még nem tetted meg, és most megvizsgálnád a hordókat, lapozz a 137-re. Ha inkább visszasétálnál a sikátorban, és balra kifordulnál az utcára, lapozz a 177-re.





## 100.

Egy zsúfolt szobába lépsz be. Mindenféle játékasztalok és szerencsekerekek vannak bent, körülöttük izgatott emberek próbálnak szerencsét. Egy lány egy hatalmas, számozott cikkelyekre osztott szerencsekereket pörget. Hatalmas üdvrivalgás és csalódott morgás csap fel, amikor a kerék végül a 33-as számnál áll meg. Körbenézel a kártyaasztaloknál is, de végül úgy döntesz, hogy egy Magas-Alacsony nevű játékot próbálsz ki. A szabályok igen egyszerűek. Dobnod kell két kockával, de mielőtt dobsz, meg kell tippelned, mi lesz a dobás eredménye: magas (8–12), vagy alacsony (2–6). A 7-es mindig veszít. A játékvezető lánytól azt is megtudod, hogy legfeljebb 50 Aranyat tehetsz meg, és ha nyersz, a téted dupláját kapod vissza. Csak egyszer játszhatsz. Ha nyertél, lapozz a **19**-re. Ha veszítettél, lapozz a **173**-ra.

## 101.

Miközben elveszed a fejszéd, kiszúrsz az övén egy kis bőrzacskót. De mielőtt kinyithatnád, két városi őrt láatsz közeledni. Ha kinyitod a zacskót, megkockáztatva ezzel, hogy esetleg elfognak, lapozz a **281**-re. Ha inkább az egyetlen aranygyűrűvel a zsebedben elmenekülsz a helyszínről, lapozz a **64**-re.



102.

Az utca élesen balra fordul, majd ismét balra, és nemsokára ismét Zengis főkapujánál találod magad. Eszedbe jut, mit ígértél Lexonnak, így elindulsz, hogy visszatérj a rád váró sereghez. Lapozz a 113-ra.

103.

Keményen küzdesz, de hiába. Nem tudod kiszabadítani magad a Nandi-medve satuszerű öleléséből. A szörnyeteg addig karmol és marcangol, amíg el nem sötétedik előtted a világ. Kalandod itt véget ér.



104.

Visszatérsz a rád váró sereghez, és tíz perc múlva már ismét úton vagytok. Egy alkalmas helyen átkeltek a folyón, majd délkeleti irányba fordultok, Zengis felé. Lapozz a 49-re.

105.

A tőr a szívedbe hatol. A mellkasodhoz kapsz, és a földre zuhansz. Utolsó gondolatod az, hogy felesleges volt ostoba módon elsütnöd a csapdát. Kalandod itt véget ér.



## 106.

Negyven bátor katonád fekszik holtan a csatatéren (húzd le őket a *Kalandlapodról*). A Trollok szemből próbálják visszaszorítani a túlélőket, míg oldalról Goblinok és Orkok támadnak könyörtelenül. Néhányuk annyira megrészegült a kardok csattogásától, hogy örült üvöltözéssel egymás között verekednek. Jobbra egy harcost látsz, akit két oldalról két Goblin támad meg éppen. Balra egy másik harcost a földre bunkóz egy hatalmas Dombi Troll. Ha a bal kéz felőli harcos segítségére sietsz, lapozz a **269**-re. Ha a jobb oldalin segítesz, lapozz a **62**-re.

## 107.

A hordó nagy loccsanással csapódik a vízbe. Nemsokára a folyó kisodorja a látóteretekből. Lapozz a **209**-re.





## 108.

– És ha legközelebb meg akarsz látogatni, mozgass meg minden követ, hogy többet tudj. Ma még hiányos a tudásod, így nem tudok segíteni neked. Viszlát – mondja búskomoran az Orákulum – A kőarc szemei becsukódnak. Elgondolkodsz azon, most mi legyen a következő lépés. Csikorgó hangot hallasz a hátad mögött. Odanézel, és látod, hogy a fal egy darabja félrecsúszik. Nincs más választásod, mint elindulni a feltáruló folyosón. Lapozz a 280-ra.



## 109.

Két nyíl találja telibe a célpontot. Az egyik a Vivern puha hasába, a másik a Goblin hátába fúródik. A lovas előrecsuklik a nyeregben, de a bestia sebe ellenére is tovább emelkedik az ég felé. *Tedd próbára SZERENCSÉD!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 24-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 135-re.



## 110.

A Patkányembereknél nincsen kincs, így miután eltakarítod a holttestüket, kicsit nyugtalanul ugyan, de visszafekszel aludni. Lapozz az 50-re.

## 111.

A bolha néhány furcsa jelet ad csöpp kezeivel, miközben a torkából furcsa hang száll fel. Hirtelen láthatatlanná válsz. Összecsapod a tenyeredet, de nem látod őket. Néhány perccel később visszatérsz ismét a láthatóság állapotába.

– Már csak egy dolog van hátra – mondja kicsit idegesen az Orákulum. – Szükségem van egy arany melltűre. A lányom állandóan azzal nyúz, hogy szerezzek neki egyet, bár fogalmam sincs, mire kell neki, hiszen már kilencvennyolc éves. Mindenesetre, ha volnál olyan kedves, és adnál nekem egy arany brosst, már tudnék neked segíteni. – Ha van nálad ilyen ékszer, lapozz a hátuljába vésett számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs, lapozz a 297-re.





## 112.

Amikor kinyitod az ajtót, apró rézcsengő szólal meg a fejed fölött. Egy vékony, kopasz, szakállas öregember ül egy széken a szoba végében húzódó pult mögött. A kezén egy nagy holló ül, az öreg azzal beszélget. – Ki ez az undorító manus? – kérdezi a holló, őszinte meglepetésedre. Az öreget szemmel láthatóan nem érdekli, hogy beléptél az ajtón. Körbenézel az üzletben, és még számos más állatot pillantasz meg – macskákat, madarakat és apró rágcsálókat, az egyéb, furcsa lényekről nem is beszélve. Az egyik közülük alig fél méteres, teljesen szőrtelen, és kenguruhoz hasonlító hátsó lábain áll. Egy másik apró, sárgás bőrű, szárnyas lény szemmel láthatóan igen meg van elégedve annyival, hogy a bolt egyik sarkából a másikba röpköd. A többi teremtmény is meglehetősen furcsa; a látványtól kicsit letaglózva állsz az ajtóban. Az öregember hirtelen megszólal: – Tetszenek az állataim, igaz? Nem akarod megvenni valamelyiket? Háziállataim is vannak, meg olyanok is, akikkel beszélgethatsz. Némelyik még arra is képes, hogy produkáljon egy kis mágiát. Mivel kalandozónak festesz, úgy sejtem, egy familiárist keresel. Valami beszélő állatot akarsz vásárolni, mint például ez a holló, vagy inkább valami különleges lényre van szükséged? – Ha azt mondod, hogy egy beszélő társat szeretnél, lapozz a **47-re**. Ha azt, hogy valami különlegesebbet szeretnél, lapozz a **369-re**.

## 113.

Még a délelőtt folyamán visszaérsz a táborba, ahol az embereid kitörő lelkesedéssel fogadnak. Kiadod a menetparancsot. Ha átkeltek a Kok folyón, és délre vonultok, lapozz a **262-re**. Ha inkább keletnek tartotok, az Ördögördő felé, lapozz a **84-re**.

## 114.

Egy hosszú, mély szakadékhoz érsz, mely túl meredeken lejt ahhoz, hogy lemássz rajta, de túl széles ahhoz, hogy átugord. Nincs más választás, mint elindulni a szakadék mellett. Ha északnak mennél, lapozz a 241-re. Ha inkább dél felé, lapozz a 327-re.

## 115.

Két óra múlva egy apró erdőt pillantasz meg nagyjából száz méternyire északra. Az Elf ijászok hirtelen megtorpannak, és az erdő felé fordulnak. Éles érzékeikkel nyilván észrevettek valamit. Az egyikük odalép hozzád: – Emberek segélykiáltásait halljuk az erdőből. – Ha odamész, hogy megnézd, ki jutott bajba, lapozz a 28-ra. Ha továbbmeneteltek kelet felé, lapozz a 295-re.

## 116.

A nyílvevő centiméterekkel a füled mellett füttyül el, majd nagy csattanással nekicsapódik a folyosó egyik sötét falának. Továbbmész, és nemsokára egy zsákutcához érsz. Itt megtalálod a számszeríjat is, amelyből a vessző kirepült. Mivel semmi más utat nem látsz, kénytelen vagy visszafordulni, és a másik folyosón folytatni az utat. Lapozz a 85-re.

## 117.

Döbbsen figyeled a Domblakó Vadember lábainak hült helyét, miközben ellenfeled villámgyorsan rád veti magát. Mielőtt felfognád, mi is történik, érzed, amint a karjaidat fájdalmasan hátracsavarják. Megpróbálsz kiszabadítani magad, de minél jobban vergődsz, annál jobban fáj a karod, így abbahagyod a reménytelen küzdelmet. Lapozz a 213-ra.

## 118.

A Fehér Lovagok, magasra tartva lángoló kardjaikat levágnák a hatalmas túlerőben lévő Káoszharcosokat. Amikor a csapatuk fele elesett, a katonák megfordulnak, és fejvesztve menekülni kezdenek. Magadhoz ragadva a kezdeményezést, utasítod a sereged többi részét, hogy csatlakozzanak a Lovagokhoz, és támadják meg az ellenséges Trollokat. Lapozz a **178**-ra.

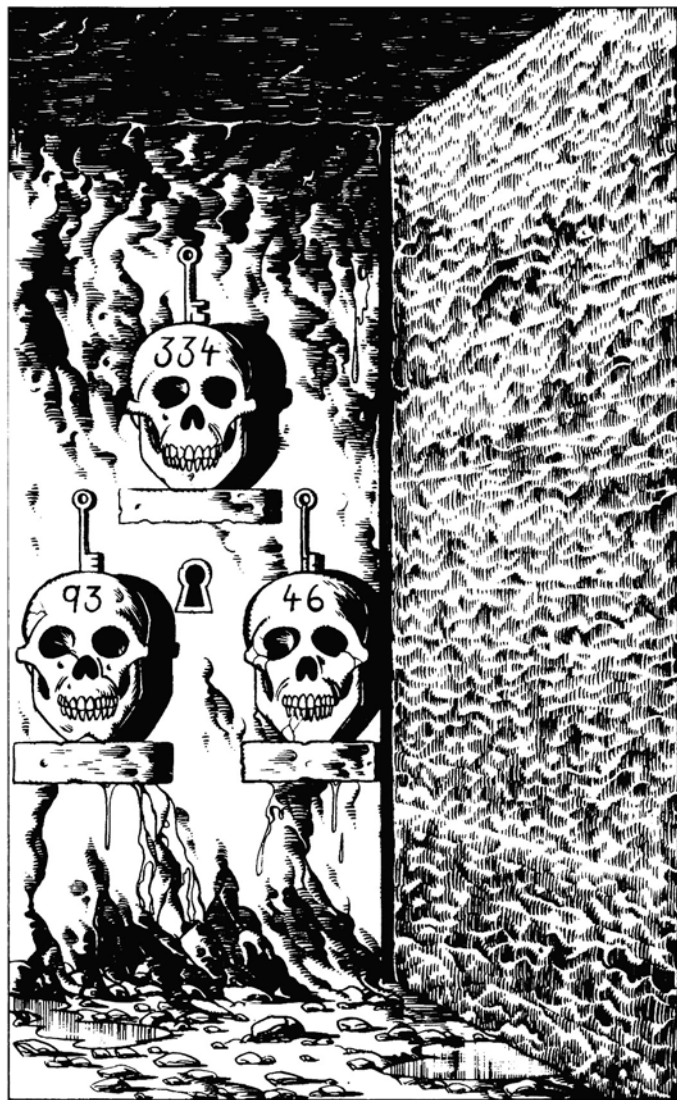
## 119.

Egy harcos a vízbe veti magát, és odaúszik a farönkhöz. – Halott – kiabálja. – Egy Ork kés áll ki a hasából. A nyakában egy láncon egy arany kulcs lóg. Elvegyem? – Ha kell a kulcs, lapozz a **318**-ra. Ha inkább hagyod a halottat a kulccsal együtt, lapozz a **94**-re.

## 120.

Egy óra múlva a felderítő visszatér, és jelenti, hogy dél felé egy apró falucskát talált, melynek faházai jól el vannak rejtve a növények között. Azt is elmondja, hogy arrafelé a fák sem olyan sűrűek. Azonnal délnek fordítod a sereget, és addig mentek, amíg olyan helyre nem értek, ahonnan már nehézség nélkül tudtok keletnek vonulni. A felderítő közli, hogy a falu még délebbre van. Ha kiválasztasz tíz embert, hogy megnézd velük a kis települést, lapozz a **238**-ra. Ha inkább késlekedés nélkül keletnek vonulsz a sereggel, lapozz a **180**-ra.





## 121.

Egy hatalmas kőlap állja el az utadat. A kőlap közepén azonban van egy kulcslyuk, a fal és a lap között pedig egy keskeny rés, ami azt sugallja, hogy a megfelelő kulcsot használva a torlasz félre tud csúszni, és feltárja előtted az utat. A nyílás körül három kőkoponyát látsz kis kőpárkányokra állítva, melyek homlokába egy-egy szám van belevésve, rajtuk pedig egy-egy kulcs pihen. Ha az egyiket beleilleszted a lyukba, lapozz a koponyájába vésett számnak megfelelő fejezetpontra. Ha inkább visszasétálsz az elágazáshoz, és megpróbálkzol a másik folyosóval, lapozz a 17-re.

## 122.

Teli hassal lassabbak a reakcióid. Hirtelen éles fájdalmat érzel, amint beléd szúrnak egy tűt. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 190-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 272-re.

## 123.

A Goblin a Vivernre esik rá. Bár alaposan összetörte magát, és nyüszít a fájdalomtól – valószínűnek tartod, hogy eltört egy-két bordája –, legalább életben van, így ki tudod kérdezni. Odalépsz az orgyilkoshoz, és keményen megkérdezed tőle, mit tud Agglaxról. De a bestia egyszerűen köp egyet, majd mellbe szúrja saját magát. Itt már nincs mit tenni. Úgy döntesz, hogy átkutatod a zsebeit. Egy íjhúrt, öt nyílhegyet és egy arany függőt találsz nála, ez utóbbiba a 10-es számot vésték. Ha akarod, megtarthatod az ékszert. Kiadod a parancsot, hogy meneteljeteK tovább Karom felé. Lapozz a 220-ra.



## 124.

Közlöd Maxszal, hogy keresse meg Lexont Zengis há-  
tárában, tőle majd megkapja a 200 Aranytallért (húzd  
le az összeget a *Kalandlapodról*). – Nem bánod meg,  
hogy felfogadtál minket – mondja búcsúzóul a nő.  
Nézed, amint az embereivel elvonul, majd kifordulsz  
az utcára. Lapozz a 314-re.



## 125.

A bolha fel-alá ugrál a válladon, közben vadul hado-  
nászik, mint valami megkergült marionett bábu. – Ne  
fordulj jobbra a barlangból kivezető úton – visítja vé-  
konyka hangján. – Mihez is kezdenél nélkülem? – Te-  
szel néhány humoros megjegyzést, majd továbbmész.  
Lapozz a 166-ra.

## 126.

Miközben elrohansz, nem veszed észre, hogy a fejszés  
férfi célba vesz, és elhajtja fegyverét. *Tedd próbára  
SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 371-re. Ha  
nincs szerencsed, lapozz a 302-re.



## 127.

Egy nadragulya-hajtást hoznak neked, amit sietve befalsz. A növény önmagában méreg ugyan (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), de a likantrópiát furcsa módon gyógyítja. A lázad hamar csillapodik, így képes vagy viszonylag nyugodtan végigaludni az éjszakát. Másnap reggel sokkal frissebbnek érzed magad, és sereged élén átvágtok a síkságon. Lapozz a 323-ra.

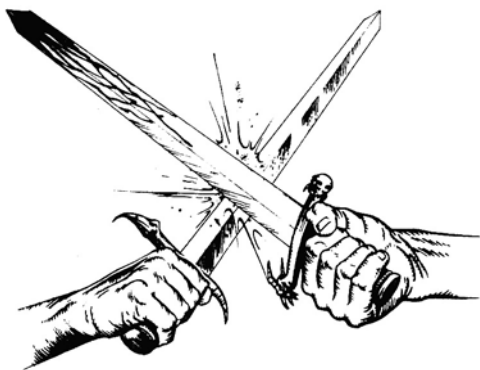
## 128.

Számodra ez az éjszaka életed leghosszabb éjszakájának bizonyul: ugyanis soha nem virrad már rád a hajnal. Amint a hold felkel, az amulett tested hője hatására életre kel, a bogár belerágja magát a nyakadba, és szétmarcangolja a légcsővedet. Kalandod itt véget ér.



## 129.

Eltelik tizenöt perc, és még mindig nem tudod mozdtítani a tagjaidat. Rémülten veszed észre, hogy egy fej emelkedik ki a közeli csatornanyílásból – egy Csatornagoblin feje. Végignéz két társa holttestén, majd rád emeli gonosz tekintetét. Lassan kimászik a csatornanyílásból, és feléd indul. Utána egy gyors törvágás, és mindennek vége. Kalandod itt véget ér.



## 130.

Az ösvény lassan elenyészik, ahogy az erdő fái meg-  
ritkúlnak. Fenyőfák között haladtok, a lehullott tű-  
levelek puha ágyán könnyű a járás. Ismét kelet felé  
fordultok. Lapozz a 114-re.

## 131.

A lángoló golyóbis becsapódik a fedélzeten, és megöli  
öt katonádat. A többiek még idejében eloltják a tüzet.  
Lapozz a 21-re.



## 132.

– Ha nincs kilépési engedélyed, nem mehetsz ki – kiabálja a Calacorm, miközben dárdájáért nyúl. Védened kell magad!

*Calacorm*

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 377-re.

## 133.

Gyorsan átkutatod a csavargók zsebeit, és 10 Aranytallért, meg egy zöld, szagtalan folyadékot tartalmazó üvegcsét találsz. Ha megiszod a folyadékot, lapozz a 264-re. Ha inkább itt hagyod az üveget, elteszed az aranyakat, és visszatérsz az utcára, hogy folytasd Zengis felderítését, lapozz a 382-re.





## 134.

Előtted hirtelen megmozdul egy hatalmas kő. Hamar rádöbbsz, hogy az nem is kő, hanem egy Kőember izmos háta. A lény ügyetlenül lábra áll, és feléd fordul. Agglax gonosz szolgája feléd indul, hogy iszonytató izmaival kiszorítsa belőled a szuszt.

*Kőember*

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 6

Ha elvesztesz egy Kört, lapozz a **202**-re. Ha legyőzted a Kőembert úgy, hogy egyszer sem vesztettél Kört, lapozz az **55**-re.

## 135.

A Goblinnak sikerül a nyeregben maradnia, és a Vivern hamarosan eltűnik a keleti látóhatáron. Félve attól, hogy Agglax újabb merénylőket küld ki, kiadod a parancsot, hogy szorosabb alakzatban vonuljon a sereg Karom felé. Lapozz a **220**-ra.

## 136.

Testhőmérsékleted folyamatosan emelkedik, és ahogy az idő múlik, a láz egyre jobban igénybe vesz. Elájulsz, magadhoz térsz, ismét elájulsz, ismét magadhoz térsz. Így szenvedsz órákon át, míg szervezeted végül megadja magát a halálos vírusnak. Kalandod itt véget ér.



## 137.

Az első két hordó üres. A harmadikat egy darab öreg zsákszövet fedi; mielőtt azonban hozzáérhetnél, egy visitó emberhang szól ki a hordóból. – Tűnés! Hagyj engem békében! Már egy kiadós délutáni alvásra sincs joga az embernek? – Ha lehúzod a zsákszövetet, hogy megnézd, ki ül a hordóban, lapozz a 328-ra. Ha visszamész a sikátoron át az utcára, lapozz a 177-re. Ha megpróbálkozol leereszkedni egy csatornanyíláson át a város csatornarendszerébe, és még nem jártál arra, lapozz a 31-re.

## 138.

Tíz harcos már biztonságban átkelt a hídon, amikor te következel. Éppen félúton járhatsz, amikor a szerkezet megremeg, oldalra billen, a hídon tartózkodó emberek pedig – veled együtt – a mély szakadékba zuhannak. Eséseteket ötven méterrel később a sziklás talaj állítja meg, és azonnal szörnyet haltok. A kőlap valójában egy Sziklaszörny volt, amit Agglax egyik szolgája állított ide csapdának.

## 139.

Mire a *Repülő Tukán* megfordul, és ismét felgyorsul, a kalózhajó már 200 méternyire megközelített benneteket. A távolság gyorsan csökken, és nemsokára a fedélzetre zuhansz a két hajó összeütközése által keltett hatalmas lökés hatására. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 384-re. Ha nincs szerencsed, lapozz a 215-re.



## 140.

Kapaszkodó után kapsz, de a biztonságot jelentő ágak túl messze vannak. Hátrazuhansz, és öt méterrel később keményen a földre érkezel. Az ütés erejétől kábultan, sajgó tagokkal látod, amint a Blog újabb nyilacskát helyez fúvócsövébe, majd céloz, és tüzel. A lövés talál, és nemsokára a kis bestia vacsorájaként vagy kénytelen életedet befejezni. Kalandod itt véget ér.

## 141.

Egy magtárszerű épülethez érsz. Hatalmas faajtó nyílik az oldalán, mely előtt egy férfi áll. Odabentről kiáltások és üdvörlégások szűrődnek ki. Odalépsz a bejárathoz, de az alak elállja az utadat. – Piteevő verseny – morogja a bajsza alatt. – Öt Aranytallér a beugró, és aztán összemérheted az evési tudásodat a Nagyhasú Emberrel, ha úgy hiszed, le tudod győzni. Ez persze eddig még senkinek sem sikerült, hogy őszinte legyek. – Ha megfizeted a belépti díjat, és megnézed a versenyt, lapozz a 217-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a 95-re.

## 142.

Az öldöklő csata tovább folytatódik, de még mindig nincs jele Agglaxnak. Éppen kihúzod véres kardodat egy leterített Dombi Troll teteméből, amikor egy nehéz páncélba öltözött Hegyi Ork ront neked.

*Hegyi Ork*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a 208-ra.





## 143.

Már majdnem kiértetek az erdőből, amikor vad harci kiáltásokat hallotok. Tizenöt, kardokkal, csatabárdokkal és harci kalapácsokkal felfegyverzett Ork rohan felétek a fák között. Vívj meg a csatát. Ha győztetek, lapozz a 242-re.

## 144.

– Fogalmam sincs, tudsz-e már róla – folytatja Thog –, de a Csillagkő Barlang igen veszélyes hely, tele csapdákkal és bonyolult folyosókkal. A barlang mélyén rejtőzik az Orákulum. Bár nagy az ereje, ki nem állhatja Allansia hazug, időt pocsékoló, lusta és puhány embereit. Csak azokat tűri meg, akikben megvan a kezdeményezőkézség. Ha túléled a csapdáit, azzal be is bizonyítod, hogy méltó vagy a figyelmére. 30 Aranytallérért elviszlek oda. – Kifizeted a pénzt Thognak, majd visszatértek a fogadóba, és lepihentek.

Másnap kora reggel felébreszted az embereidet, és elindultok délkeletnek. Thog közben a kalandjairól mesél. Ez még viszonylag élvezetes az elején, de két óra múltán már igencsak unod a dolgot. Dél körül kiadod a parancsot, hogy rövid pihenő és ebéd következik, csakhogy arra az időre is megszabadulhass a fickó történeteitől. De nincs szerencséd. Kísérőd egész ebéd alatt, még tele szájjal is beszél, miközben egészen részletekbe menően fecseg az izgalmasabb eseményekről. Szerencsére késő délutánra eléritek a Csillagkő Barlangot, és itt Thog elmondja, amit a barlangról tud. – Két dolgot vésj jól az agyadba – figyelmeztet. – Minden egyes elágazásnál jobbra kell fordulnod. És ha számok közül kell választanod, ne válassz olyat, amelyikben van 4-es. Az Orákulum kérdéseire viszont, attól tartok, magadnak kell majd megfelelned. Mostantól már magadra maradsz.

## 145–146

Búcsút intesz a katonáidnak, majd egyik kezében égő gyertyával, másikban kivont karddal belépsz a barlang sötét száján. Lapozz a 219-re.

### 145.

Egy harcos levetkőzik derékig, beugrik a folyóba, és odaúszik a hordóhoz. Ledobnak neki egy kötelet, melyet a hordó köré köt, hogy fel lehessen húzni a fedélzetre. Az emberek izgatott moraja közepette leemelik a fedelét. Ám az izgalom hamar alábbhagy, amikor kiderül, hogy csupán almával van tele félig. Ha kiosztasz néhányat az embereknek, lapozz a 329-re. Ha inkább visszahajítod a zsákmányt a vízbe, lapozz a 107-re.

### 146.

Ahogy végigsétálsz a sikátorban, három feketeköpenyes, fahusángokkal felfegyverzett alak ugrik elő az árnyékból.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Rabló</i>	7	6
<i>Második Rabló</i>	7	7
<i>Harmadik Rabló</i>	8	6

Ha győzol is, úgy döntesz, nem merészkedsz előre tovább a sötétben, és visszatérsz a Helén Házába. Lapozz a 368-ra.

## 147.

Hátraugrasz, és a nyíl remegve, pár centire a lábadtól a földbe csapódik. A Vivern átsuhan az égen. A katonák hozzád rohannak, hogy megnézzék, megsérült-e. Rájuk kiáltasz, hogy szedjék le a merénylődet, de mire célba vehetnék, a lény már túl messze repül. Kiadod a parancsot a továbbvonulásra, és közben eltűnődsz, vajon Agglax küldte-e a Goblint, hogy leszámoljon veled. Lapozz a 220-ra.

## 148.

A lovagok kirántják kardjaikat. Most látod csak, hogy a fegyverek pengéjét fehér lángnyelvek nyalogatják! Szemmel láthatóan nem törődnek azzal, hogy jókora túlerőben vagytok, az öt fehér ló meglódul, és szilaj rohamot intéz a katonáid ellen. Kényelmetlenül feszengve látod, amint átvágják magukat a soraitokon, miközben a katonáid még csak meg sem tudják sebezni őket. Az egyik lovag feléd fordítja a lovát. Védekezően felemeled kardodat, de a lángoló, fehér karddal való találkozáskor pengéd apró darabokra törik szét. Ellenfeled ismét lecsap, és pengéje úgy vágja át páncélot, mint kés a vajot. Kalandod itt, az Ívelt Híd mellett véget ér.



## 149.

Az utca egyenesen halad tovább, és nemsokára ismét Zengis főkapujánál találod magad. Eszedbe jut, mit ígértél Lexonnak, így elindulsz, hogy visszatérj a rád váró sereghez. Lapozz a 113-ra.

## 150.

A Fejszés Férfi hátralép, és kétkezes fejszójét nyolcas alakban pörgeti teste előtt, ezzel védve magát.

*Fejszés Férfi*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 101-re.

## 151.

– Attól tartok, ma nincs szerencséd, barátom – mondja szomorúan az Orákulum. – A sors úgy döntött, hogy nem segíthetek neked. Viszlát. – A kőarc szemei becsukódnak. Elgondolkodsz azon, most mi legyen a következő lépés. Csikorgó hangot hallasz a hátad mögött. Odanézel, és látod, hogy a fal egy darabja félrecsúszik. Nincs más választásod, mint elindulni a feltáruló folyosón. Lapozz a 280-ra.



## 152.

– Azt mondtam, tűnés! – mordul fel a tolvaj. Hátralöki a székét, és feláll. – Te most vagy süket, vagy hülye vagy! Talán ezt megérted! – kiáltja dühösen, és előrántja a kardját. Te is hasonlóképpen teszel.

*Tolvaj*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 276-ra.

## 153.

A harcosnő épp akkor pillantja meg a Goblint, amint az célba vesz téged a számszeríjával. Abban a pillanatban, hogy a fegyver elsül, a nő rád veti magát, és ellök a suhogva közeledő nyílvesző útjából. A földre zuhansz, és amikor felkelsz, látod, hogy Max-et érte a lövés: mellkasából kiáll a vessző. Felizzik benned a harag, és bosszúszomjasan, kivont karddal a Goblinokra veted magad, akik még mindig a harcossal küzdenek. Egyenként küzdj meg velük.

ÜGYESSÉG

ÉLETERŐ

*Első Goblin*

5

5

*Második Goblin*

5

6

Ha győztél, lapozz a 379-re.

## 154.

Átrohansz a padlódeszkákon, és a kardért nyúlsz. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 90-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 387-re.



## 155.

A fák már olyan sűrűen nőnek, hogy úgy érzed, fojtogatnak. Úgy döntesz, hogy megállítod a sereget, és egy embereddel előremész, hogy megnézzétek, el fog-e kezdeni ritkulni a rengeteg. Sajnos azonban csak még tovább sűrűsödik, míg végül a fák már annyira közel vannak egymáshoz, hogy úgy kell átnyomakodnotok közöttük. A felderítő előtted megy, és hirtelen elkiáltja magát: – Faemberek! – Ebben a pillanatban egy hatalmas fatörzset pillantasz meg, amint a katonádhoz lép, és két erős ágával megragadja. A lény teljesen olyan, mint egy közönséges fa, de most, hogy tudod, mit keress, sikerül kivenned két apró, gonosz szemét, és hatalmas, fogas száját a törzsén. A bestia a földre löki a katonát, és éppen arra készül, hogy a lábaiul szolgáló, mozgó gyökereivel rátaposson, és kiszorítsa belőle a lelket. Nem törődve a veszéllyel, előrántod a kardodat, és a Faemberre veted magad.

*Faember*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

A Faember mindkét karja külön fog támadni minden egyes Körben (mindegyiknek 8 ÉLETERŐ pontja van). Minden Kör elején ki kell választanod, hogy abban a Körben melyik karja ellen fogsz harcolni. Vele szemben játszd le a kört a szokásos szabályok szerint, de a másik karja ellen is meg kell határoznod a Támadóerőtöket. Ha a második kar Támadóereje bizonyult nagyobbak, ő is sebzett rajtad. Ha alacsonyabb, vagy egyenlő, akkor viszont te nem sebzéte rajta, mindössze csak kivédted a csapását abban a Körben. Ha győzedelmeskedsz, lapozz a 290-re.



## 156.

Az öregasszony hálás köszönetet mond, és mindkét kezével megfogja a jobb kezedet. – Hadd olvassak a tenyeredből – javasolja. Kinyitja a tenyeredet, öreg, ráncos arca elé tartja, és azonnal ámuldozni és sóhajtozni kezd. Végül rád néz, és megszólal. – Egy nagyon fontos küldetésben járó kalandozó vagy. Hogy sikerrel járj, feltétlenül innod kell az Istenek Vizéből. Ha nem teszed, halál vár rád. – Utána szó nélkül sarkon fordul, és elcsoszog. Te kiadod a menetparancsot dél felé. Lapozz a 38-ra.



## 157.

A látásod egyre torzabbá válik, és érzed, hogy igen rosszul vagy. Megpróbálsz odatántorogni a legközelebbi asztalhoz, de nem éred el, és a földre roskadsz. Amikor magadhoz térsz, egy szeméthalom tetején fekszel, egy sötét sikátorban. A fejed hasogat a fájdalomtól, és a szeméthalomból felszálló bűz hányingert okoz. A kardod szerencsére még megvan, de ha volt nálad gyűrű vagy függő, akkor azok most hiányoznak – a Fekete Sárkány tolvajai mind elvitték (húzd le a tárgyakat a *Kalandlapodról*). Vesztessz 1 SZERENCSE pontot! Átkozódsz döntésed miatt, hogy ellátogass Zengisbe, majd lassan feltápászkodsz, és kitántorogsz a sikátorból. Lapozz a 382-re.

## 158.

A sereged hirtelen elcsöndesedik, és a bizonytalanság hulláma seper végig sorain – hallod, amint az emberek suttogni kezdenek. Megtöröd a félelmetes csöndet, és kiadod a parancsot az erdőbe való behatolásra. Amint beljebb értek, a napfényt szinte teljesen felfogják a hatalmas fák sűrű lombjai. Fél óra elteltével az egyik felderítőd jelenti, hogy néhány fakunyhót talált, melyeket szinte teljesen elrejtett a rájuk növényzet. Ha kiválasztasz tíz embert, és megnézed velük ezt a kis falut, lapozz a 238-ra. Ha inkább továbbvonulsz a sereggel, lapozz a 180-ra.

## 159.

A tűzlabda hangos loccsanással és sistergéssel a folyóba csapódik a hajótok mellett. Lapozz a 192-re.

## 160.

Az izzás erősödik, és a bőröd végül elviselhetetlenül felforrósodik. A fájdalomtól üvöltve a padlóra rogyasz. A halál pedig nem várat sokáig magára. Kalandod itt véget ér.



161.

Kezet rázol a férfival, visszaülsz a székedre, és várod, hogy egy légy arra repüljön. Nem kell sokat várni. Egy hatalmas dongó száll le az asztalra, és elindul a lekvárok felé. Dobj egy kockával, ha az eredmény 1–3, lapozz a 231-re. Ha 4–6, lapozz a 80-ra.

162.

Végül sikerült megkerülni a tisztást. Továbbmész dél felé az úton. Lapozz a 315-re.

163.

Az egyik őr bólint, majd megszólal: – Igen, láttam a sereget, amint Zengis mellett táborot vertek. A kalandozó biztosan igazat mond. Nos, most elengedünk, de azt javasoljuk, ne kerülj még egyszer kalamajkába. – Megkönnyebbülten fellélegzel, és biztosítod az öröket, hogy csak új katonákat áll szándékodban tobozozni. Lapozz a 78-ra.



## 164.

Bár a kötelek ropognak és pattognak a megterheléstől, a híd elbírja a sereget. Kelet felé tartotok, és sötétedésre eléritek az erdő szélét. Úgy döntesz, még a fák között letáboroztok. Felnézel a csillagos, éjszakai égre, mely végre ismét látható a ritkuló lombkoronán át. Telihold van. Úgy döntesz, megkettőzöd az őrséget, mivel aggódsz, hogy esetleg vérbestiák csaphatnak le rátok. Lapozz a 278-ra.



## 165.

A tömeg feszülten figyel, amint a küldetésedről beszélsz; te azonban nem tudsz róla, hogy Agglax egyik kéme is közöttük van. Hirtelen egy kés röppen feléd valahonnan az emberhad közepéből; épphogy megpillantod a szemed sarkából. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 293-ra. Ha nagyobb, lapozz a 122-re.



## 166.

Az alagút egy hatalmas barlangba nyílik, majd a szemközti falban tovább folytatódik. A terem közepén azonban egy hatalmas, hüllőszerű, kétfejű lény áll. Éppen egy döglött kígyó bőrét nyúzza le a tőrével, majd miután ezzel megvan, mindkét fejével beleharap áldozatába. Felfegyverzett, kétfejű hüllő és kígyóevés: ez csak egyfajta lény lehet – egy Calacorm! Lassan előre araszolsz a barlangban, kezed a kardod markolatán. A bestia mindkét feje egyszerre kezd beszélni, így egy kicsit nehéz megérteni, hogy mit mondanak. Szerencsére az egyik abbahagyja egy darabig, hogy harapjon egyet a kígyóból, így a másik beszéde érthetővé válik. – A kijárási engedélyen pecsétnek és aláírásnak kell lennie – szól hozzád kihívóan. Odalök eléd egy darab pergament, és rád üvölt: – A pecsétedet! Gyerünk, ide a pecséttel! – Ha van nálad arany pecsétnyomó, lapozz a belevéselt számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad, lapozz a **132**-re.

## 167.

Az ajtó zárva van, így kénytelen vagy kardod pengéjével felfeszíteni. Némi erőlködés után az ajtó nagy reccsenéssel enged. Mögötte egy kis kamrát látsz, melynek közepén egy hatalmas, rozsdás vasláda hever. Ennek fedelén durva betűkkel írva az alábbi felirat díszel: „KINYITNI TILOS. UNMOU TULAJDONNA.”. Ha ennek ellenére kinyitod a ládát, lapozz a **229**-re. Ha inkább tiszteletben tartod a tulajdonos rendelkezését, itt hagyod a ládát, és továbbmész, lapozz a **399**-re.

## 168.

Ahogy felemeled a szobrot, kattanást hallasz. A talapzataból egy apró, tűhegyes nyilacska röppen feléd. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 365-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 105-re.

## 169.

Belerúgsz a hátrakötött kezű Blogba, ami eliszkol a sűrű aljnövényzeten át, majd az embereidnek kiáltasz, hogy ideje visszatérni az útra, és továbbmenni. Lapozz a 130-ra.



## 170.

Éles fájdalom nyilall végig a karodon a háromágú szigony ejtette sebből. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Öszszeszorítod a fogaidat, és kihúzod válladból a beléállt fegyvert. Egy vékonyka alak rohan ki a hordók mögül, átveti magát a hajókorláton, és alig hallható csobbanással a vízbe ugrik. Odarohansz, és figyeled a folyó felszínét, de semmi sem bukkan fel. Bárki vagy bármi legyen is a támadód, biztos, hogy nagyon jól úszik víz alatt. A hordókhoz sétálsz, és megvizsgálod a nedves, úszóhártyás nyomokat. Valószínűleg egy Halember lehetett az. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 43-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 375-re.

## 171.

A vékonyka lény villámgyorsan cikázik az aljnövényzetben, majd felrohan egy fára. Mit teszel?

Felmászol te is?

Lapozz a 2-re.

Kivágod a fát (ha van nálad fejsze)?

Lapozz a 257-re.

Visszahívod az embereidet az útra,

és tovább meneteltek?

Lapozz a 130-ra.

## 172.

A szádhoz emeled a korsót, és egyetlen hajtással megiszod a bűzös italt. – Poshadt víz! – kiáltod hangosan a csaposnak, és a pultra vágod a korsót. A férfi gúnyosan mosolyog. – Én fizetem az italodat, ha ezt másodszor is meg tudod csinálni – Ha elfogadod a kihívást, lapozz a 249-re. Ha inkább nem vesztegeted itt tovább az idődet, lapozz a 40-re.

## 173.

– Semmi baj – feleli a lány. – Gyere vissza később még egy menetre. – Morogsz valamit válaszul, és úgy döntesz, távozol a játékeremből. Visszatérsz a fogadóba. Lapozz az 50-re.





## 174.

– Helyes – feleli vidáman a lovag. – És most áruld el, miért vonultok át ezen a gonosz erdőn? – Elmondod nekik, hogy Agglax elpusztítása a feladatod. Azt felelik, hogy nagy megtiszteltetésnek vennék, ha csatlakozhatnának a seregedhez, te pedig gondolkodás nélkül belemész ebbe. Azt is elmondják, hogy ismernek egy gyors és biztonságos kivezető utat az erdőből. Elindultok hát, a lovagokkal az élen. Átkeltek a hídon, és estére elérték az erdő keleti szélét. Úgy döntesz, még a fák között letáboroztok. Felnézel a csillagos, éjszakai égre, mely végre ismét látható a ritkuló lombkoronán át. Telihold van. Úgy döntesz, megkettőzöd az őrséget, mivel aggódsz, hogy esetleg vérbestiák csaphatnak le rátok. Lapozz a 278-ra.



## 175.

Már késő délutánra jár az idő, amikor megpillantjátok Zengis tornyait és háztetejeit. Barnock kapitány megkönnyebbültnek látszik egy kicsit, tudatában annak, hogy nemsokára biztonságban lesz a város kikötőjében. Mielőtt partra szállnátok, az egyik lovat, név szerint Lexont kinevezed a helyettesednek, és megbízod, hogy vezesse az embereket egy megfelelő táborhelyre Zengis mellett. Nem akarod, hogy bajba kerüljenek a városban, és azt sem, hogy a katonák a kocsmákban dorbézoljanak: szükségük van az éjszakai pihenésre, mert másnap reggel ismét útnak indultok.

Közlöd vele, hogy az éjszakát a településen töltöd, remélve, hogy újabb embereket tudsz toborozni, esetleg újabb pletykákat és híreket hallasz Agglaxról, az Árnydémonról. Miközben embereid lemasíroznak a hajóhídon, búcsút intesz Barnock kapitánynak. Átmész a város főkapuján, és úgy döntesz, meglátogatod a legközelebbi kocsmát, mint a legbiztosabb helyet, ahol harcosokat és híreket is találhatsz. Miközben az öreg házak között sétálsz, váratlanul egy aranygyűrűt pillantasz meg az út szélén. Ha felveszed, lapozz a **292**-re. Ha inkább továbbmész kocsmá után kutatva, lapozz az **52**-re.

## 176.

Széthajtod a bokrokat, és egy hatalmas Óriásgyíkkal kerülsz szembe. A közel 6 méter hosszú hulló kitérte hatalmas pofáját, és rád támad.

*Óriásgyík*

ÜGYESSÉG 8

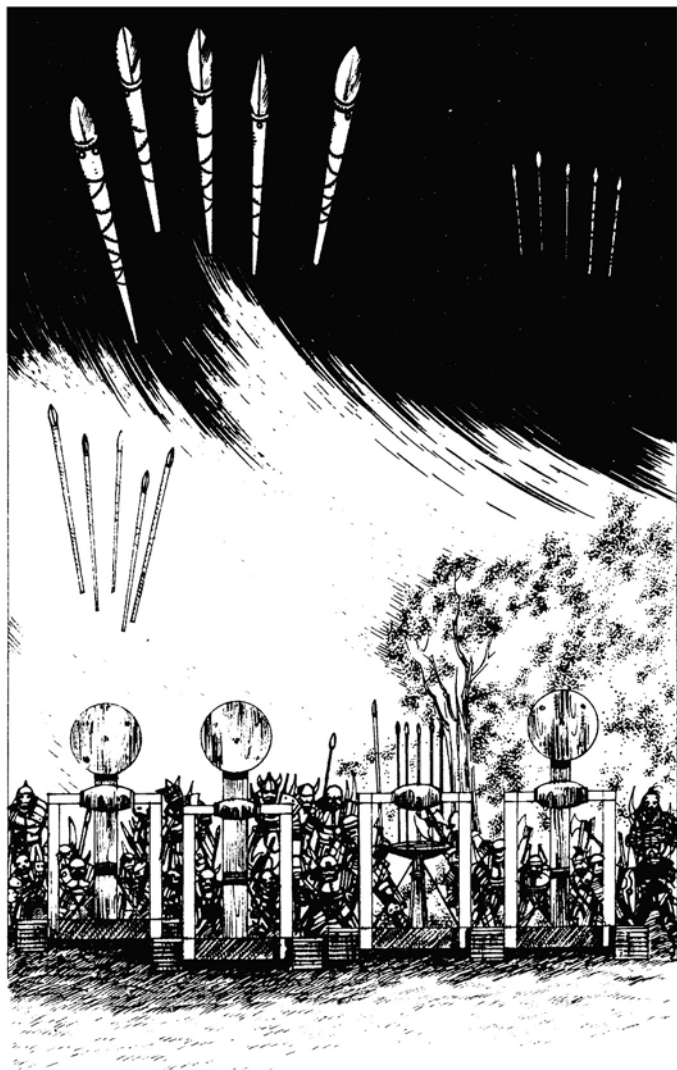
ÉLETERŐ 9

Ha három Kör után még életben vagy, lapozz a **196**-ra.

## 177.

Az utca sarkán egy kőépület áll. Az egyik ablakára durva, fehér betűkkel az alábbi feliratot festették: „Max Martalócai – Zsoldosok”. Ha belépsz az épületbe, lapozz a **63**-ra. Ha inkább befordulsz balra a sarkon, lapozz a **314**-re.





## 178.

Ahogy közelebb értek a Trollok vonalához, azok hirtelen szétnyílnak, hogy teret engedjenek egy csapat Goblinnak. Az üvöltöző kis bestiák négy, kerekeken guruló faszerkezetet tolnak előre. Tekinteted elborul, amikor meglátod, hogy azok hatalmas katapultok, melyekről hegyes, masszív dárdákat lehet sorozatban kilőni. De visszafordulni már nem lehet, ezért intesz az embereidnek, hogy minél hamarabb el kell érnetek a hadigépezeteket. Amikor lőtávolon belülre értek, hallod, amint kiadják a tűzparancsot, és máris dárdák kötegei repülnek felétek. Dobj négy kockával, hogy megtudd, hány embered esett áldozatul a halálos sorozatnak! A sereg tovább rohan előre. Még mindig ötvenméternyre vagytok az ellenségtől, amikor a második sorozatot látva megtorpannak a katonáid. Érzed, ahogy sebesen csökkenni kezd a morál, ezért a sereg élére állsz, hogy személyesen vezesd őket a harcba. Amikor már csak húszméternyre vagytok az ellenség frontvonalától, újabb sorozat zizzen a levegőbe. Dobj ismét négy kockával, hogy megtudd, hány embered hullt el ez alkalommal! Ha katonáid száma száz fő alá csökkent, lapozz az 59-re. Ha százan, vagy többen maradtak, lapozz a 13-ra.



## 179.

Fél óra sem telik el az almaevés után, néhány katona rosszul lesz – téged is beleértve. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot! Az embereid állapota is egyre romlik. Ketten szinte azonnal meghalnak, de mire a nap eltelik, összesen tizenöt a halálos áldozatok száma. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Jegyezd fel az embervesztést a *Kalandlapodra*! Megbánod korábbi bőkezűségedet, és elhatározod, hogy a jövőben nem hagyod, hogy bármi is eltérítsen küldetésed céljától. Lapozz a 209-re.

## 180.

Egy bűzös pocsolya mellett haladsz el, mely fölött hatalmas rajokban zúgnak a különféle rovarok. A tavacska közepén egy fadoboz sarka látszik ki a zöldes nyálka borította felszín alól. Ha belegázolsz a vízbe, hogy megszerezd a dobozt, lapozz a 325-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a 68-ra.

## 181.

Az út végül egy tisztásba torkollik, melynek túlsó felén a fák már nem olyan sűrűek, így ismét lehetségessé válik a kelet felé haladás. Lapozz a 114-re.





## 182.

Kilépsz a fa mögül, így a ketrecekbe zárt emberek megpillanthatnak. – Szabadíts ki! Szabadíts ki minket gyorsan, mielőtt az Orkok visszajönnének! – kiabálja az egyik férfi. – Két nappal ezelőtt az ijászaik lenyilaztak minket. Tizenketten meghaltak, a többiek megsebesültek. Úgy hallottuk, egy sereg gyülekezik, hogy leszámoljon az Árnydémonnal, ezért keletre indultunk, hogy csatlakozzunk hozzájuk. – Érzed, hogy a férfi igazat beszél, ezért utasítod az Elfeket, hogy vágják le a ketreceket a fákról. Tíz fáradt, elgyötört embert szabadítottok ki, a tizenegyedik belehalt a sérüléseibe. Az életben maradottak meglepődnek, amikor megtudják, hogy te vagy az Agglax ellen indult sereg parancsnoka, de utána örömmel csatlakoznak hozzád. Ellátjátok őket fegyverrel, étellel és itallal. Lapozz a **143**-ra.

## 183.

A férfi – akit Obigeenek hívnak – végül egy egész csomó történetet elmond. Körbe-körbe sétál a szobában, közben az emberei stílusát utánozza. – Akarod, hogy megmutassak egy rajzot róluk? – kérdezi. – Vagy inkább szeretnéd megkapni a szobád kulcsát? – Ha szívesen megnéznéd a legénységet, lapozz a **230**-ra. Ha inkább nyugovóra térnél, lapozz a **81**-re.

## 184.

Megnagyítod a lyukat, és egy lezárt, apró vasajtót pillantasz meg. Egy kicsiny kulcslyuk van rajta, de kulcsot nem látsz sehol. Ha be akarsz rajta nyitni, és van nálad egy arany kulcs, lapozz a belevéselt számnak megfelelő fejezetpontra. Ellenkező esetben nincs más választásod, mint magad mögött hagyni a tisztást. Lapozz a 315-re.

## 185.

Váratlanul hatalmas sikoltás hasít a levegőbe: az egyik harcosod üvöltött, és aztán a többiek is kiáltozni kezdenek. – Óriás Tűzhangyák! – hallatszík a kiáltás. A sereged egyik részén váratlanul óriási nyüzsgés támad: az emberek felugrálnak, a földet kezdik tapodni, és vadul söprögetik a ruhájukat és páncélzatukat. Megparancsolod, hogy mindenki azonnal hagyja el a füves terepet, de mire ismét összeállnak a folyóparton, öt harcos hiányzik közülük. Visszamész a fűbe, és öt holttestet látsz, melyeket vastag rétegben borítanak a mérgező, vörös hangyák. Semmit sem tehetsz már értük, így visszamész a többiekhez, és elmondod a rossz hírt. Utána útnak indultok, bár érthetően nem túl jó kedvvel. Lapozz a 274-re.



## 186.

Sötétedésre elértek az erdő keleti szélét. Úgy döntesz, még a fák között letáboroztok. Fel nézel a csillagos, éjszakai égre, mely végre ismét látható a ritkuló lombkoronán át. Telihold van. Úgy döntesz, megketőzöd az őrséget, mivel aggódsz, hogy esetleg vérbesziák csaphatnak le rátok. Lapozz a 278-ra.



## 187.

Csak egy őrült, vagy ostoba kalandozó támadna meg egy Leprechaunt. Mielőtt még felemelhetnéd a kardodat, a kis bestia valamiféle mágikus port dob az arcodba. Abban a pillanatban megmerevedsz, az egyetlen testrészed, amit még mozgatni vagy képes, az a két szemed. Az érzékszerveid azonban tovább működnek, így kénytelen vagy fél órán át megmerevedve hallgatni, amint a Leprechaun hosszú előadást tart arról, hogy mennyire elítélendő dolog védtelen lényeket bántalmazni. Amikor az előadás véget ér, a lény gondosan átvizsgálja a hátizsácodat. Minden aranytárgyadat elveszi (az Aranytallérok nem), majd feléd fordul, és így szól: – Remélem, tanultál ebből a leckéből! – Utána kényelmesen elsétál. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot! *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 72-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 129-re.





## 188.

Két óra elteltével a hajóút kellemes nyugalmát egy kiáltás szakítja félbe: – Folyami Kalózok! Folyami Kalózok! – Barnock kapitány előveszi messzelátóját, belenéz, majd dühöngve káromkodni kezd. A folyó sodrásának irányából egy hajó közelít teljes sebességgel. Átadja neked is a messzelátót, így te is megtudhatod, mi okozta az iménti dührohamot. A kalózhajó az északi népek stílusában épült, igen erős konstrukció, orrán hatalmas, vasból készült orrtökével, melyet szemmel láthatóan arra terveztek, hogy beszakítsák vele áldozataik hajójának az oldalát. A hajó oldalából két evezősor nyúlik ki, ezzel is gyorsítva annak mozgását – a *Repülő Tukán* nyilvánvalóan nem veheti fel vele a versenyt. Barnock kapitány idegesen tördelni kezdi a kezét, és fogalma sincs, mihez kezdjétek. Mit teszel?

Utasítod, hogy vonja fel

a megadást jelző zászlót?

Lapozz a 277-re.

Az északi part felé irányítod

a *Repülő Tukánt*?

Lapozz a 353-ra.

Megfordítod a *Repülő Tukánt*,

és megpróbáljátok lehozni

üldözőiteket?

Lapozz a 139-re.

## 189.

Megvonod a válladat, és visszatérsz a katonáidhoz. Kiadod a parancsot a továbbvonulásra. Lapozz a 130-ra.

## 190.

A tőr a bal oldaladba állt bele, de szerencsére a seb nem súlyos, csak fájdalmas. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A sebedre szorítod a kezed, és közben látod, hogy egy sötét, kámzsás figura válik ki a tömegből, és tűnik el egy ajtóban, mielőtt bárki bármit tehetne. Utasítod az embereket, hogy ne üldözzék, mivel nyilván más merénylőkkel is fogsz még találkozni, mielőtt eléred Agglax seregét. Bekötözöd a sebedet, és 100 Aranytalérért sikerül felbérelned 10 újabb harcost. Utasítod őket, hogy keressék meg Lexont, aki a város mellett táborozik a sereggel. Amikor már te is elég erősnek érzed magad, visszatérsz az utcára. Lapozz a 95-re.



## 191.

Kiszabadítod a Törpéket, akik elmondják, hogyan támadták meg őket az erdőben, amikor drágaköveket rejtő barlangok után kutattak. Hálából, hogy megmentetted az életüket, felajánlják, hogy csatlakoznak a seregedhez a Hobgoblinoktól zsákmányolt fegyverekkel. Átkutatjátok a bestiák holttesteit. Egy arany nyakláncot és egy dárdára erősített harci zászlót találtok náluk. A zászlón fehér alapon, arany körben, egy görbe kardot tartó vörös sárkány látható. Elteszed a zsákmányt, majd kiadod a parancsot a tisztáson való átvonulásra. Lapozz a 312-re.

## 192.

A Folyami Rablók nyilván nem tudták, hogy ennyi katona lesz a hajótok fedélzetén, különben nem támadtak volna meg benneteket húsz emberrel. Amikor a közeletkebe érnek, már nem indítanak több tűzlabdát. Elgondolkodsz azon, mi legyen a következő teendő. Ha parancsot adsz az Elfeknek, hogy árásszák el nyilakkal a haramiákat, lapozz a **380**-ra. Ha inkább megvárod, amíg a támadók átszállnak a hajótok fedélzetére, lapozz a **258**-ra.

## 193.

Az ellenség nyomasztó túlereje még neked és bátor katonáidnak is sok. Két újabb lényt pusztítasz el, ám ekkor egy dárda fúródik bele az oldaladba. Nem te vagy az egyetlen, aki ezen a napon elhull a csatában, mely Agglax győzelmével ér véget. Kalandod itt véget ér.

## 194.

A fürge lábú Domblakó Vadembernek igen jó reflexei vannak. Amikor a lábaira veted magad, felugrik a levegőbe. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az **ÜGYESSÉGED**, lapozz a **373**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **117**-re.



## 195.

Max remekül viseli a vereséget: gratulál neked, és megdicsér, milyen remekül forgatod a kardot. Közlöd vele, hogy Lexon a sereggel a város falain kívül vár rájuk, ahol megkaphatják a 100 Aranytallér fizetségüket (vond le az összeget a *Kalandlapodról*). – Nem fogsz csalódnni bennünk – feleli búcsúzóul, majd int embe-reinek, hogy kövessék. Elindulnak a város mellett táborozó sereg felé. Még nézed őket egy darabig, majd befordulsz az utcasarkon. Lapozz a 314-re.

## 196.

A közeledben lévő Törpék előrerohannak, és pillanatok alatt levágnak a hüllőt. Továbbhaladtok, közben pedig azon tűnődsz, miféle veszélyek várnak még rátok ebben az erdőben. Lapozz a 15-re.

## 197.

Átfurakodsz az asztalok között, majd leülsz egy magas székbe a bárpult végén. A csapos nagydarab, ocsmány fickó – ha azt mondaná, hogy az apja egy Ogre volt, habozás nélkül elhinnéd neki. – Mivel akarod mérgezni magad? – mordul rád. – Egy korsó almalével – feleled. – Almalé! – kacag fel a csapos. – Almalé! Ha! A kis taknyos almalevet akar! És ha nincs almalevünk, akkor bizonyára megteszi a tej is, he? – Hatalmas pocakja csak úgy reng a kacagástól. A kocsmavendégei feléd fordulnak, hogy lássák, kit is ugrat a pultos. – Hát, akkor rossz helyre jöttél – folytatja. – Mi csak Ördögsört szolgálunk fel itt. Gondolod,

meg tudnál inni belőle egy kupicával? – Ha elfogadod a kihívást, lapozz a 172-re. Ha továbbra is ragaszkodsz az almaléhez, és azt is közlöd a fickóval, hogy legközelebb válogassa meg a szavait, lapozz a 71-re.

### 198.

Nem sokkal később hallod, amint az Elf üvöltését egy hatalmas, ordító morgás követi. Gyors mozgás zaja hallatszík, aztán csönd. Ezután húst és csontot marcangoló állkapcsok hangját halljátok. Valami borzasztó szörny éppen most fogyaszthatja el a szerencsétlen katonát. Társai szemrehányóan néznek rád, téged okolva társuk haláláért. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot! Az elesett katonáért persze már nem lehet mit tenni, legfeljebb megbosszulhatod a halálát. Ha utasítod az embereidet, hogy eressenek le téged is a kötélén, lapozz a 239-re. Ha inkább távoztok a tisztásról, lapozz a 315-re.





## 199.

Fárasztó dolog az előrehaladás a bűzös mocsárban. A sötétbarna víz egészen a térdedig ér, lábad pedig állandóan beleragad az alatta lévő, fekete, cuppogós masszába. Félúton tarthattok, amikor látod, hogy a víz színén úszkáló növények mozgolódnak, és emelkedni kezdenek. Egy idomtalan, fekete tömeg jelenik meg alattuk. Egy óriási lény tör fel a felszínre, vastag, barázdált bőréről zöld növények csüngenek. Fején nem látsz szemet, annál inkább egy hatalmas, vérvörös színű tűhegyes fogakból álló állkapcsot. A lény feléd csúszik, maga alá szorítva, és vízbe fojtva öt harcosodat (húzd le őket a *Kalandlapodról*). A szörnyűséges Lápi Csontszaggató már majdnem hozzád ért. Kénytelen vagy elórántani a kardodat, és küzdeni az életedért.

*Lápi Csontszaggató*

ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 12

Öt Harci Kör után lapozz a 33-ra.

## 200.

*Tedd próbára* SZERENCSED! Ha szerencsés vagy, lapozz a 164-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 34-re.

## 201.

– Boldogan! – feleli a fickó. Odaadja a sisakját, te pedig kifizetsz neki 5 Aranytallért. A sisak igen kemény, ezért jó védelmet nyújt olyan csapások ellen is, amik komolyabb sebesülést okozhatnának. Növeld meg 1-gyel az ÜGYESSÉGEDET! Követed a fejevadászt vissza az alagúton, és magára hagyod, hogy összegyűjthesse a Csatornagoblinok halálát igazoló bizonyítékokat. Ha még nem tetted, és most megvizsgálnád a hordókat a sikátorban, lapozz a 137-re. Ha visszamennél az utcára, lapozz a 177-re.



## 202.

A Kőember átölel karjaival. Két bordád eltörik az iszonyú erejű szorításban. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot! Az embereid hátba támadják a szörnyeteget, hogy segítsenek rajtad, de annak a háta is kőből van, így a kardok lepattannak róla, csak annyit érnek el, hogy a bestia még erősebben szorít össze. Egy Törpéért kiáltasz, hogy harci kalapáccsal verje szét ellenfeledet. Ha vannak Törpék a seregedben, lapozz a 336-ra. Ha az összes Törpe elpusztult már, lapozz a 244-re.

## 203.

Kicsit később Barnock kapitány odasétál hozzád, és megszólal: – Nemsokára horgonyt vetünk éjszakára. A hajón akartok aludni, vagy éjszakára inkább partra szálltok? – Ha úgy döntesz, hogy a lélekvesztőn töltitek az estét, lapozz a 12-re. Ha inkább partra szálltok, hogy a kinti, hosszú fűben kényelmesebben aludhassatok, lapozz a 337-re.

## 204.

Óvakodva átlépsz a szájon. Felkészülsz, hogy lángnyelvek söpörnek végig rajtad, esetleg félrecsúszik a padló, de nem történik semmi. Tovább sétálsz. Lapozz az 53-ra.



## 205.

Gondosan célzol, majd a kardnak dobod a hátizsáko-  
dat, remélve, hogy sikerül leverni a földre. Dobj két  
kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi,  
mint az ÜGYESSÉGED, lapozz az 5-re. Ha nagyobb, la-  
pozz a 306-ra.

## 206.

– Ez bizony kár! Talán adok még egy utolsó esélyt,  
hogy helyesbíts, talán nem. Döntse el a sors! Nos, hol  
vannak a kockáim? – hangzik fel az Orákulum hangja.  
*Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz  
a 44-re. Ha nincs szerencsed, lapozz a 151-re.

## 207.

Villámgyorsan félreugrasz, így csak a bal lábadat  
égette meg a tűzlabda. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot!  
Oldalt gurulsz, és megpróbálsz felállni, de ebben a  
pillanatban a Goblin kilő rád egy nyílvezzőt. Dobj  
egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a 304-re. Ha  
2–4, lapozz a 344-re. Ha 5-öst dobtál, lapozz a 147-re.  
Ha a dobásod 6-os, lapozz a 283-ra.

## 208.

A csatazaj a füledben zakatol, miközben körbenézel,  
hogy haladnak az embereid. Dobj egy kockával! Ha  
1-et vagy 2-t dobtál, lapozz a 106-ra. Ha az eredmény  
3 vagy 4, lapozz a 216-ra. Ha 5 vagy 6 jött ki, lapozz  
a 356-ra.



## 209.

Amint a hajótok befordul a folyókanyarulatban, hirtelen megtámadnak benneteket. Egy hatalmas tűzlabda száguld felétek a levegőben. Egy fából készült katalpa van felállítva a folyó déli partján, onnan lőttek rátok. A golyóbis fedezéke alatt húsz Folyami Rabló ugrik félbevágott fatörzs-kenujára, és evezni kezdenek a *Repülő Tukán* felé. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 286-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 131-re.

## 210.

Az idő telik, közben te többször is elveszíted az eszméletedet. A lázad azonban végül alábbhagy, és nemsokára visszatér beléd az élet. Amikor már elég erősnek érzed magad, úgy döntesz, hogy ideje tovább folytatnotok az utat. Lapozz a 68-ra.

## 211.

Tovább folytatjátok az utat a mocsár szélén. Egy óra elteltével már magatok mögött is hagytátok a lápot. Lapozz a 115-re.

## 212.

Távozol a játékteremből, és visszamész a fogadóba, de az az érzésed közben, hogy valaki követ. Megfordulsz, és visszanézel, de a sötétben senkit sem látsz. Aztán hirtelen lépések hangját hallod, és egy hatalmas figura jelenik meg előtted. Olyan gyorsan mozog, hogy már majdnem rád veti magát, amikor megpillantod vad, bestiális kinézetű arcát. Egy Ogrét küldtek, hogy szerezze vissza az Aranytallérokat, amit nyertél.

A sötét utcán kell megküzdened a fejszés szörnyeteggel. Ha legyőzöd, átkutatod, de a fénytelen éjszakában semmit sem találsz nála. Úgy döntesz, jobb hamar visszatérni a fogadóba. Lapozz az **50**-re.

### 213.

Becsületes ember lévén tartod a szavadat, és otthagysz tíz katonádat, hogy a Domblakó Vademberek-nél dolgozzanak. Amikor egyedül távozol a faluból, és búcsút intesz az embereidnek, arra gondolsz, hogy így talán megmentetted őket az Agglax undorító teremtményei ellen vívott csatában való kinkeserves haláltól. De lelked mélyén érzed, inkább meghaltak volna érted a csatában. Nem tudsz megszabadulni az érzéstől, hogy cserbenhagytad őket. Vesztesz **2 SZERENCSE** pontot! De megpróbálsz elhessegetni a sötét gondolataidat, és gyorsan visszatérsz a rád váró sereghez. Fél óra múlva már átkeltek a folyón, és tovább meneteltek délkeleti irányba, Zengis felé. Lapozz a **49**-re.

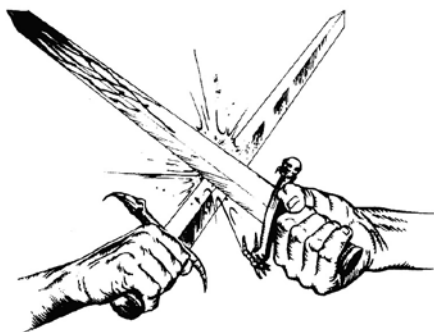
### 214.

Az alagút meglehetősen sötét, és gyertyád gyöngye fénye nem hatol el a padlóig. Véletlenül egy rejtett zsinórba rúgsz bele, és hallod, amint a szemközti falhoz rögzített számszeríjből egy nyílvevő suhan feléd. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **116**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **383**-ra.



## 215.

A fejed fölötti vitorlázaton elpattan egy csigasort tartó köté, amint a kalózhajó hatalmas recsegéssel befúródik a *Repülő Tukan* oldalába. A lezuhanó csigák átszakítják a fedélzetet, és közben téged is kiütnek. Elsötétül előtted a világ. Amikor magadhoz térsz, egy hosszú evezőrúd mellet találsz magad, odaláncolva egy fapadhoz. A *Repülő Tukan* elsüllyedt, te pedig a kalózhajó gályarabjaként vagy kénytelen eltölteni életed hátralévő részét. Kalandod itt véget ér.



## 216.

Harminc hős katonád fekszik holtan a csatatéren (húzd le őket a *Kalandlapodról*). A Trollok szemből próbálják visszaszorítani a túlélőket, míg oldalról Goblinok és Orkok támadnak könyörtelenül. Néhányuk annyira megrészegült a kardok csattogásától, hogy örült üvöltözéssel egymás között verekednek. Jobbra egy harcost látsz, akit két oldalról két Goblin támad meg éppen. Balra egy másik katonádat a földbe bunkózza egy hatalmas Dombi Troll. Ha a bal kéz felőli harcos segítségére sietsz, lapozz a **269**-re. Ha a jobb oldali védelmére kelsz, lapozz a **62**-re.



## 217.

Belépsz az épületbe, és hatalmas, éljenző tömeg közepén találsz magad. Néhányan lábujjhegyen állnak, és a nyakukat nyújtogatják, hogy jobban lássák, mi történik a terem közepén. A szerencsésebbek a falak mellett ácsolt emelvényeken ülve nézik a látványosságot. Átverekszed magad a tömegen, hogy kiderítsd, mi is folyik itt. Egy körkörös fakorlátig jutsz el, melyen belül egy asztalnál két ember ül egymással szemben. Mindketten hatalmas tempóban egy-egy jókora adag pitét zabálnak. A bal kéz felől ülő férfi egyszerűen óriási. Az asztalt félkör alakban kivágták az oldalán, hogy hatalmas hasának helye legyen. Meglehetősen öreg, és tökéletesen kopasz, bal szemén pedig egy monoklit visel. Idomtalan testének kövérségét csak még jobban kiemeli a sötét tornadressz, melyet visel, és amelyen sárga, nagy betűkkel a „NAGYHASÚ” felirat díszel. Ellenfele, egy hatalmas testű Ember-Ork, szinte kisgyerekeknek tűnik mellette. A versenybíró egy Törpe, aki az asztal közepén áll, és árgus szemekkel figyel, hogy a pitét a versenyzők tényleg megegyék, és ne dobják titokban a padlóra. A Nagyhasú Ember hirtelen félig felemelkedik a székéből, és mindkét kezét a levegőbe löki. A tömeg hangosan éljenezni kezd, hogy a süteményevő újabb győzelmét ünnepelje. A Törpe csendet teremt, majd kihirdeti az eredményt. – Hölgyeim és uraim, a patkány- és fehérrépapite-evő verseny győztese Nagyhasú Ember! – A tömeg ismét tapsolni, és éljenezni kezd. Amikor a zaj lecsillapodik, a Törpe tovább folytatja mondókáját: – Öt perc szünet után Nagyhasú Ember bárkivel hajlandó megmérkőzni hal- és pudingpите-evő versenyben. A kihívók nálam jelentkezzenek! – Ha beszálsz a versenybe, lapozz a 14-re. Ha inkább távozol, lapozz a 95-re.



## 218.

Kicsivel odébb egy másik üzletet találsz. A kirakat tele van ósdi dolgokkal: dobozok, tálkák, ruhák, szerszámok, edények, fafaragások és mindenféle más dolgok hevernek nagy kupacban. Az ajtó fölött egy kopottas cégtábla lengedez, melyen a „Zálogkölcsonzó” felirat díszeleg. Ha belépsz az üzletbe, lapozz a 287-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a 141-re.

## 219.

A barlang egy sötét és hideg folyosóban folytatódik. Vízcseppek potyognak a mennyezetről, és csobbannak hangosan a padlón összegyűlt tócsákba. Néha az a benyomásod, mintha női kacagás hangját hallanád a távolból. A járat egy idő után kettéágazik. Ha balra mész, lapozz a 17-re. Ha jobbra, lapozz a 121-re.

## 220.

Délutánra a láthatáron feltűnnek a Jégujj-hegység keletről nyugatra húzódó hegyláncai. A kék ég előtt élesen kirajzolódó hegyek közül füst száll fel. Az Elfek éles szemükkel azt is látják, hogy a füstöt egy kis falu kunyhóinak kéményei eregetik. Feltételezed, hogy ez lehet Karom. Úgy döntesz, hogy mindössze tíz emberrel mész be, hogy a Domblakó Vademberek lássák, nem akarsz ártani nekik. Húsz perccel később meg is érkeztek a faluba, de az teljesen kihalt: egyetlen lelket sem lehet látni. Csak a kéményekből felszálló füst tanúskodik arról, hogy lehetnek emberek a közelben.

A település harminc kis kunyhóból áll, melyek egy nagyobb házikó – gyűlésterem, esetleg templom – körül helyezkednek el körben. Kiáltasz, de nem kapsz választ. Végigfut a hátadon a hideg, amikor arra gondolsz, ez csapda is lehet. Ha ismét kiáltasz, lapozz a 261-re. Ha inkább utasítod az embereidet, hogy vonják ki a kardjaikat, lapozz a 86-ra.

### 221.

Biztonságban megteszel ötven métert a folyosón, amikor egy feliratot látsz a falon: „ADAKOZZ BÓKEZÚEN.” A felirat alatt egy nagy fadobozt látsz, tetején egy széles nyílással. Ha akarsz, berakhatsz valamit a dobozba (jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy pontosan mit hagysz itt). Utána továbbmész. Lapozz a 76-ra.



## 222.

A kulcs elfordul a zárban. Kinyitod a nehéz ajtót. Odalent teljes a sötétség, semmit sem látsz. Lehajítasz egy kavicsot, és hallod amint az nekiütközik a terem kőpadlójának. Mit teszel?

Leereszkedsz egy kötélén? Lapozz a **285**-re.

Leeresztesz egy önként jelentkezőt? Lapozz a **25**-re.

Becsukod az ajtót,  
és távoztok a tisztásról? Lapozz a **315**-re.

## 223.

– Elnézést a kérdésért! – mondja Enk. A többiek is felháborodottnak tűnnek. Sértett kifejezéseik arra készítetnek, hogy elgondolkozz azon, vajon valóban olyan kemény csavargók-e, mint amilyennek mutatják magukat. Átvillan az agyadon a gondolat, hogy el kéne mondanod az igazi küldetésedet, ahelyett, hogy mindenféle hazugsággal etetnéd őket, mert lehetséges, hogy még a segítségedre is lehetnek. De vajon megbízhatasz-e bennük? Ha mégis elmondod az igazi történetedet, lapozz a **395**-re. Ha inkább közlöd velük, hogy intéznéd a magad dolgát, lapozz a **311**-re.

## 224.

Amint megütögeted finoman a válladon pihenő kezes kis lény fejét, az felébred mély álmából. Reméled, a Bolhának tényleg megvannak azok a tulajdonságai, amelyekről az eladója áradozott. Megpróbálsz eszedbe idézni azokat a számokat, amellyel kiválthatod a láthatatlanságot. Ha emlékszel még rá, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem, lapozz a **303**-ra.

## 225.

Átgondolod Barnock kapitány ajánlatát, és úgy döntesz, hogy inkább gyalog vonultok kelet felé, mert így nagyobb az esélye annak, hogy újabb katonákat toborozz. Felkerekedtek hát, és elindultok a Kok folyó mentén keletnek. Az első nap eseménytelenül telik el. Késő délután megálltok, és kiadod a parancsot a katonáknak, hogy verjenek tábort a térdig érő fűben. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz az **58**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **185**-re.

## 226.

Amikor felemeled a bábút, a szájából vörös gáz száll fel, ami az „Agglax” szót formálja meg a levegőben. Ösztönösen eldobod a bábát, ami egy kőnek csapódik, és összetörik. A darabok közül azonban további vörös gáz tör elő, melynek fullasztó hatása van, te pedig szinte azonnal fulladozni kezdesz! Vesztesz **2 ÉLETERŐ** pontot! Megparancsolod, hogy mindenki hasaljon le a padlóra, amíg a lebegő gáz el nem oszlik. Amikor a levegő végül kitisztul, öt harcosod nem kel fel a földről (húzd le őket a *Kalandlapodról*). Nem túl lelkes hangulatban meneteltek tovább. Lapozz a **134**-re.



## 227.

A csapos harmadik csapása a halántékodon talál el. Elvesztetted az eszméletedet. Amikor magadhoz térsz, egy szeméthalom tetején fekszel, egy sötét sikátorban. A fejed hasogat a fájdalomtól, és a szeméthalomból felszálló bűz hányingert okoz. A kardod szerencséire még megvan, de ha volt nálad gyűrű vagy függő, akkor azok most hiányoznak – a Fekete Sárkány tolvajai kiraboltak (húzd le a *Kalandlapodról*). Vesztessz 1 SZERENCSE pontot! Magadban csöndesen káromkodva lassan feltápáskodsz, és kitántorogsz a sikátorból. Lapozz a 382-re.

## 228.

*Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 364-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 260-ra.





## 229.

Felnyitod a láda tetejét, és belenézel. A doboz egy Unmou nevű Goblin holmijaival van tele. Egy Goblin nyelven írott, egy évvel ezelőtti napló elmeséli, milyen csatákban és kalandokban vett részt a korábbi tulajdonos. Ezt onnan tudod, hogy van a katonáid között egy Törpe, aki ismeri a nyelvet – miután két évet töltött rabszolgaként egy bányában –, ő olvassa fel neked a naplót. Az utolsó néhány, eléggé aggasztó mondat így hangzik: – Száz pofát verek be, ha beállok a seregbe! Onthatjuk a vért, Agglax fizeti a bért. Gyilkolunk örömmel, csak bírjuk körömmel. – Sajnos semmilyen utalást nem találsz arra, hol csatlakozott Unmou az Árnydémon seregéhez. A holmija egy pokrócból, egy fogakkal teli bőrzacskóból, két agyagedényből, egy pár bőrszandálból, egy sárgaréz orrkarikából, egy söröskorsóból, egy kagylókkal teli tasakból, két patkánykoponyából, egy faszoborból és egy láncon függő, bogarat formázó rézamulettből áll. Ezek közül az amulett az egyetlen, amelyik felkelti az érdeklődésedet. Döntsd el, hogy fel akarod-e akasztani a nyakadba, vagy sem! Utána ismét északnak veszitek az útirányt. Lapozz a **399**-re.



## 230.

Obigee kihúz egy fiókot a szekrényből, és egy bőrkötésű könyvet vesz elő. Kinyitja egy megjelölt lapnál, majd átadja neked. A rajzon nyolc embert látsz, mindegyikük nehéz bőrruhába van öltözve. – Ez itt én vagyok – mutatja meg magát büszkén a rajzon. – A mókás sapkás fickó Preece, a kapitányunk. A felálló hajú Tüske, Euan a fiatal fickó, aki idő előtt elhullajtotta a haját. A szakállas a Farkasember, a hosszú hajú Kwil fia, és az a páros itt Klaak és a barátnője, Web. Talán egy napon Connerrel magával is dolgunk lesz – Ő a legjobb egész Allansiában. A Nyugati óceánon túli Óvilágban hajózik, de mindenki ismeri. Ne, de ennyi elég is rólam, most beszéljünk rólad.

Úgy döntesz, beszámolsz Obigeenek a küldetésedről. Elkerekedik a szeme meglepetésében. – Azt hiszem, én már túl öreg vagyok, hogy harcosként hasznomat vehesd, de azért szeretnék segíteni valahogy. – Ezekkel a szavakkal eltűnik egy ajtó mögött, és amikor ismét felbukkan, egy csodálatos kardot tart a kezében. – Ha ezzel nem lehet legyőzni egy Démont, akkor semmivel – mondja mosolyogva. – Hagyd itt nekem a tiédet, és ezt magaddal viheted! – Megvizsgálod a kardot, és könnyű szívvel megváltasz a régitől cserébe. 1 ponttal megnövelheted az ÜGYESSÉGEDET. Obigee odaadja a szobád kulcsát, majd jó éjszakát kíván, ahogy felmész a lépcsőn. Lapozz a 376-ra.





## 231.

A dongó tétovázik egy darabig, majd elindul a tolvaj lekvárja felé. Elvesztetted a tétet. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot és 50 Aranytallért! A férfi kifejezéstelen arccal bezsebeli a pénzt. Ha megkérdezed tőle, hogy hívják, lapozz a 3-ra. Ha inkább felállsz az asztalától, és átülsz a három csavargóhoz, lapozz a 18-ra.

## 232.

Karddal a kézben óvatosan végigsétálsz az alagúton. A reszkető gyertyafény egyre nagyobb lesz, ahogy közelebb érsz. Egy alak jelenik meg, melyről már az első pillanatban látod, hogy nem Csatornagoblin, annál ugyanis sokkal magasabb – egy bárdot és egy pajzsot viselő férfi az. Amikor meglát a gyertyája fényében, megáll, és megszólít: – Láttál errefelé Csatornagoblinokat? – Beszámolsz neki arról a kettőről, aki megpróbált kirabolni. – Helyes. Akkor megyek, és levágom a fülüket, hogy begyűjtsem az értük járó pénzt. Tudod, ez a munkám. Zengisnek sok baja van ezekkel a dögökkel, de nagyon keveseknek fűlik a foga ahhoz, hogy lejöjjenek levadászni őket. Nos, tettél nekem egy szívességet, mivel viszonzhatom? – Ha megkéred, hogy mondjon el mindent, amit a Csillagkő Barlangról tud, lapozz a 99-re. Ha inkább megkéred, hogy adja el neked a sisakját 5 Aranytallérért, lapozz a 201-re.

## 233.

Bal kéz felől hangos csörtetést hallasz az út menti bokrokból. Hogyha megnézed, mi a zaj oka, lapozz a 176-ra. Ha inkább továbbvonultok, lapozz a 15-re.

## 234.

Néhány kilométerrel feljebb egy csatakos hajú, szakállas férfit pillantotok meg az északi folyóparton. Az állatbőrökbe öltözött alak vadul integet nektek, hogy álljatok meg. Ha odahajóztok a férfihoz, hogy kiderítsétek, kiféle-miféle, lapozz a 298-ra. Ha inkább továbbhajóztok, lapozz a 203-ra.

## 235.

Alig tízméternyit mehettél előre a folyosón, amikor a talaj hirtelen beszakad a lábad alatt. Működésbe hoztál egy csapdát, és belezuhantál egy húsz méter mély gödörbe, melynek alját hegyes karók bélelik ki. A halálod gyors, és fájdalommentes. Kalandod itt véget ér.



## 236.

Agglax nevetésre nyitja a száját, de hang helyett dermesztő gázsugár lövell ki a torkából. Egy pillanat alatt kőszoborra fagysz. A jövőben az Árnydémon trófeáit fogod szaporítani. Kalandod itt véget ér.



## 237.

Mielőtt Vine magához térhetne, hátraszorítod a karjait. Egyre fokozod a szorítást, míg végül felüvölt: – Feladom! – Elengeded a karját, és felsegíted a földről. Ellenfeled megforgatja a vállait, és így szól: – Idegen, te igazán nagy bajnok vagy. Tizenöt Domblakó Vadember áll a rendelkezésedre. – Hús perc alatt új katonáid felszerelkeznek, és készen állnak az útra. Jókedvűen, hogy a kitérő hasznosnak bizonyult, visszatértek a várakozó sereghez. Lapozz a 104-re.

## 238.

Kivont kardokkal vonultok be a faluba, és nemsokára néhány Erdei Elf brutálisan felszabdalt holttestét találjátok meg. Nem fér kétség hozzá, hogy Agglax szolgálai jártak erre. Körbenézel, és látod, hogy a falu legnagyobb kunyhója előtt egy apró bronzszobor áll egy kis fatalapzaton. Ha elveszed a szobrot, lapozz a 168-ra. Ha inkább visszatértek a sereghez, lapozz a 88-ra.

## 239.

Fogad közé fogsz egy égő fáklyát, és leereszkedsz a sötét terembe. A láthatatlan szörny tovább marcangolja áldozatát. Végigrohansz az alagúton, míg végül egy iszonytató, szőrös lényt pillantasz meg, amint az Elfből lakmározik. Mancsáról vér csöpög, amint feléd fordul. Meglengeted a kardodat, és nekirontasz a kegyetlen Nandi-medvének.

*Nandi-medve*

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted, lapozz a 362-re.

## 240.

A skorpió előrelendíti farkát, és beléd ereszti méregtüskéjét. A méreg gyorsan hat, és nemsokára szédülni és izzadni kezdesz. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot! Betámolyogsz egy sikátorba, hogy ott lefeküdj pihenni egy kicsit néhány hordó mögé.

Kis idő elteltével a méreg hatása elmúlik, így már képes vagy talpra állni, és tovább folytatni a küldetésedet. Elindulsz, hogy keress egy kocsmát. Lapozz az 52-re.





## 241.

A szakadékon egy fahíd ível át, melyet öt lovag őriz. Amikor megpillantanak benneteket, ketten leszállnak a nyeregből, és fejszéssel a hídhöz sétálnak, majd fel-emelik azokat, felkészülve rá, hogy bármelyik pillanatban elvágják a tartóköteleket. A másik három férfi odalovagol hozzátok, és balról jobbra haladva bemutatkoznak: – Sir Pierce vagyok. – Sir Dean vagyok. – Sir Trevor vagyok. – A középső lovag tovább folytatja: – Mi vagyunk a Görbült Híd őrzői. Ha át akartok haladni rajta, meg kell válaszoljatok egy kérdést. – Ha hallani akarod a kérdést, lapozz a 248-ra. Ha inkább megtámadjátok a lovakokat, lapozz a 148-ra.

## 242.

Átkutatod az Orkok felszerelését, és némi fegyvert, no meg 10 Aranytallért találsz. A fegyvereket szétszjátok, majd kísétáltok az erdőből, hogy csatlakozzatok a várakozó sereghez. Lapozz a 295-re.

## 243.

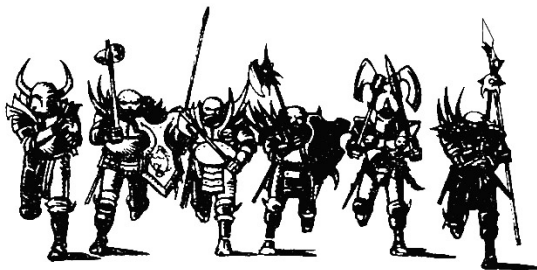
Miközben levágod az Elf köteleit, az hüppögve hálálkodik. – Köszönöm. Köszönöm, hogy megmentetted az életemet. Jártas vagyok a mentális erők használatában, és azt reméltem, hogy tudok kreálni egy védőpajzsot, amely felfogja a kardot, de nem tudtam biztosan, hogy elég erősre fog-e sikerülni. Jobb lett volna, ha valami kevésbé végtelenen kezdem el a gyakorlást, de a foglyul ejtőim nem adták meg rá az esélyt. – Az Elf lehúzza a gyűrűt az ujjáról, és feléd nyújtja: – Fogadd el ezt hálám jeléül! Jó szerencsét hoz! – Ha elfogadod a gyűrűt, lapozz a 270-re. Ha inkább udvariasan visszautasítod, visszaszerzed a hátzsidókat, és kimész az embereidhez, lapozz a 211-re.

## 244.

A harcosok elhajtják kardjaikat, és rángatni kezdik a Kőember karjait. De ellenfeled iszonytatóan erős, és lassan növeli a szorítást, míg végül összeroppant, mint egy fémdobozt. Kalandod itt véget ér.

## 245.

Az öreg zsebre vágja az Aranytallérokot, majd átnyújtja neked a hollót. – És most, Billy, azt szeretném, ha jó barátja lennél új gazdának. – Felülteted a madarat a válladra, és kísétálsz az üzletből. Amint kiérsz az utcára, az öreg bezárja mögötted az ajtót, és kiakasztja a „ZÁRVA” táblát. Elindulsz az utcán, és úgy döntesz, beszédbe elegyedsz új szerzeményeddel. Megkéred a hollót, hogy javasoljon valami érdekes helyet, amit meglátogathattok. A madár hirtelen felröppen a válladról, körözni kezd a fejed fölött, és ezt károgja: – Fekete Erdő! Ott találkozunk! – Utána rikácsol még kettőt, mintha csak kinevetne, majd elrepül. Nemsokára eltűnik a szemed elől Zengis háztetői mögött. Elfut a méreg, és visszarohansz az üzlethez, de hiába dörömbölsz már az ajtón, nem jön semmi válasz. Dühös vagy magadra, amiért megvetted azt az átkozott madarat. Káromkodsz magadban egyet, és elindulsz ismét az utcán. Lapozz a 218-ra.



## 246.

Egy ezüst szigony zúg el a fejed fölött, és áll meg remegve egy árbocban. Egy cingár alak rohan ki a hordók mögül, átveti magát a hajókorláton, és alig hallható csobbanással beugrik a folyóba. Odarohansz, és figyel a felszínt, de semmi sem bukkan fel. Bárki is legyen a támadód, biztos, hogy nagyon jól úszik víz alatt. A hordókhoz sétálsz, és megvizsgálod a nedves, úszóhártyás kéznyomokat. Valószínűleg egy Halember lehetett az. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 43-ra Ha nincs szerencsed, lapozz a 375-re.

## 247.

Meglazítod egy kicsit a Blog köteleit, és hagyod, hogy lassan előtted sétáljon a bokrok és fák között. Utasítod a vadászcsapat többi tagját, hogy menjenek vissza a sereghez, és várják meg, amíg visszatérsz. A lény meggyorsítja a lépteit, és egy hatalmas, moha borított szoborhoz vezet, mely titokzatosan bújik meg a fák között. Egy ismeretlen királyt ábrázol a faragvány, aki igen furcsa pózban áll: egyik kezét ökölbe szorítva, a másikkal pedig mutatva valamit nyújtja ki előre mindkét karját. Amint előrelépsz, hogy közelebből is megvizsgálod a szobrot, a Blog felmarkolja az emlékmű háta mögé rejtett törét, elvágja a köteleit, majd beveti magát a bokrok közé, és pillanatok alatt eltűnik a szemed elől. Az állatka szökéséből csak annyit veszel észre, hogy megzörrennek a növények, így az üldözésnek nincs értelme. A faragvány azonban igen érdekes: alaposabban megvizsgálva észreveszed, hogy a király kinyújtott kezének egyik ujján egy kis sávban teljesen tiszta a kő; bizonyára egy gyűrűt lehet idehelyezni. Ha van nálad aranygyűrű, és a szoborra akarod húzni, lapozz a belevéselt számnak megfelelő lapra. Ellenkező esetben lapozz a 189-re.



## 248.

– Mi vagyunk a Fehér Lovagok, és a rend oldalán harcolunk – jelenti ki Sir Dean hangosan. – Ha bizonyítani akarjátok, hogy ti szintén a rendet szolgáljátok, és érdemesek vagytok a segítségünkre, meg kell válaszolnod a következő kérdést. Yore Nagy Varázslójának iskolájában tanított három éltanuló közül melyik volt egy salamonisi pap gyermeke? Mit válaszolsz?

Yaztromo?

Lapozz a 174-re.

Nicodemus?

Lapozz a 291-re.

Pen Ty Kora?

Lapozz a 391-re.



## 249.

Nagy önbizalommal nézed, amint a csapos újra megtölti a korsódat. Szádhoz emeled, és másodszorra is egyetlen hajtással megiszod az Ördögsört. Azonban amikor felállsz, hogy odasétálj az egyik asztalhoz, hirtelen tótágast áll előtted a kocsmá. Ráadásul mindent kettőnek látsz. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 61-re. Ha nagyobb, lapozz a 157-re.



## 250.

– Nagyon figyelmes vagy, barátom – feleli az Orákulum. – És most a végső próba. Azt akarom, hogy némi mágiát mutass be nekem. Te is csak hallasz engem, de nem látsz. Egyenlítsük ki az esélyeket. Válg láthatatlanná! – Ha van idomított bolhád, lapozz a 224-re. Ha nincs, lapozz a 108-ra.

## 251.

Semmi érdekeset nem találsz a Csatornagoblinoknál. Ha az alagúton át lemászol a sikátor alatt húzódó csatornába, lapozz a 31-re. Ha inkább megvizsgálod a hordókat, lapozz a 137-re.





## 252.

Fél óra elteltével néhány alak jelenik meg a tisztás túlsó felén. Egy csapat Hobgoblin kísér két Törpét – nyilvánvalóan két rabot –, akiknek a keze hátra van kötve, és egy mindkét végén villás bottal a nyakaiknál fogva egymáshoz vannak kötözve. Összesen tizenöt őrt számolsz meg. Végignézed, amint az egyik fogoly köteleit elvágják, majd térdre kényszerítik, és a sziklára nyomják a fejét. Egy Hobgoblin lép előre egy nagy bárdal a kezében. Meg kell akadályoznotok a Törpék kivégzését. Huszonöt harcossal kirontasz a fák közül. Vív meg a csatát! Ha győztök, lapozz a **191**-re.

## 253.

A skorpió nem szúr meg, te pedig gyorsan lerázod a kezedről. Végigjátszod magadban mindazt a kalamajkát, amin Zengisben átmentél, és úgy döntesz, hogy a jövőben nem hagyod magad eltéríteni a célodtól, hogy találj egy kocsmát. Lapozz az **52**-re.

## 254.

Agglax után rohansz. Ellenfeled ügyetlenül botorkál hosszú köpenyében a halottakkal teleszórt csatamezőn, ezért hamar utoléred. Rákiáltasz, mire ő megáll, megfordul, és merően a szemedbe néz. Most kell elmondanod a kristályt aktiváló kis ígét. Lapozz a versben szereplő számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod a számot, vagy elfelejtetted, lapozz a **79**-re.

## 255.

– Tulajdonképpen hajlandó vagyok alkudni – mondja Max –, de döntsük el az árat úgy, hogy megküzdünk ezekkel a fakardokkal. Ha elsőnek én találom el a mellkasodat, az ár 300 Aranytallérra emelkedik. Ha te találod el először az enyémet, akkor 100-ra csökken. – Ha megküzdesz a nővel, lapozz a 41-re. Ha inkább meggondolod magad, és megfizeted az eredeti árat, lapozz a 124-re.

## 256.

Mielőtt használhatnád a kardodat, a Lápi Csontszagató előreiramodik. A lény hasa föléd tornyosul, és a hatalmas tömeg a víz alá nyom. Egy darabig küzdesz, de aztán kifogysz a levegőből. Kalandod itt véget ér.

## 257.

Egyik kezeddal a fejed fölé tartod a pajzsot, míg a másikban a fejszével vágni kezded a fát. A Blog rájön, mire készülsz, és megpróbál átugrani egy szomszédos fára. Az ág azonban, amelyet elkapott ugrás közben, eltörik, és a lény tompa puffanással a földre zuhan. Mielőtt magához térne, hátrakötöd a kezét. Kikérdezed a falujáról és Agglaxról, de csak néhány szót ért az emberi nyelvből, ezért a faggatózással nem mész túl sokra. Mit teszel?

Megölnöd a Blogot?

Lapozz a 29-re.

Elmutogatod neki,

Lapozz a 247-re.

hogy kincset akarsz?

Elengeded?

Lapozz a 169-re.

## 258.

Utasítod az embereidet, hogy álljanak hátrébb a korláttól, hogy ne ijesszék el a Folyami Rablókat. Csákyák röpködnek fel a hajóra, és a hozzájuk erősített köteleken vadul kiáltozva felmászhatnak a támadók. Amikor felérnek a fedélzetre, hirtelen húsz Elf íjász megfeszített íjával találják szemközt magukat. Tízet sikerül harc nélkül foglyul ejtenetek, mielőtt a társaid rádöbbennek, mi is a helyzet valójában. A többiek visszaugranak a folyóba, és a farönkjeikhez úszva elmenekülnek. Felajánlod a banditáknak a választást: vagy beállnak a seregedbe, vagy örök életükre Barnock kapitány gályarabjaiként fognak szolgálni. Elég könnyű a választás, a szorult helyzetben lévő fickók hamar úgy döntenek, hogy csatlakoznak hozzád. Elveszed a vezetőjüktől a pajzsát, és a karodra húzod (1-gyel növelj meg az ÜGYESSÉGEDET). Az emberek jókedvűek, hogy nőtt az Agglax elleni sereg (kapsz 1 SZERENCSE pontot), így vidáman hajóztok tovább. Lapozz a 309-re.

## 259.

A Garkok övében függő zsákok értéktelen csecsebecsékkel vannak tele. Csatlakoztok a sereghez, és beljebb nyomultok az erdőben. Lapozz a 180-ra.

## 260.

A Vércsőr harapása után fél órával már érzed, amint kezd elhatalmasodni rajtad a láz. Rémtüneten észleled magadon a likantrópia első jeleit, és saját testeden tapasztalod a vérbestiává alakulás rémisztő jeleit, melyekről eddig csak mások történeteiből hallottál.

Kétségbeesetten felkelted az egész sereget, remélve, hogy valamelyik katonádnál van némi nadragulya. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 127-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az 51-re.

## 261.

Másodszor is kiáltasz, és hangosan kijelented, hogy békével jöttetek, és embereket kerestek az Agglax elleni harchoz. Hirtelen egy hosszú hajú, állati bőrökbe öltözött férfi ugrik le az egyik kunyhó tetejéről, téled mintegy tízméternyire. – Vine vagyok, a Domblakó Vademberek vezetője. Csatlakozni akarunk a seregedhez, és nem kérünk fizetségül aranyat. De be kell bizonyítanod nekünk, hogy igazi vezető vagy. Meg kell birkóznod velem. Ha győzol, én és a tizennégy legjobb emberem a szolgálatodba állunk. Ha veszítesz, akkor nem kapsz senkit, és bár te magad távozhatsz, a tíz katonád itt marad, és egy hónapig nekünk dolgozik. Ha megbirkózol Vinével, lapozz a 307-re. Ha inkább parancsot adsz az embereidnek, hogy vonják ki kardjaikat, azzal a céllal, hogy megmutassátok Vinének, most nincs időtök a javaslataira, lapozz a 86-ra.



## 262.

A sereg kelet felé nyomul a folyó partján, míg végül egy fahídhöz nem értek. Az átkelés gond nélkül zajlik, és csakhamar magatok mögött hagyjátok a folyamot,

miközben a Pagan-síkságon masíroztok dél felé. Késő délután, mikor már jó néhány kilométert magatok mögött hagytatok, egy tavacska mellett kiadod a parancsot a megállásra, hogy katonáid felfrissülhessenek. A vizet azonban sajnos Agglax egyik kéme mérgezte, a katonák egy része pedig lebetegszik. Egy óra múlva a csapatod fele már annyira beteg, hogy nem tudnak menetelni. Ha megvárod, amíg meggyógyulnak, lapozz a 75-re. Ha inkább délnek tartasz tizenöt kiválasztott harcossal, akik még egészségesek, lapozz a 296-ra.

### 263.

– Sajnos nincs szerencséd, így kénytelen vagyok még egyet kérdezni. Ezt talán egy kicsit homályosnak fogod érezni. Tudod engem a tenger és a tengerészet is nagyon érdekel, és egyszer találkoztam egy Obigee nevű emberrel. Zengisben él, és egy fogadóban dolgozik. Talán megszálltál ott? Imádja a versenyeket, és a *Háremen* vitorlázik. És most a kérdés. Hányan szolgálnak a *Hárem* fedélzetén? – Ha tudod a választ, lapozz az annak megfelelő lapra. Ha nem tudod, lapozz a 108-ra.

### 264.

Lenyeled a folyadékot, és vársz, hogy történjen valami. Először csak a kezeid kezdenek el reszketni, majd mind a négy végtagod érzéketlenné válik. A kardodat nehéznek érzed, és elfog a vágy, hogy leülj egy kicsit pihenni. A Gyengeség Italából ittál. Vesztessz 2 ÜGYESSÉG, 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot! Ez ellen nincs mit tenni, így leverten elteszed az Aranytallérjaidat, és visszatántorogsz az utcára, hogy tovább ismerkedj Zengisszel. Lapozz a 382-re.





## 265.

Beugrasz a növények közé, és látod, hogy a bokrokban előtted valami megmozdul. Utasítod az embereidet, hogy szóródjanak szét, hogy nehezebb célpontot nyújtsanak, majd rohanni kezdesz a bokor felé. Égy apró, barna bőrű lény ugrik elő a fedezékből, szájában egy rád irányzott fúvócsővel. Kutyaszerű fejről és az övéen lógó koponyákról felismered, hogy egy Bloggal állsz szemben. Mivel ezek a bestiák igencsak szeretnek főtt emberhúst enni, ezért minden törzs gyűlöli és vadássza őket. Egy tizedmásodperccel később már ki is röppen feléd egy mérgezett vessző. Ha van pajzsod, lapozz a 73-ra. Ha nincs, lapozz a 330-ra.



## 266.

Az est már közelít, amikor Karn feltűnik a láthatáron. A falut jól ismerik az utazók, mivel hosszú kilométerekig ez az utolsó emberlakta település. Körülbelül ötven házból és épületből áll, ezek között számos kocsmá, raktár és játékterem van. Elviszed az embereidet egy fogadóba, és meghagyod nekik, hogy egyenek jóízűen, de korán feküdjenek le, mivel másnap reggel már hajnalban indulni akarsz. Úgy döntesz, hogy vacsora után körbesétálsz a faluban. Ha bemész a „Kék disznó” nevű kocsmába, hogy találj valakit, aki végigkalauzol a környéken, lapozz a 357-re. Ha inkább elmész egy játékterembe, lapozz a 100-ra.

267.

Reakcióid túl lassúak, így az ezüst szigony eltalál. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a 397-re. Ha az eredmény 4–6, lapozz a 170-re.

268.

Nemsokára egy újabb utcaelágazáshoz érsz. Ha balra mész tovább, lapozz a 338-ra. Ha egyenesen, lapozz a 102-re.

269.

Egy másik Dombi Troll felemel a földről egy nagy követ, és feléd hajítja, miközben előreugrasz, hogy segíts a harcosodon. Ha veled van Laas, az északi, lapozz a 288-ra. Ha nincs, lapozz a 23-ra.





## 270.

Elveszed a gyűrűt, és felhúzod a kisujjadra, mivel a többire nem megy rá. Az Elf hirtelen kacagni kezd, méghozzá igen kárörvendően. Elkezd húzogatni a füleit, majd rémülten veszed észre, hogy lehúzza a bőrt az arcáról. Az Elfmaszk alól egy gonosz, zöld, eres szemű koponya tűnik elő. A nő a földre dobja a maszkot, és tátott szájjal elindul feléd. Megpróbálsz előrántani a kardodat, de képtelen vagy megmozdulni. Tehetetlen iszonyattal figyeled, amint a Szélhámos Boszorkány kitátja fogas száját, és marcangolni kezdi a torkodat. Kalandod itt véget ér.

## 271.

Amikor a börtönbe szállítanak, a börtönőr figyelmesen végigmér, miközben elfogóid elmagyarázzák, miért is kerültél ide. – Hagyjátok menni a kalandozót – szólal meg váratlanul a börtönőr, mindannyiótok őszinte meglepetésére. – Én is hallottam az Agglaxról szóló híreket, a Zengisen kívül táborozó sereget pedig saját szememmel láttam. – Az örök zavartan félreállnak, és utat engednek neked. Kisietsz a börtönből, és úgy döntesz, hogy betérsz abba a kocsmába, amelyet még az idekísérésed során vettél észre. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 78-ra.

## 272.

Levegőért kapkodva az asztalra rogsz. Elveszted az eszméletedet, és a halál is hamar megérkezik. A tömeg közelebb húzódik, hogy lássa, mi történt veled, és senki sem veszi észre az egyik hátsó ajtón kisurranó figurát. Agglax kéme sikerrel járt, ura elégedett lesz vele. Kalandod itt véget ér.



## 273.

Óvatosan átlépsz a szájon. Felkészülsz, hogy lángnyelvek söpörnek végig rajtad, esetleg félrecsúszik a padló, de nem történik semmi. Akadálytalanul haladsz tovább. A folyosó hamarosan kettéágazik. Ha balra mész tovább, lapozz a 372-re. Ha jobbra indulsz, lapozz a 393-ra.

## 274.

Nem telik bele egy óra, és érzed, hogy a talaj egyre puhábbá válik a lábad alatt. Előttetek egy mocsár terület el. Ha át akartok vágni a lápon, lapozz a 199-re. Ha inkább a hosszabb utat választjátok, ami megkerüli az ingoványt, lapozz a 342-re.

## 275.

Letakarítod a pók ragadós váladékát a kardodról, és körülnézel a barlangban. Egy nagy halom szemét között találsz egy ezüst dobozt, melynek fedelébe egy hullócsillagot mintázó motívumot véstek. Amikor megrázod, valami megcsörren a mélyén. Ha kinyitod, lapozz a **398**-ra. Ha inkább itt hagyod, visszatérsz a seregedhez, és továbbvonultok, lapozz a **181**-re.

## 276.

Az emberek, akik látták a verekedést a kocsmában, nem nagyon elégedettek az eredménnyel. Úgy döntesz, hogy gyorsan kirohansz az ajtón, mielőtt kitör a balhé. Kirontasz az utcára, bevágod magad mögött a kocsmá ajtaját, és meg sem állsz egy jó darabig. Lapozz a **382**-re.

## 277.

A kalózkodat nem érdeklik a megadást jelző zászlók, és nem a könyörületességükről híresek. A kalózhajó teljes sebességgel belefűrődik a *Repülő Tukan* oldalába. Az ütközés ereje leterít a lábadról. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **384**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **215**-re.





## 278.

Nem sokkal éjfél után hátborzongató farkasüvöltésre ébredsz. Képtelen vagy visszaaludni, ezért úgy döntesz, hogy körbekérdezed az öröket, vajon láttak-e valami mozgolódást az erdőben. A hold által megvilágított erdőben egy kis darabon elég jól látni. Hirtelen egy árnyékot veszel észre a bokrok között mozogni. Egy Vérfarkas az egyik öröd háta mögé lopózik, majd magasra emeli a fejét, és nagyot üvölt, mielőtt rárontana a meglepett strázsára. Előrántod a kardodat, és a katona segítségére sietsz. Ha viseled a Jeti fogát, lapozz a 70-re. Ha nem viseled ezt a medált, lapozz a 374-re.

## 279.

Reggel tiszta, kék ég köszönt, mintha az időjárás nem lenne tudatában az Allansiát fenyegető veszélynek. A sereg nemsokára ismét menetelni kezd, és egy óra múlva már meg is pillantjátok magatok előtt Zengis tornyait. Kiválasztasz egy nagydarab, keménykötésű fickót, bizonyos Lexont, és megteszed helyettesednek. Utasítod őt, hogy vezesse az embereket egy megfelelő táborhelyre Zengis mellett. Nem akarod, hogy bajba kerüljenek a városban, és azt sem, hogy a katonák a kocsmákban dorbézoljanak, mert szükségük van az éjszakai pihenésre. Közlöd Lexonnal, hogy az éjszakát a városban töltöd, hátha újabb embereket tudsz toborozni, vagy újabb pletykákat és híreket hallasz Agglaxról, az Árnydémonról. Megígéred neki, hogy másnap délig visszatérsz. Belépsz a város főkapuján. Úgy döntesz, meglátogatod a legközelebbi kocsmát, gondolván, hogy ott biztosan találsz embereket és híreket is. Miközben az öreg házak között sétálsz, váratlanul egy aranygyűrűt pillantasz meg az út szélén. Ha felveszed, lapozz a 292-re. Ha inkább továbbmész a kocsmá felé, lapozz az 52-re.



## 280.

A fal visszasiklik a helyére, így hirtelen úgy érzed, hogy csapdába kerültél. Továbbmenve a folyosón egy darab papírt pillantasz meg a földön. Ha felveszed, és elolvasod, lapozz a 343-ra. Ha inkább továbbmész, lapozz a 166-ra.

## 281.

Levágod az erszényt a Fejszés Férfi övéről, és gyorsan a ruhádba rejtéd. Az örök közben odaérnek, és a mellednek szegezik a dárdáikat. Megkérdezik, mit keresel errefelé. Beszámolsz nekik a küldetésedről, és elmeséled, hogyan próbált meg a fickó kirabolni téged. A katonák egymásra néznek, láthatóan nem tudván, hogy higgyenek-e neked, vagy sem. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 163-ra. Ha nincs szerencsed, lapozz a 324-re.



## 282.

Hátulról félelmetes sikolyokat hallasz. Kiderül, hogy öt harcosod belezuhant azokba a csapdádba, melyeket nyilván Agglax szolgálai ástak ide. Megátkozod az Árnymónt, és továbbmasíroztok. Mire eléritek az erdő keleti szélét, kezd besötétedni. Úgy döntesz, még a fák között letáboroztok. Felnézel a csillagos, éjszakai égre, mely végre ismét látható a ritkuló lombkoronán át. Telihold van. Úgy döntesz, megkettőzöd az őrséget, mivel aggódsz, hogy esetleg vérbestiák csaphatnak le rátok. Lapozz a 278-ra.

## 283.

Hátraugrasz, így a nyílvesző centiméterekkel ugyan, de eltéveszt, és a földbe fúródik a lábad előtt. Hat gyorskezü íjász előrántja fegyverét, megpróbálja lelőni a Vivernt és a Goblint, amint azok menekülőre fogják. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, lapozz a 109-re. Ha az eredmény 3 és 5 között van, lapozz a 9-re. Ha 6-ost dobtál, lapozz a 326-ra.

## 284.

Ha még nem tetted meg, és most lemásznál a csatornába, lapozz a 31-re. Ha kísétálsz a sikátorból az utcára, lapozz a 177-re.

## 285.

Megragadod a kötelet, és egy égő fáklyát a fogaid között tartva leereszkedsz a sötétbe. Odalent egy nagy, üres teremben érsz földet, ahol alighanem állati ürülékektől származó, förtelmes bűz terjeng a levegőben. Van egy továbbvezető alagút, de innen nem látod, merre tart. Ha elindulsz rajta, lapozz a 345-re. Ha inkább visszamászol a kötélre, és a sereggel együtt elhagyjátok a tisztást, lapozz a 315-re.

## 286.

A tűzlabda elsüvíti két árbock között, és ártalmatlanul sisteregve a folyóban köt ki. Lapozz a 21-re.



## 287.

Az üzletben egy magát Bonnyinak nevező, barátságos, öreg hölgy köszönt. – Nézz csak körül nyugodtan. Minden egyes cikkre ki van téve az árcédula – mondja jókedvűen. Két fal szinte a plafonig be van borítva polcokkal. A legtöbbet rogyásig töltik meg az évek során felhalmozódott kacatok, melyek legtöbbször vastag porréteg borítja. Végigfuttatod a szemeidet a kínálaton, és megtapogatsz néhány dolgot. Végül az alábbiakat találod figyelemre méltónak:

Egy sárgaréz bagoly	10 Arany
Egy réz lámpa	5 Arany
Egy sisak	10 Arany
Egy elefántcsont doboz	5 Arany
Egy zöld váza	20 Arany

Vásárolj meg közülük annyit, amennyit akarsz (ne feledd el a változásokat feljegyezni a *Kalandlapodra*). Mikor végzel, elköszönsz Bonnytól, és kilépsz az utcára. Lapozz a 141-re.

## 288.

Az északi meglátja a Dombi Trollt, amint el akarja hajtani a követ. Villámgyorsan előreveti magát, és ellök a repülő szikla útjából. A földre vágódsz. Hátranézel, és látod, amint Laas átölelve tartja még a lábaidat, és szélesen vigyorog. Gyorsan köszönetet mondasz neki, aztán felugrasz, hogy leszámolj a szörnyeteggel, ami még mindig ütlegeli a szerencsétlen harcost.

*Dombi Troll*

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 379-re.

## 289.

Hamar odaértek a Vivern és a Goblin testéhez, de sajnos már mindketten halottak. Átkutatod a holttestet. Egy íjhúrt és öt nyílhegyet találsz nála. Ennek nem veszed sok hasznát. Utána visszatérsz a sereghez, és ismét kiadod a menetparancsot Karom felé, ezúttal azonban szorosabb alakzatban, attól tartva, hogy Agglax esetleg más kémeket is küld majd. Lapozz a 220-ra.

## 290.

A Faember túl erős ahhoz, hogy megöld, de miután levágod két fő ágát, gyorsan visszahúzódik az erdőbe. A felderítőd szerencsére nem sérült meg nagyon. Felsegíted, és visszatámogatod a sereghez. Kiadod a parancsot a délre való menetelésre, így nem telik bele egy félóra sem, mire az erdő megritkul annyira, hogy ismét tudtok kelet felé haladni. Lapozz a 180-ra.

## 291.

– Tévedsz – feleli a lovag élesen. – Fordulj vissza oda, ahonnan jöttél! – Hogyha visszafordulsz a seregeddel, és délnek vonulsz a szakadék mentén, lapozz a 327-re. Ha inkább megtámadjátok a lovagokat, lapozz a 148-ra.





## 292.

Megvizsgálod a gyűrűt, és látod, hogy a 45-ös számot vésték bele. Hirtelen valaki megütögeti a válladat. Megfordulsz, és egy nagydarab, kopasz férfit pillantasz meg, aki mérgesen néz rád. Bal fülétől a jobb arca közepéig hosszú sebhely húzódik végig a fején. Duzzadó izmai ugrálnak bőrmellénye alatt, és vállán átvetve egy hatalmas csatabárdot tart fenyegetően. Lábához egy hajítófejsze van erősítve. Ujját az orrod elé tartja, és megszólal: – Az az én gyűrűm, idegen. Add ide, vagy meghalsz! – Nyilvánvaló, hogy hazudik, hiszen vaskos ujjaira nem is férne fel a törékeny kis ékszer. Mit leszel?

Odaadod neki a gyűrűt?

Lapozz a 333-ra.

Végigrohansz az utcán?

Lapozz a 126-ra.

Megküzdesz a Fejszés Férfival?

Lapozz a 150-re.

## 293.

Reflexeid villámgyorsak, így ügyesen félrehajolsz a repülő tör elől. Látod, hogy egy sötét, kámzsás figura válik ki a tömegből, és tűnik el egy ajtóban. Utasítod az embereket, hogy ne üldözzék, mivel nyilván más merénylőkkel is fogsz még találkozni, mielőtt eléred Agglax seregét, így értelmetlen lenne rá pazarolni az idődet. 100 Aranytallérért sikerül felbérelned 10 újabb harcost. Utasítod őket, hogy keressék meg Lexont, aki a város mellett táborozik a sereggel. Amikor végzel a toborzással, visszatérsz az utcára. Lapozz a 95-re.

## 294.

A szövegből nem értesz semmit, így összehajtod, és berakod a zsebedbe. Továbbmész a folyosón. Lapozz a 166-ra.

## 295.

A nap hátralévő része eseménytelenül telik el; amint sötétedik, kinéztek egy megfelelő táborhelyet. Hamarosan találtok is egy remek területet a folyó mellett. A katonák tüzet gyűjtanak, és nekiállnak vaddisznót sütni. A hosszú menetelés után mindenki jó étvágygyal eszik. Éjszakára hat órát állítasz, majd te magad is lefekszel aludni. Egy bagoly huhogására ébredsz az éjszaka kellős közepén. A telihold bevilágítja a teret. Mivel úgy érzed, nem tudsz aludni, elhatározod, hogy ellenőrzöd a strázsákat. Elindulsz kelet felé a folyóparton. Nemsokára megpillantod az egyik őrdárdás körvonalát az éjszakai ég előtt. Mielőtt azonban elérhetnéd, mozgást észlelsz a folyó felől – két alakot látsz némán kimászni a vízből. Gyorsan elrejtőznek az árnyékban, és elindulnak az embered felé. Észreveszed, hogy szigonyt tartanak a kezükben, ami a Halemberek hagyományos fegyvere! Odakiáltasz az őrnek, aztán rohansz, hogy segíts neki. Futás közben látod, hogy a támadóknak csillogó, pikkelyes bőrük és nagy fejük van, így semmi kétség sem férhet ahhoz, hogy tényleg Halemberek. Odarohansz az egyikhez, és harcba bocsátkozol vele, míg a másikat a katonád veszi kezelésbe.

Ha legyőzted, lapozz a 16-ra.

## 296.

Két órával később egy magányos alakot veszel észre, amint lassan feléd biceg. Egy öregasszony az, csoszogó léptekkel és egy fa járóbottal. Amint elmész mellette, kinyújtja a kezét, és rekedtes hangon megszólal: – Szánj meg egy Aranytallérral! – Ha adsz neki egyet, lapozz a 156-ra. Ha inkább megállás nélkül továbbmész, lapozz a 38-ra.

## 297.

– Rettentően sajnálom, de nem tettél a kedvemre, így sajnos nem válaszolhatok a kérdéseidre. Viszlát! – A kőarc szemei becsukódnak. Elgondolkodsz azon, most mi legyen a következő lépés. Csikorgó hangot hallasz a hátad mögött. Odanézel, és látod, hogy a fal egy darabja félrecsúszik. Nincs más választásod, mint elindulni a feltáruló folyosón. Lapozz a 280-ra.





## 298.

Az északi parthoz vitorláztok, hogy megtudjátok, mit akar a rongyos ember. Amint közel értek, kilenc másik férfi emelkedik ki a bokrok közül, de a fegyvereiket nem veszik elő. Az, aki integetett, átkiabál hozzátok: – Üdv, idegen! Én és északi társaim hallottunk nemes küldetésedről, és csatlakozni szeretnénk hozzátok. Fejenként 10 Aranytallérért a végsőig harcolni fogunk. – Ha felfogadod őket, lapozz a **30**-ra. Ha inkább visszautasítod az ajánlatukat, és nélkülük hajóztok tovább, lapozz a **203**-ra.

## 299.

Két óra múlva visszaértek a tavacskához. Az embe-  
reidet remek hangulatban, menetkészen találod. Ke-  
letnek tartotok, majd miután átkeltek a Kok egyik  
mellékfolyóján, nemsokára megérkeztek az Ördög-  
erdő széléhez. Sötét, kanyargós ágú fák magasodnak  
áthatolhatatlan falként elétek. Ha veletek van Thog,  
lapozz a **36**-ra. Ha nincs, lapozz a **158**-ra.





### 300.

Visszatérsz a sikátorba. El kell döntened, mi legyen a következő lépésed. Ha még nem tetted meg, és most megvizsgálod a hordókat, lapozz a 137-re. Ha visszasétálsz az utcára, lapozz a 177-re.

### 301.

Agglax nevetésre nyitja a száját, de hang helyett dermesztő gázsugár lövell ki a torkából. Egy pillanat alatt kőszoborrá fagsz. A jövőben az Árnydémon trófeáit fogod szaporítani. Kalandod itt véget ér.

### 302.

A fejsze telibe találja a combodat – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Képtelen vagy tovább rohanni, így összeszorított fogakkal kihúrod a fegyvert a lábadból, majd szembefordulsz a közeledő férfival. Az rád horkan, majd nyolcasokat leírva a levegőben, pörgetni kezdi maga körül csatabárdját. Muszáj megküzdened vele.

*Fejszés Férfi*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

A harc idejére 1-gyel csökkentsd az ÜGYESSÉGED a lábsebed miatt. Ha legyőzted a férfit, lapozz a 101-re.

303.

Továbbra is tisztán láthatóan ott állsz a kőarc előtt, és kétségbeesetten számokat kiáltasz egymás után. – Csak egyetlen kísérlet engedélyezett – szólal meg szomorúan az Orákulum. Lapozz a 108-ra.

304.

Ilyen közélről a Goblin nem hibázik. Nyílvesszője pontosan a mellkasod közepét találja el. Kalandod itt véget ér.



305.

Szerencséd van, hogy nem harapott meg a Vértfarkas, mert ez esetben elkaptad volna a likantrópiát, azt a betegséget, amely az embereket vérbestiává változtatja. Az éjszaka többi része eseménytelenül telik el, így reggel már tovább is indulhattok az erdő melletti síkságon át. Lapozz a 323-ra.



## 306.

Az elhajított hátzsák éppen csak elzúg a penge mellett, és tompa puffanással a szoba távoli sarkában landol. Sajnos azonban rossz helyen, ugyanis az egyik padlódeszka felpattan, és mozgásba lép a kardot elengedő mechanizmus. A fegyver az Elfre zuhan, de legnagyobb meglepetésedre egyszerűen csak lepattan a hasárol! – Oldozz el! – könyörög az Elf –, és mindent megmagyarázok. – Ha kioldozod, lapozz a **243**-ra. Ha inkább magára hagyod ezt a furcsa lényt, visszaszerzed a hátzsidódat, és csatlakozol az odakint váró embereidhez, lapozz a **320**-ra.





## 307.

Amint leoldod a kardodat, a semmiből hirtelen előtűnnek Vine társai is, és körétek állnak. A te emberek is elvegyülnek közöttük, és hangosan biztatnak téged. Ellenfeled oldalra nyújtott kezekkel kicsit előre hajol, és végigmér. Oldalra lép, úgy tesz, mintha rád akarná vetni magát, majd folytatja a lassú sétát az emberekből álló gyűrűben. Te is követed az ő mozgását. Megpróbálsz laza maradni, közben azon gondolkodol, vajon ő teszi-e meg az első lépést. Ha magadhoz ragadod a kezdeményezést, és ráveted magad Vine lábaira, lapozz a **194**-re. Ha inkább megvárod, amíg ellenfeled csinál valamit, lapozz a **67**-re.

## 308.

Bal lábaddal véletlenül rálépsz egy kígyóra a földön, mire az – egyáltalán nem meglepő módon – beleharap a combodba. Az Ördögerdőben élő kígyók legtöbbször mérges, és ez az egy is a nagy többséghez tartozik. Vesztesz **4 ÉLETERŐ** pontot! Ha még életben vagy, lapozz a **162**-re.

## 309.

Újabb órát hajóztok különösebb esemény nélkül, amikor is az egyik embered egy fatörzset vesz észre a vízben, amin egy ember fekszik arccal lefelé, teljesen mozdulatlanul. Végtagjai belelógna a vízbe. Ha úgy döntesz, hogy megmentitek a férfit, lapozz a **119**-re. Ha inkább nem szakítjátok meg emiatt az utat, lapozz a **234**-re.

## 310.

Húsz perc múlva eléritek a szakadék végét, és tovább vonulhattok kelet felé. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **186**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **282**-re.

## 311.

Mivel nem akarsz további, felesleges beszélgetésbe bonyolódni, felállsz, és közlöd a csavargókkal, hogy pontosan tudod, merre lakik az unokafivéred, és most azonnal indulsz is. Válaszra nem várva sarkon fordulsz, és távozol a kocsmából, hogy körbenézz még egy kicsit Zengisben. Lapozz a **382**-re.

## 312.

Egy észak-déli irányú ösvény halad az aljnövényzetben. Mit teszel?

Továbbmentek keletre?	Lapozz a <b>349</b> -re.
Elindultok az ösvényen északnak?	Lapozz a <b>233</b> -ra.
Elindultok az ösvényen délnek?	Lapozz a <b>6</b> -ra.

## 313.

A veszteségeitek nagyok, de lehettek volna nagyobbak is. Öt harcos és öt Elf hever holtan a *Repülő Tukán* fedélzetén, míg öt Törpe és öt lovag fulladt a vízbe páncéljának súlya miatt. A túlélők megnyugodni látszanak, hogy ismét szilárd talajt éreznek a lábuk alatt, és szemmel láthatóan jobban örülnek, hogy szárazföldi meneteléssel folytatjátok utatokat. Azonnal útnak indítod a sereget, remélvén, hogy másnapra már eléritek Zengist. Lapozz a **366**-ra.

## 314.

Az utca nemsokára ismét balra fordul. Az árnyékok egyre hosszabbak lesznek, amint a nap lenyugszik, így elhatározod, hogy keresel magadnak egy fogadót. Találsz egy Helén Háza nevűt. A szoba ára éjszakára 1 Aranytallér. Ha itt szállsz meg, lapozz a **368**-ra. Ha inkább másikat keresel, lapozz a **146**-ra.

## 315.

Ahogy haladsz előre, az a kellemetlen érzésed támad, hogy titokban követnek. Hirtelen kiáltást hallasz hátulról; körbenézel, és látod, hogy az egyik harcos a földre zuhan. A nyakából egy kis nyílvevő áll ki. Majd szinte rögtön ezután egy másik társa is hasonló sorsra jut. Valahol fúvócsövesek rejtőznek a közelben! Dobj három kockával, és adj 2-t az eredményhez: ennyi katonád esik áldozatul a mérgezett fúvócső-lövedékeknek! Ha kiválasztasz hamarjában tíz harcost, és üldözőbe veszed az aljnövényzetben a támadókat, lapozz a **265**-re. Ha inkább gyorsan elvonultok erről a terepről, mielőtt újabb embereket veszítenétek, lapozz a **130**-ra.





## 316.

Miközben a Tűzmanókkal harcoltatok, Agglax erőinek volt idejük az újrendeződésre. Káoszharcosok vonala indul el felétek, tüskés, fekete vértjeik korábbi győzelmeikkor szerzett trófeákkal vannak díszítve. A fejük fölött lebegő zászlókon stilizált vörös sárkányok hirdetik szövetségüket a gonosz erőkkal. A Káoszharcosok mögött hatalmas, brutális Trollok masíroznak, a szárnyakon pedig Orkok és Goblinok vicsorítják fogaikat. Magának Agglaxnak nyomát sem látod. Az előrenyomuló hadsereg hirtelen megáll, és síri csönd száll a síkságra. Egy apró, púpos hátú Gremlin lép ki az ellenséges harcosok elé, majd táncolni és kántálni kezd. A rituálét éles visítással fejezi be, és a földre veti magát. A Káoszharcosok előreindulnak, és eltapossák a kis lényt. Egyre gyorsabban közelednek, ritmusra dobantva lábaikkal, ami elég nyugtalanító a katonáid számára. Mindenféle fejszét, dárdát, kardot, szöges bunkót és cséphadarót lengetve, hatalmas harci üvöltéseket hallatva rontanak a soraitokra. A nyilak nem állítják meg őket, ezért el kell döntened, milyen módon veszed fel velük a küzdelmet. Ha harcba vezeted a lovagjaidat, lapozz a **359**-re. Ha inkább a Törpéket küldöd ellenük, miközben te a többiekkel a csata menetét figyeled, lapozz a **91**-re.



## 317.

A fanatikus Káoszharcosok felmorzsolják a lovagokat, míg végül csak öten maradnak életben. Az oldaladon mély szúrás nyoma látszik, a bal karodat pedig fájdalmasan felhasították a harc közben. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Vértől csöpögő fegyverrel megfordulsz, hogy felvedd a harcot a következő ellenféllel.

*Káoszharcos*

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted, lapozz a 351-re.



## 318.

A harcos leakasztja a halott nyakából a kulcsot, és hagyja a farönköt, had sodorja tovább a folyó. Az embered ezután visszaúszik a hajóhoz, felkapaszkodik a fedélzetre, és átadja neked a zsákmányt. A kulcsba a 222-es számot vésték. Megjegyzed magadnak a számot, és a zsebedbe csúsztatod a kulcsot. Barnock kapitány kiadja a parancsot embereinek a továbbvitortlázásra. Lapozz a 234-re.

## 319.

– Az veszélyes utazás – feleli lassan –, és már nem vagyok olyan fiatal, mint valaha voltam. De inkább a veszély, minthogy egész nap itt üljek. 20 Aranytal-  
lérért elvállalom. Átvezetlek azon a félelmetes erdőn.  
– Kifizeted a pénzt Thognak, majd aludni tértek.

Másnap kora reggel keltek, és visszatértek a rátok váró sereghez. Thog régebbi kalandjairól kezd beszélni, mely egy óra elteltével már kezd unalmassá válni. Szerencsére visszaértek a tavacskához, ahol a sereged már várja, hogy továbbinduljatok. Egyenesen keletnek haladtok, majd átkeltek a Kok egyik mellékfolyóján, és hirtelen ott álltok a szörnyű erdő szélén. Sötét, tekervényes törzsű fák magasodnak fölétek áthatolhatatlan falként. Az embereid suttogni kezdenek.

– Gyerünk, csak utánam! – mondja Thog vidáman, hogy megnyugtassa egy kicsit az ideges katonákat.  
– Nincs itt semmi, csak néhány fa, meg egy pár majom. – Amint beljebb hatoltok az erdőbe, a fák sűrű levelei szinte teljesen eltakarják az eget. Az egész vidék halálosan csöndes. – Az állatok figyelnek minket – súgja Thog –, de ezek a kis jószágok az erdőszélen nem sokat ártnak. Majd beljebb lesznek azok, amik miatt aggódnunk kell. Errefelé megyünk, hogy elkerüljük a Faembereket. – A sereg lassan egyre beljebb hatol az erdő sötét mélyébe. Lapozz a **180-ra**.

## 320.

Miközben becsukod az ajtót, hallod, amint az Elf hangosan elátkoz, amiért magára hagytad. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot! De meggyőződ magad, hogy jelenleg a legfontosabb a küldetésed, elsősorban azt kell sikerre vinned, és nem szabad hagynod eltéríteni magad tőle. Lapozz a **211-re**.

## 321.

Félelmetes, sikoltó üvöltés tör ki az Árnydémon kitárt szájából. Köpenyéből fehér füst szivárog, amint kínok között vergődve a földre zuhan. Továbbra is üvöltve lassan eltűnik a köpenyéből, míg végül csak a füstölgő vázondarab marad a földön. Agglax távozott a külső síkokra, így soha többé nem lesz képes Allansiát fenyegetni. Győztél! Lapozz a 400-ra.

## 322.

Átadod a 10 Aranytallért Laznak, aki előhúzza egy térképet a köpenyéből, és az asztalra teríti. A papírlap közepén Zengis látható, attól délre pedig egy Karn nevű falu van felrajzolva. Tovább délkeletre fekszik a Csillagkő Barlang. A várostól keletre az Ördögerdő terül el, a Kok folyó elágazásától szinte egészen a térkép széléig. Laz elővesz egy fekete ceruzát, és egy nagy keresztet rajzol vele a térképre, az Ördögerdő keleti szélére. – Itt találkozhatasz vele. – mondja. Összehajtogatod a térképet, és elteszed a ruhád egyik zsebébe. Megköszönöd az információkat a csavargóknak, majd elhagyod a kocsmát, hogy körbenézz Zengisben. Lapozz a 382-re.





## 323.

A délelőtt eseménytelenül telik el, csupán egy fiatal Sárkány hátán lovagoló Goblin megpillantása jelent eseményt. Messze túl a nyílvevesszőitek hatósugarán a bestia néhány percig fölöttetek körözik, majd visszarepül keletre – nyilván, hogy minden megfigyelt részletről beszámoljon Agglaxnak. Továbbvonultok kelet felé, és nemsokára füstoszlopot pillantotok meg a láthatáron. Egy égő templomot éppen egy csapat Káoszharcos ostromol. De amint seregeddel az épület felé indulsz, hirtelen észreveszed, hogy valakik nem akarják, hogy közbeavatkozz. Egy repülő lényekből álló, hatalmas, fekete felhő úszik felétek a levegőben. Felismered őket: Tűzmanók. Ezek a kis lények egyenként alig egy métereseek. Bőrük vörös, ocsmány fejükből két apró szarv nyúlik ki, vékonyka farkuk repülés közben mögöttük lebeg. A legveszedelmesebb fegyverük azonban az, hogy képesek tüzet köpni a szájukból. Összesen ötvenen vannak. Hogyha vannak még Elf íjászaid, lapozz a 4-re. Ha már nincsenek, lapozz a 386-ra.



## 324.

Az örök úgy döntenek, hogy hazudsz, és közlik veled, hogy le vagy tartóztatva. Ha hagyod, hogy a börtönbe vezessenek, lapozz a 271-re. Ha inkább ellenállsz, és megküzdesz velük, lapozz a 363-ra.

## 325.

Rovarok tucatjainak szúrását vagy kénytelen elszenvedni, miközben belegázolsz a pocsolóba a ládáért. Kirántod a dobozt a sűrű, ragacsos sárból. Szerzeményed azonban pusztán használhatatlan csontokkal van tele. Mérgesen visszahajítod a ládát a vízbe, de érzed, hogy valami nincsen rendjén. Szédülni kezdesz, és verejtékcseppek jelennek meg a homlokodon. Nem sokára már láz rázza a testedet. Egy moszkító maláriával fertőzött meg. Vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, dobj három kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 210-re. Ha nagyobb, lapozz a 136-ra.

## 326.

Mind a hat nyílvesző eltalálja a Vivernt, ami a Goblin kiáltásaitól kísérvé a földre zuhan. *Tedd próbára SZERENCSED!* Hogyha szerencsés vagy, lapozz a 123-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 289-re.



## 327.

Egy kötélhíd ível át a szakadék fölött. Átküldöd rajta az egyik emberedet, hogy megbizonyosodj róla, a szerkezet valóban elbírja a súlyát. A harcos átkapaszkodik a túloldalra, majd további utasításokra várva

feléd fordul. Ha átküldöd a sereget a hídon, lapozz a 200-ra. Ha inkább visszarendeled a fickót, és tovább meneteltek, lapozz a 96-ra.

### 328.

Félrehúzd a zsákvásznat, és egy alig egy méter magas kis emberkével találsz szembe magad. A férfi világszöld ruhába van öltözve. Szögletes arcán mérges tekintettel néz fel rád. A fején egy furcsa kalap díszel, melyet nyilván a lény hosszú, hegyes fülei tartanak a helyén. – Terítsd vissza a vásznat! – visítja magas hangján. – Figyelmeztetek! – Hirtelen, szinte a semmiből, egy rohadt paradicsom repül az arcodba. Miközben a gyümölcs gusztustalan maradványait vakarod le magadról, a kis lény hangosan kacagni kezd. Ha magára hagyod, lapozz a 284-re. Ha megtámadnád, lapozz a 187-re.

### 329.

Fangban bárki megmondhatja, hogy a Kok folyón gyakran úsznak lefelé hordók. Havonta legalább egyszer megesik ilyesmi, és a lakosok korábbi keserű tapasztalataikból okulva megtanulták, hogy a legjobb békén hagyni ezeket. A hordókat egy örült Banya hajigálja a folyóba, miután megmérgezte a bele tett almákat. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a 179-re. Ha 3-at vagy 4-et dobtál, lapozz a 367-re. Ha az eredmény 5 vagy 6, lapozz az 54-re.

### 330.

A kis nyílvesző belefúródik a válladba. A hegyére kent halálos mérge hamar szétterjed a szervezetedben. A földre roskadsz, majd kiszenvedsz. Azt már nem éred meg, milyen finom vacsorát főznek belőled. Kalandod itt véget ér.



## 331.

Késő délutánig meneteltek, csak egyszer álltok meg ebédelni. A sötét leszálltával azonban kénytelenek vagytok táborhelyet keresni. Egy romos kőépülethez értek, mely talán egy kereskedőraktár lehetett régebben. Tüzet raktok, és tizenöt embereddel leülsz, hogy felmelegedjete. A lángok ropogó hangjain túl kő kőhöz ütődését hallod meg. Villámgyorsan felpattansz, és szólsz az embereidnek is, hogy vonják ki kardjaikat. Ebben a pillanatban tíz Patkányember ront át az ajtón. Vívj meg a csatát! Ha győztök, lapozz a 110-re.

## 332.

Előhalászod a pecsédet, és belenyomod a forró vízbe, melyet közben a Calacorm csepegtetett a pergamenre. Föléje írod a nevedet. A bestia rád mordul: – Mehetsz! – Te azonnal elindulsz, még mielőtt a lény meggondolhatná magát. Átvágsz a barlangon, és továbbbmész a mögötte húzódó alagútban. Lapozz a 377-re.

## 333.

A Fejszés Férfi lerántja a gyűrűt a kezedről, elégedetten horkant egyet, majd megfordul, és elsétál. Te a másik irányba indulsz el, hogy találj egy kocsmát. Lapozz az 52-re.

## 334.

A kulcs elfordul a lyukban. Halk kattanás hallatszik, melyet sziszegő hang követ. Mielőtt ráeszmélnél, mi is történik, beszippantasz egy adagot a nyílásból kiszökő mérgező gázból. A torkodhoz kapsz, amint a halálos méreg lassan hatni kezd. A földre rogsz, és nem mozdulsz többé. Kalandod itt véget ér.

## 335.

Kifizeted a kért összeget az öregnek, aki gyorsan elteszi a pénzt egy fiókba. Felemeli a kis lényt, és a váladra helyezi: – És most, Roob, légy jó barátja új gazdádnak! Ne felejts el semmit, amire megtanítottalak! – A bolha boldogan csücsül a válladon. Kisétálsz az üzletből, és elindulsz az utcán. Lapozz a 218-ra.

## 336.

Egy Törpe a Kőember mögé iramodik, és kalapácsával nagyot sóz a hátára. Ellenfeled felnyög fájdalomában, miközben katonád újabb csapást visz be. A harmadik ütés meghozza a várt eredményt, a bestia elenged téged. Köszilánkok röpködnek mindenfelé, amint a Törpék körbeveszik a lényt, és záporoszerűen ütlegelni kezdik kalapácsaikkal. Megnyugodva veszed tudomásul, hogy a Kőember már nem árt többet senkinek. Megköszönöd katonáidnak a segítséget, majd kiadod a parancsot a továbbindulásra. Lapozz a 114-re.

## 337.

Az éjszaka eseménytelenül telik el, de a hajnal első sugarai hangos zümmögéssel érkeznek. Egy hatalmas felhőnyi Szigonylégy csap le az ébredező katonákra. Az embereid jobb híján pajzsaikkal igyekeznek elhárítani a kis lények mérges csípéseit. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a 69-re. Ha 4–6, lapozz a 83-ra.





## 338.

Egy nyitott istálló mellett haladsz el, amikor mozgolódást hallasz odabentről. Benézel, és egy Törpét pillantasz meg, amint egy hüllőszerű lény előtt térdel, és kevés sikerrel igyekszik megakadályozni, hogy a bestia megfojtsa őt karmos mancsaival. A támadó testét zöld pikkelyek borítják, a hátából kiálló tüskék felszakították szakadt, barna ingét. A teremtmény hosszú farka a levegőben tekereg, fogas állkapcsából pedig villás nyelv nyúlik ki időnként. – Segítség! – kiáltja a Törpe, amikor egy kicsit levegőhöz jut. – Egy Alakváltó elkapott! – Ha segítesz a Törpének, lapozz a 22-re. Ha inkább továbbsétálsz, lapozz a 149-re.

## 339.

Ilyen közletről nem lehet hibázni. A nyílvessző pontosan a nyakadat találja el. A földre rogyasz. Embereid – látván halálodat – hamar elvesztik harci kedvüket, így az ellenség győzelme teljes. Kalandod itt véget ér.

## 340.

A halott ember nem jó harcos, és káromkods magadban, amiért feleslegesen jöttetek Karomba. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot! Nem vesztegeted tovább az idődet, inkább visszatérsz a sereghez. Délnek vonultok, amíg egy megfelelő gázlót nem találtok a folyón. Átkeltek a vízen, majd délkeletnek vonultok, Zengis irányába. Lapozz a 49-re.

341.

– A szerencse rád mosolyog – mondja lassan egy hang.  
– De most mondd meg, ki az istennő, akinek a szobra részét képezi a szökőkutamnak? Mit felelsz?

Liriel?

Lapozz a 32-re.

Libra?

Lapozz a 250-re.

342.

Megkerülitek a mocsarat. Útközben egy fakunyhó mellett haladtok el. Ha benézel, lapozz a 77-re. Ha inkább továbbmentek, lapozz a 211-re.



343.

Van a papíron valami írás, de számodra ismeretlen nyelven íródott. Ha nálad van a bolha, lapozz a 125-re. Ha nincs nálad, lapozz a 294-re.

344.

Megpróbálsz hátraugrani, de a nyílvesző átfúrja a válladat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A katonáid odarohannak hozzád, hogy segítsenek, ezenközben a Goblin a magasba kormányozza a Vivernt. A sebeidet hamar bekötözik, te pedig úgy döntesz, további késlekedés nélkül továbbindultok. Elgondolkozol azon, vajon Agglaxtól jött-e ez a kis „ajándék”. Lapozz a 220-ra.

## 345.

Húszméternyit mehettél az alagútban, amikor hirtelen egy hatalmas, szőrös lény ugrik elő az árnyékból, és iszonytató mancsával rád csap egyet. Égő fájdalom borítja el a hátadat, melyet végigszántanak a karmai – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Elejted a fáklyát, de csodával határos módon égve marad. Ellenfeled egy Nandi-medve, ami csapdába esett itt, a föld alatt, és egészen megvadult a közeli vacsora reményétől. Megpróbálsz kimenekülni óriási karmai közül. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 66-ra. Ha nagyobb, lapozz a 103-ra.

## 346.

A hordó továbbbúszik. Egy darabig eltűnődsz rajta, vajon mi lehetett benne. Lapozz a 209-re.

## 347.

A lány az inge zsebébe csúsztatja az Aranytallért, majd a füledhez hajol. – A tulaj nem szereti a győzteseket, és ha ráadásul egy idegen nyer, azt végképp nem bírja. Én a helyedben távoznék a hátsó ajtón. – Úgy gondolod, igazat beszél, így csendesen kilopódzol a teremből a hátsó ajtón át. Megpróbálsz végig árnyékban maradni, és úgy visszaérni a kocsmához. Lapozz az 50-re.



## 348.

A férfi lassan feléd fordítja a fejét, és mély hangon megkérdezi: – Miféle fogadást? – Két lekvárfoltra mutatsz az asztalon. Közlöd vele, hogy kiválaszthatja magának az egyiket, és a tiéd lesz a másik. Utána addig vártok, amíg a kocsmában rajzó rovarok közül az egyik leszáll, és rámászik valamelyikre. Akinek a lekvárjára mászik rá először egy bogár, az a győztes. A férfi morog egyet, majd megkérdezi: – És mi a tét? – Azt feleled: – Tíz Aranytallér a részemről, és ruhádon lévő arany melltű a részedről. – A férfi megcsóválja a fejét: – Akkor legyen 50 Aranytallér. Ha elfogadod a megemelt tétet, lapozz a **161**-re. Ha inkább legyintesz egyet, hogy nem is olyan lényeges a fogadás, és inkább megkérdezed a férfitől, mi a neve, lapozz a **3**-ra.



## 349.

Az erdő ezen részén számos földből emelt dombocskát látsz. Mindegyiknek egy félig eltemetett agyagbábu van a csúcsába tűzve. Ha elveszed az egyiket, lapozz a **226**-ra. Ha inkább nem nyúlsz hozzájuk, és továbbvezeted az embereidet, lapozz a **134**-re.

## 350.

A sodrással ellentétes irányban vonultok a folyóparton. Hat öreg tölgyfa mellett haladtok el. Az egyik már régóta halott lehet, de a törzséből egy ajtó nyílik. Ha kíváncsi vagy, és benyitsz rajta, lapozz a 167-re. Hogyha inkább tovább haladtok Karom felé, lapozz a 399-re.



## 351.

Reménytelen túlerőben van az ellenség, ezért öt megmaradt lovagoddal visszavonultok a sereg többi részéhez. A füledben a Káoszharcosok diadalmas üvöltözése visszhangzik. Új parancsokat osztogatsz, arra számítván, hogy ellenfeleid folytatják a támadást, de azok egyszerűen megfordulnak, és visszavonulnak a saját seregükhöz. Úgy döntesz, a legjobb védekezés a támadás, ezért utasítod a seregedet, hogy támadják meg a Trollokat. Lapozz a 178-ra.





## 352.

Végigsétálsz a sikátorban, ahol elhaladsz egy vasrostély mellett is. Ebben a pillanatban a rácsok hirtelen kivágódnak, és a mögüle induló járatból két különösen gusztustalan és ocsmány kinézetű lény mászik elő. Rongyos ruháikról tócsákban csepeg a csatorna-szenny. A két Csatornagoblin magasra emeli szöges bunkóját, és neked ront. Egyenként küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Csatornagoblin</i>	6	5
<i>Második Csatornagoblin</i>	6	5

Ha legyőzted őket, lapozz a 251-re.

## 353.

Barnock kapitánynak jóval az előtt sikerül parthoz vezetnie a *Repülő Tukánt*, hogy a kalózok a közeletékbe érnének. Katonáid gyorsan kiugrálnak a partra. Sebtében felállítod az Elf íjászokat, és utasítod őket, hogy csak parancsra lőjenek. Amikor a kalózhajó már elég közel ért, átkiáltasz a kapitánynak, hogy felesleges megrohamoznia a *Repülő Tukánt*, minthogy annak fedélzetén semmit sem fog találni. Ha a kincset akarja, szálljon partra, és küzdjön meg érte. Látod, amint a kapitány látcsövön végignéz az embereiden, és elmosolyodsz, amikor arra gondolsz, milyen képet vág, amikor rádöbben, hogy ez nem a szokásos, könnyű kis rablás lesz, amihez hozzászokott. A terved beválik. A kalózkapitány új parancsokat kiált az embereinek, mire a támadó hajó lassan megfordul, és nemsokára eltűnik a folyókanyarulatban. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! Barnock kapitány hangos éljenzésbe kezd,

## 354–356

de aztán elhatalmasodik rajta a köhögés, és valakinek hátba kell veregetnie. Félóra múlva minden felszerelés és katona ismét a *Repülő Tukán* fedélzetén van, és folytatjátok az utat Zengisbe. Lapozz a 175-re.

### 354.

Óvatosan átlépsz a szájon. Felkészülsz, hogy lángnyelvek söpörnek végig rajtad, esetleg félrecsúszik a padló, de nem történik semmi. Tovább sétálsz. Lapozz az 53-ra.

### 355.

Vine képzett birkózó, és sikerül kiverelkednie magát a szorításodból. Mielőtt rájönne, mi is történik, hirtelen szerepet cseréltek, és most te vagy az, akit szorongatnak, ellenfeled hátracsavarja a karjaidat. Megpróbálsz kiszabadítani magad, de csak még fájdalmasabb szorítás lesz az eredménye. A végén nincs más választásod, mint feladni a harcot. Lapozz a 213-ra.

### 356.

Hús bátor katonád fekszik holtan a csatatéren (húzd le őket a *Kalandlapodról*). A Trollok szemből próbálják visszaszorítani a túlélőket, míg oldalról Goblinok és Orkok támadnak könyörtelenül. Néhányuk annyira megrészegült a kardok csattogásától, hogy örült üvöltözéssel egymás között verekednek. Jobbra egy harcost látsz, akit két oldalról két Goblin támad meg éppen. Balra egy másik katonádat egy hatalmas Dombi Troll teríti le a földre. Ha a bal kéz felőli harcos segítségére sietsz, lapozz a 269-re. Ha a jobb oldalhoz futsz oda, lapozz a 62-re.

## 357.

A kocsmá meglehetősen kicsi, és nincs is bent sok vendég. A hangulat barátságosnak tűnik, így odalépsz a pulthoz, és megkérdezed a csapost, hogy tud-e ajánlani idegenvezetőt. A csapos egy asztalra mutat az egyik sarokban. – Kérdezd meg Thogot! Ő volt a legjobb. – Odalépsz az asztalhoz, és leülsz a sebhelyes harcos mellé. Elmondod, hogy kísérorra van szükséged. – Hová akarsz menni? – kérdezi Thog mély hangon. Mit felelsz?

Át az Ördögerdőn?  
A Csillagkő Barlangba?

Lapozz a 319-re.  
Lapozz az 57-re.

## 358.

Laas benyúl a szőrméi közé, és előhúz egy bőrszinóra akasztott görbe fogat. – Ez egy Jeti foga – mondja büszkén. – Ha magadon viseled, egyetlen Vérfarkas vagy más vérbestia sem mer majd megtámadni. Azt kívánom, hogy viseld, mivel kész vagy életedet áldozni Allansiáért. – Engeded, hogy a férfi a nyakadba akassza a talizmánt. Miközben felfelé hajóztok a folyón, elmondasz neki mindent, amit csak tudsz az Árnydémonról. Lapozz a 203-ra.



## 359.

A Káoszharcosok kemény ellenfelek, és ráadásul kétszer annyian vannak, mint a lovagjaid. Ha az embereid között van öt Fehér Lovag is, lapozz a 118-ra. Ha nincsenek, lapozz a 317-re.

## 360.

Villámgyorsan oldalra ugrasz. A tűzlabda pont ott csapódik a földre, ahol az imént álltál. Éppen akkor tápáskodsz fel, amikor a Goblin elsüti számszeriját, és a nyílvesző gyorsan suhan feléd. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a 304-re. Ha 2 és 4 között dobsz, lapozz a 344-re. Ha 5-öt dobtál, lapozz a 147-re. Ha 6-ot, lapozz a 283-ra.



## 361.

Odarohatsz a Törpéhez, és látod, hogy még lélegzik. – A pirulák! – suttoja. – A pirulák a szütyőmben... adj egyet... siess! – Teszed, amit mond, és a szájába helyezel egyet az övén függő zacskóban talált zöld boggyóból. A Törpe szinte percek alatt teljesen magához tér, még a nyakán lévő sebek is kezdenek begyógyulni. – Egy varázsló adta nekem ezeket, cserébe azért, hogy megmentettem az életét. Most én adok neked egyet, mert te mentetted meg az enyémet – mondja vidáman a Törpe. (Harcon kívül bármikor lenyelheted ezt a pirulát, 8 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza tőle.)

A fickó ezután elmondja, hogyan verte át az Alakváltó, hogy öregembernek tűnjön. Ezzel az álcával jött be az istállóba, és egy szamarat akart vásárolni. – Amikor bejöttünk ide, megtámadott, és lassan kezdett visszaalakulni eredeti formájába. Neked köszönhetem, hogy még élek. Nézd át nyugodtan a holmiját, hátha találsz valami hasznosat. – Átkutatod az Alakváltó felszerelését. Az egyik belső zsebben találsz egy pecsétnyomót, melyre a 332-es számot vésték. – Nem rossz – jegyzi meg a Törpe, amint feldobod a leletet a levegőbe, és elkapod a másik kezeddal. Elbúcsúzol újdonsült barátodtól, és kimész az utcára. Lapozz a 149-re.

### 362.

Végigsétálsz a Nandi-medve lakóhelyének alagútján, és közben azon gondolkodsz, vajon ki zárhatta be ide ezt a szörnyet, és miért? A járat végén néhány csont és száraz szalma kivételével semmi érdekeset nem találsz. Továbbra sem értvén a dolgot, visszamászol az embereidhez. Lapozz a 315-re.



## 363.

Az örök láncinget és sisakot viselnek. Mindegyiküknél pajzs és lándzsa van. Egyesével küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Városi Őr</i>	8	7
<i>Második Városi Őr</i>	8	8

Ha győztél, lapozz a 78-ra.

## 364.

Idegesen vársz egy órán át, de szerencsére nem leszel lázas. Sikerült megúsznod likantrópia nélkül. Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik el. Másnap reggel kiérték az erdőből, és elindultok a síkságon. Lapozz a 323-ra.



## 365.

A tőr a kardod markolatát találja el, aztán ártalmatlanul a földre pottyan. Hirtelen ráeszmélsz, mekkora ostobaság volt elvinni a szobrot, ha az Erdei Elfek támadói is itt hagyták. De életben vagy, és a kincs a tied. Mivel semmi más érdekeset nem találsz, visszatérsz a seregedhez. Lapozz a 88-ra.

## 366.

A nap hátralévő része eseménytelenül telik el. Amikor szürkülni kezd, kiadod a parancsot a táborverésre. Az embereid komorak, és alig váltanak egy-két szót a tábortűz mellett. Miután kijelölted az éjszakai őröket, senki sem vesztegeti az idejét, azonnal aludni térnek. Lapozz a 279-re.

## 367.

Fél óra sem telik el az almaevés után, néhány katona rosszul lesz – téged is beleértve. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot! Az embereid állapota is egyre romlik. Ketten szinte azonnal meghalnak, de mire a nap eltelik, összesen tíz a halálos áldozatok száma. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel az emberveszteséget a *Kalandlapodra*! Megbánod nagylelkű döntésedet, hogy almával etesd az embereidet, és elhatározod, hogy a jövőben nem hagyod, hogy bármi is eltérítsen küldetésed teljesítésétől. Lapozz a 209-re.







## 368.

Az ajtó egy kis, fehér falú, tölgyfagerendás mennyezetű szobába nyílik. A szemközti falon egy kandallóban tűz ég, fölötte pedig egy vitorlást ábrázoló kép lóg. E mellett egy széles bőrfotel terpeszkedik, melyben egy férfi ül, és egy ezüst kupát fényesít. Megköszörölöd a torkodat, hogy kinyilvánítsd jelenlétedet. A férfi feléd fordítja a fejét, és megszólal: – Elnézésedet kérem, de nem hallottam, hogy bejöttél. Amint látod, éppen a vitorlásversenyen nyert kupámat fényesítem. De nem akarlak untatni a régi tengerész történeteimmal. A szoba ára reggelivel együtt 2 Aranytallér lesz. – Kifizeted a pénzt, és vársz, hogy megkapd a szobakulcsot. A férfi feláll ugyan, de odalép a kandallóhoz, és hosszasan nézegetni kezdi a vitorlás képét. – Ah, micsoda hajó volt a *Hárem*, és micsoda legénység szolgált rajta! Minden versenyt toronymagasan nyertünk meg vele, csak egyet veszítettünk el, mert Tüske rosszul navigált. – Ha félbeszakítod, és elkéred tőle a kulcsot, lapozz a 81-re. Ha türelmesen végighallgatod a férfi történetét, lapozz a 183-ra.

## 369.

– Javaslom, vásárolj meg ezt a kis bolhát – mondja az öregember mosolyogva, és arra a kenguruszerű, apró lényre mutat, amelyet már korábban is észrevettél. – A neve Roob, és vidáman csücsül a válladon egész nap – bár, ha belefáradtál a cipelésébe, bírja a gyalogtempót a földön ugrálva is. Roob nemcsak beszél, de láthatatlanná is tudja tenni magát, és téged is, ha a válladon van éppen. Csak annyit mondj, hogy „egy, egy, egy,” és *sutty*, máris láthatatlan vagy. Azon kívül beszél Trollul. És mindezért csak 50 Aranytallért kérek.

## 370–372

Ha megvásárolod a bolhát, lapozz a **335**-re. Ha inkább vásárlás nélkül távozol a boltból, lapozz a **218**-ra.

### 370.

Megragadod a Blogot, és hátrakötöd a kezeit. Kikérdezed a falujáról és Agglaxról, de csak néhány szót ért az emberi nyelvből, ezért a kérdezősködéssel nem mész túl sokra. Mit teszel?

Megölsz?

Lapozz a **29**-re.

Elmutogatod neki,

    hogy kincset akarsz?

Lapozz a **247**-re.

Elengeded?

Lapozz a **169**-re.



### 371.

A fejsze elsüvít a fejed mellett, és zörögve végigcsúszik előtted az utcaköveken. Megállsz egy pillanatra, hogy felvedd, aztán lihegve továbbrohansz. A Fejszés Férfi messze lemarad mögötted. Lapozz az **52**-re.

### 372.

Előremész néhány méternyit az alagútban – de a homályban nem veszed észre a vékony kötélcsapdát, melyet bokamagasságban feszítettek keresztbe a folyosón. Belerúgsz a zsinórba, és abban a pillanatban egy több tonnás kötömb kiválik a mennyezetből, és rád zuhan. Kalandod itt véget ér.

## 373.

Éppen sikerül elkapnod Vine bal bokáját, amikor megpróbál elugrani előled. Lerántod ellenfeledet a földre. Fölébe kerekedsz, és igyekszel hátracsavarni a karjait. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 237-re. Ha nagyobb, lapozz a 355-re.

## 374.

A Vértfarkas átharapja az őr nyakát, aztán vértől csöpögő fogait villogtatva feléd fordul. Meg kell küzdened vele!

*Vértfarkas*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 9

Ha anélkül győztél, hogy ellenfeled egyetlen egyszer sem harapott meg, lapozz a 305-re. Ha legalább egyszer megharapott, de megölted ellenfeledet, lapozz a 228-ra.

## 375.

Mostanra már sokan felébredtek, de őt harcosod továbbra is fekve marad a földön. Nekik az éjszakai rabló elvágta a torkukat, és az ujjairól is levágta a gyűrűiket. Ha csak egy kicsivel korábban ébredsz föl, megelőzhető lett volna a vérontás. Az őr fájós fejét tapogatja, mivel hátulról leütötték. Az éjszaka hátralévő részére megkettőzöd az őrséget. Hajnalban Barnock kapitány kiadja a parancsot a vitorlák felvonására. Lapozz a 188-ra.

## 376.

Bezárod magad mögött az ablakot, és elégedetten nyúlsz el a puha ágyban. Pillanatok alatt elalszol, és másnap reggel arra ébredsz, hogy kopognak az ajtódon. – Kész a reggeli! – kiabálja Obigee. A nagy tál sonkás tojás után úgy érzed, most azonnal kész vagy megküzdeni Agglaxszal. A nyugodt alvás, és a finom étel rendbetett egy kicsit, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz. Végül elbúcsúzol a fogadóstól, és kilépsz az utcára. Száz méter megtétele után elágazáshoz érsz. Ha balra mész, lapozz a 65-re. Ha jobbra fordulsz, lapozz a 268-ra.

## 377.

Továbbmész az alagútban, és nemsokára elágazáshoz érsz. Ha balra indulsz, lapozz a 85-re. Ha jobbra, lapozz a 214-re.

## 378.

Leülsz a férfi mellé, és udvariasan köszöntöd. Asztaltársad sötétbarna bőrpáncélt visel fekete ruházata fölött. Arcának semleges kifejezése egy pillanatra sem változik meg, nem is reagál az üdvözlésedre. Szemeit mereven az ajtón tartja, miközben a szájához emeli korsóját, és nagyot húz az italából. Mit teszel?

Megkérdezed, mi a neve?

Átülsz a csavargókhoz?

Kihívod egy fogadásra?

Lapozz a 3-ra.

Lapozz a 18-ra.

Lapozz a 348-ra.

## 379.

Amint kihúzod a kardodat ellenfeled holttestéből, egy másik lép a helyére. Ha tovább harcolsz, lapozz a 193-ra. Ha inkább megpróbálsz elterelni a figyelmüket úgy, hogy szétszórod az Aranyaidat a csatamezőn, lapozz a 394-re.

## 380.

Az Elfek felsorakoznak a hajó oldalán, és tüzet nyitnak a meglepődött Rablókra. Halálos pontossággal céloznak. Az első sorozat nyolc támadót megöl. A többiek rádöbbennek, hogy öngyilkos dolog lenne tovább folytatni a rohamot, ezért megfordítják csónakjaikat, és gyorsan visszaveznek a partra. Az emberek éljenzése közepette tovább folytatjátok az utat a folyón fölfelé. Lapozz a 309-re.





## 381.

A folyosó egy hatalmas, égő gyertyák százaival megvilágított terembe torkollik. A helyiség közepén egy márványszobornak – egy hosszú ruhába öltözött istennőnek – formázott szökőkút áll. Az alak bal karjában egy edényt tart, melyből víz folyik le, kinyújtott jobb kezében pedig egy mérleg lóg. A szökőkút szélén egy fémlemez hirdeti, hogy a szökőkút Libra istennő kútja. Ha iszol a vízből, lapozz a 11-re. Ha inkább át-sétálsz a termen, és továbbmész a szemközti oldalról nyíló alagúton, lapozz a 221-re.

## 382.

Elhaladsz néhány régimódi faház mellett, és egy furcsa üzletet pillantasz meg. A kirakatban semmi más nincsen, csak némi szalma és egy nyitott madárkalitka. Az ajtón megkopott, barna felirat hirdeti, hogy: „Állatok – természetesek és természetfelettiak.” Ha belépsz az állatüzletbe, lapozz a 112-re. Ha inkább továbbmész az utcán, lapozz a 218-ra.

## 383.

A nyílvessző fájdalmas cuppanással fúródik a torkodba. A földre rogyasz, és pár perc múlva kiszenvedsz. Kalandod itt véget ér.

## 384.

A fejed fölötti vitorlázaton elpattan egy csigasort tartó kötél, amint a kalózhajó recsegve belefúródik a *Repülő Tukán* oldalába. A lezuhanó csigák átszakítják a fedélzetet, és kis híján téged is telibe találnak. A hajókorláthoz rohansz, és lenézel. Rémülten látod, hogy a fapalánkok beszakadtak, és hatalmas lék nyílt a hajótok oldalán, melyen át víz áramlik be. Nincs vesztegetnivaló idő, a lélekvesztő gyorsan süllyed.



## 385–386

Utasítod az embereidet, hogy ugráljanak le a hajóról, és ússzanak ki az északi partra. Amikor te is beugrasz a vízbe, Barnock kapitány és az emberei rémülten kiáltozni kezdenek. A folyó nem túl mély. Visszanézel, és látod, amint a kalózok előzőnlik a félig elmerült hajót. Néhány perc múlva ismét a parton állsz, és összeszámolod, mit vesztettél ezzel a kis incidenssel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a 7-re. Ha az eredmény 4–6, lapozz a 313-ra.

### 385.

Gratulálsz Maxnak, milyen nagyszerűen forgatja a kardot. Kezet ráztok. Közlöd vele, hogy keresse meg Lexont Zengis határában, tőle majd megkapja a 300 Aranytallért (vond le az összeget a *Kalandlapodról*). – Nem bánod meg, hogy felfogadtál minket – mondja búcsúzóul Max. Nézed, amint az embereivel elvonul, majd kifordulsz az utcára. Lapozz a 314-re.



### 386.

Vívd meg a harcot az ötven Tűzmanó ellen! Ha győztél, lapozz a 316-ra.

## 387.

Sajnos rossz helyre lépsz, az egyik padlódeszka felpattan, és mozgásba lép a pengét elengedő mechanizmus. A kard az Elfre zuhan, de legnagyobb meglepetésedre egyszerűen csak lepattan a hasáról! – Oldozz el! – könyörög a nő –, és mindent megmagyarázok. – Ha kioldozod, lapozz a 243-ra. Ha inkább magára hagyod ezt a furcsa lényt, és csatlakozol az odakint váró embereidhez, lapozz a 320-ra.

## 388.

A tömeg vadul éljenez, amint Nagyhasú Ember learatja a következő győzelmét. Most már ismerős a mód, ahogy mindkét öklét a levegőbe lendíti, és elégedetten üvölt egyet. Nem vesztegeted tovább az idődet. Felállsz, és távozol. A gusztustalan süteménytől egy kicsit émelyeg a gyomrod – úgy érzed magad, mint egy felfúvódott Vérvad. Vesztasz 1 ÉLETERŐ pontot! Kilépsz az utcára. Lapozz a 95-re.

## 389.

Szemmel tartod a tisztást, miközben körbesétálsz, hogy visszatalálj az ösvényre az aljnövényzetben. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 162-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 308-ra.



## 390.

Laas sértődöttnek tűnik. Elfordul, és odasétál az embereihez. Néhány perc múlva visszatér hozzád, és megszólal: – Itt van a 100 Aranytallérod. Nem csatlakozunk hozzád, mert megsértettél minket. – Nem tudsz mit tenni, így hagyod, hogy az északiak távozzanak. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot! Nem túl jó hangulatban folytatjátok tovább az utat a folyón. Lapozz a 203-ra.

## 391.

– Tévedsz – feleli a lovag élesen. – Fordulj vissza oda, ahonnan jöttél! – Ha visszafordulsz a seregeddel, és délnek vonulsz a szakadék mentén, lapozz a 327-re. Hogyha inkább megtámadjátok a lovagokat, lapozz a 148-ra.



## 392.

Kardod hegye belemélyed a puha, sárga húsba. Sűrű, zöld lé folyik a sebből, amint a Lápi Csontszaggató vad fájdalmában örülten csapkodni kezd testével. Hátraugrasz, és megpróbálsz elkerülni azt, hogy agyonnyomjon a vakon vergődő iszonyú tömeg. Néhány másodperc vonaglás után a bestia lassan visszاسűpped a fekete posványba. Továbbmentek a mocsárban, és szerencsésen eléritek a túlsó végét. Ezzel együtt mérges vagy, amiért öt emberedet feleslegesen elvesztetted. Lapozz a 115-re.

## 393.

Az alagút érezhetően melegebbé válik. Nemsokára lág, lila fényben haladsz tovább. Amint továbbmész előre, a fény egyre világosabb lesz, és a levegő hőmérséklete is emelkedik. Izzadni kezdesz, és hunyorítanod kell, hogy a fény ne bántsa a szemedet. Hirtelen a talaj beszakad a lábad előtt, te pedig belezuhansz egy meredek, kanyargó csúszdába. Látod, amint közeledik a lejtő vége, de túl gyorsan mész ahhoz, hogy le tudd fékezni magad. Nagy loccsanással belezuhansz egy hatalmas tócsa forró, lila folyadékba. Egy másik terem közepén találod magad. Gyorsan kimászol a léből, és döbbszenten veszed észre, hogy a tested is lila fényben sugárzik. Ha ittál korábban a forrás vizéből, lapozz a 42-re. Ha nem, lapozz a 160-ra.





## 394.

Az Aranytallérok valóságos esőként hullanak a földre. Az ellenség sorai szinte azonnal felbomlanak, amint a Trollok és Goblinok egymást taposva tülekednek az imádott kincsért. A csatáról pillanatok alatt elfeledkeznek, és a legnagyobb gondjuk az, hogy minél több érmét zsákmányoljanak, akár társaik lemészárlásának árán is. Megragadod az alkalmat, és áttörsz a rendezetlen sorokon. És nemsokára megpillantod a Démont, akit kerestél. Egy rémisztő karmokkal dekorált trónon ül Agglax, melyet négy ocsmány Zombi tart a vállán, és látszólag a legkevésbé sem érdekli, hogy egyre közelebb jutsz hozzá. Az Árnydémonnak csak csupasz koponyafeje, és sárga karmai látszanak ki fekete köpenye alól. A látványtól végigfut hátadon a hideg. Gyanús, hogy ellenfeled ennyire nyugodt, és egyből megérzed, hogy itt valami nincs rendben. Mit teszel?

Egy függőt használsz

(ha van ilyened)?

Lapozz a 236-ra.

Egy kristályt használsz

(ha van ilyened)?

Lapozz a 39-re.

A kardoddal rontasz rá?

Lapozz a 301-re.

## 395.

A csavargók hirtelen felélénkülnek, amikor meghallják, hogy fizetsz az Agglaxról adott információért cserébe. – Tudjuk, hol állította fel a seregét, és ezt meg is tudjuk neked mutatni egy térképen – mondja Laz, aranyat szimatolva. – De – folytatja, és sajnálkozó mosoly jelenik meg az arcán – a legfontosabb az, hogy tudjuk, hogyan tudunk segíteni abban, hogy legyőzd az Árnydémont. 10 Aranytallérért megmutatjuk, hol találod meg a fő seregét. Újabb 90 Aranytallérért azt is elmondjuk, hogyan tudod meggyengíteni őt.

Ha 10 Aranytallért fizetsz a csavargóknak, lapozz a 322-re. Ha 100-at, lapozz az 56-ra.

**396.**

Nekizuhansz a fatörzsnek, de gyorsan visszanyered az egyensúlyodat. A Blog egy másik nyilacskrát is rád lő, ez azonban ártalmatlanul lepattan a pajzsodról. Megragadod az alkalmat, gyorsan felmászol, és megragadod a bestia bokáját, mielőtt még újratölthetné a fúvócsövét. Keményen megrántod a lábát, mire a lény eldobja fegyverét, hogy két kézzel tudjon kapaszkodni. Rövid huzakodás után ellenfeled végül feladja a küzdelmet, elereszti az ágat, és tompa puffanással a földön landol. Lehajlott fejjel várja, hogy végezz vele. Ha megölöd a Blogot, lapozz a 82-re. Ha inkább ki-vallatod, lapozz a 370-re.

**397.**

Gurgulázó hörgést hallatsz, amint a szigony átfúrja a torkodat. Egyetlen Halember elég volt, hogy végezen veled. Most már nincs senki, aki megállíthatná Agglaxot. Kalandod itt véget ér.





## 398.

Felnyitod a dobozt, de csak szikrázó, fehér fény ömlik ki belőle. A szemed égni kezd. Pislogni kezdesz, de még mindig csak vakító fehérséget láatsz. Elvesztetted a szemed világát a Vakító Kő hatására. Vesztesz 6 ÜGYESSÉG és 2 SZERENCSE pontot! Visszatámolyogsz a sereghez, és Lexont bízod meg, hogy helyettesítse elveszett látásodat. A tragédia ellenére is ragaszkodsz ahhoz, hogy továbbmenjeteK. Kiadod a parancsot az indulásra. Lapozz a 181-re.

## 399.

Egy óra elteltével egy hang csattan fel: – Nézzétek! A keleti égen! Egy repülő lény, lovassal! – Felnézel, és egy gyíkszerű, nagy, bőrszárnyakkal rendelkező lényt pillantasz meg – egy Vivern az, hátán egy íjjal felfegyverkezett Goblinnal. A lovas felemeli az íját, és célba vesz téged. Ebben a pillanatban a repülő szörnyeteg is kitérja a száját, és egy tűzgömböt köp feléd. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a 97-re. Ha 2 és 5 között dobtál, lapozz a 207-re. Ha az eredmény 6, lapozz a 360-ra.





## 400.

Látva Agglax pusztulását, a Halál Seregének harcosai vad pusztításba kezdenek. A különböző törzsek egymásnak esnek, mindnyájan a másikat hibáztatva vezetőjük elestéért. Megpróbálsz rávenni őket, hogy adják meg magukat, de rád se hederítenek, annyira belevaldultak egymás gyilkolásába. Végül magukra hagyod a Goblinokat, Orkokat, Dombi Trollokat, Zombikat és Elit Harcosokat, hogy kölcsönösen elpusztítsák egymást, te pedig sereged élén dicsőségesen visszavonulsz Fangba, hogy kihirdessétek a győzelmeteket. De vajon meddig tart a béke? Vajon mikor jelenik meg újabb ellenség szeretett Allansiád határain?



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

**Kaland Játék Kockázat kötetek:**

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

**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 Sárkánykigyó	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):**

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

**Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):**

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

# Kaland - Játék - Kockázat weboldal



- könyvismertető
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjársások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

**ZAGOR.HU**



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

Allansia királyságát veszély fenyegeti. Agglax, a gonosz zombi-király hatalmas, élőhalott harcosokból álló hadsereget állított fel Allansia keleti részén, az Ördögerdőn túl. Hadserege minden egyes támadás után növekszik, hiszen az általuk elpusztított embereket Agglax gonosz varázslattal saját élőhalott harcosaivá változtatja. Ha valaki meg nem állítja őket, nemsokára az egész királyságot elnyeli ez a félelmetes sereg.

TE vagy Allansia egyetlen reménye. A feladatod, hogy toborozz hadsereget, és üzd el az élőholtakat. De hogyan vehetnéd fel eredményesen a harcot egy olyan sereggel, mely minden egyes csata után nagyobb és nagyobb lesz?

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

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



**A megoldás a TE kezében van!**