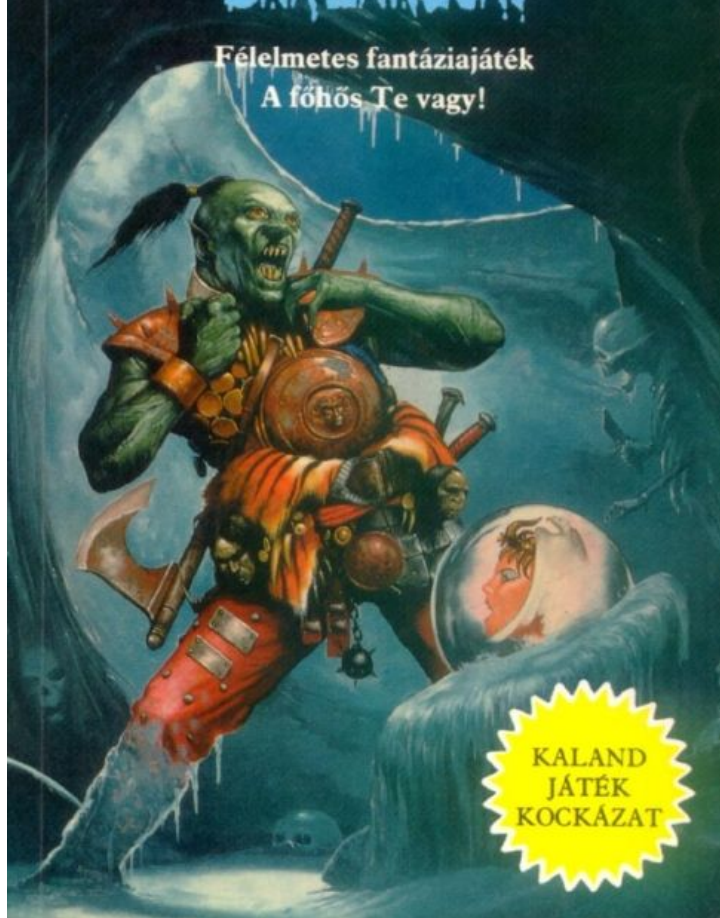


Ian Livingstone

A HÓBOSZORKÁNY BARLANGJAI

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Ian Livingstone

A HÓBOSZORKÁNY BARLANGJAI



Rakéta Könyvek

A mű eredeti címe
Caverns of the Snow Witch

Gary Ward és Edward Crosby illusztrációival

Fordította
Varsányi Mária

© Ian Livingstone, 1984
Illustrations copyright © Gary Ward
and Edward Crosby, 1984
Hungarian translation Varsányi Mária, 1990

Ennek a könyvnek te vagy hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével az óriásokkal és a szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz és kivel 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 bele is lehet bukni, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

Így hát ezt a könyvet ne úgy olvasd, ahogy egyébként olvasni szoktál. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után, hanem a hosszabb-rövidebb bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a saját igényeid szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, más-hová lapozol, mintha 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 cserbenhagy.

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 elfelejtenéd, hogyan kell jól megvívni egy csatát, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Harc a szörnyekkel

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

Dobókockával dönts el kezdő ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat, hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid. A 16. oldalon találsz a Kalandlapot, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a Kalandlapra vagy fénymásolatot készíttetsz erről az oldalról, hogy újabb játékokra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZE-

RENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosán kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd a négyzetekbe vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki a kezdőpontjaidat, mert szerezhetsz ugyan további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat, de összegük soha nem lépheti túl a kezdeti értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

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

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

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdj meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőség; ha mégsem, 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 a Szörnyekkel” feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az Ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az Ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, tehát haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédttétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezdheted.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod a SZERENCSEDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd később).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonj le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSED (lásd később).
6. Ellenőrizd a teremtmény ÉLETERŐ pontjait vagy a saját pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha a SZERENCSEHEZ folyamodtál (lásd később).
7. Kezdd el a következő Fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, és ismételd meg a lépéseket 1-től 6-ig. Addig játszatsz, amíg vagy a te ÉLETERŐ pontjaid vagy a teremtmény pontjai el nem fogynak (halál).

MENEKÜLÉS

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egyszerre egynél több lényel kerülnél összeütközésbe, 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 felől (az erre vonatkozó utasítást az adott fejezetpontok alatt megkapod), a SZERENCSEDRE is számíthatsz, hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZERENCSERE számítani kockázatos, és ha balszerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

SZERENCSEDÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj mindkét kockával. Ha a kapott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald a következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy „Tedd próbára a SZERENCSEDET!”. Minden alkalommal, amikor próbára teszed a 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 SZERENCSEDET!, és közöljük, hogy SZERENCSED volt-e vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSED segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet éppen megsebezted, vagy csökkenteni próbálsz-e annak a sebnak a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedted.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha balszerencse ért vagy a seb pusztá karcolás, az 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 a SZERENCSEDET!, hogy enyhítsd a sebet. Ha SZERENCSED van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett az ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért, plusz 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól.

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS A SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csoda-fegyver növelheti ÜGYESSÉGEDET, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl az eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz rá. Ha iszol az ÜGYESSÉG Italából (lásd később), bármikor a kezdeti értékére áll vissza ÜGYESSÉGED.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és lelkesítő feladatokat vállalsz. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaid száma veszélyesen csökkenhet, és a csaták különösen kockázatosabbá válnak, ezért légy óvatos! Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve

ott, ahol erre más utasítást kapsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1 ponttal csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A Kalandlapon külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha- sem lépheti túl a kezdeti értéket, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Ha megszod az ERŐ italát (lásd később), bármikor eredeti szintjére állíthatod ÉLETERŐDET.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSES vagy. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy az ÜGYESSÉGHEZ és az ÉLET-ERŐHÖZ hasonlóan SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod. A SZERENCSE Italát felhörpintve (lásd később) bármikor kezdeti értékére állíthatod vissza SZERENCSEDET, és 1 ponttal növelheted kezdeti SZERENCSEDET.

FELSZERELÉS ÉS ITALOK

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy beszerezhetsz ezt-azt. Karddal vagy felfegyverezve, és bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban étel, ital lapul, és azok a kincsek, amelyeket megszerzel. Lámpásod is van, amely megvilágítja az utadat.

Emellett magaddal vihetsz egy palackkal a Varázsitalból; ez segít rajtad a kutatás során. A következő palackok bármelyikét választhatod:

Az ÜGYESSÉG ITALIA - kezdeti értékére állítja vissza ÜGYESSÉG pontjaidat.

Az ERŐ ITALIA - kezdeti értékére állítja vissza ÉLETERŐ pontjaidat.

A SZERENCSE ITALIA - kezdeti értékére állítja vissza SZERENCSE pontjaidat, és 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSEDÉT.

Kalandjaid során bármikor kortyolhatsz a magaddal vitt italból (kivéve, amikor harcban állsz). Ezeknek az italoknak egy adagja visszaállítja ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD vagy SZERENCSED kezdeti értékét (és a SZERENCSE ITALIA 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSEDÉT).

Minden palack két adag varázsitalt tartalmaz, tehát kétszer élhetsz vele kalandjaid során. Jegyezd fel a Kalandlapon, ha elhasználtad.

Azt se feledd, hogy a háromféle ital közül csak az egyiket viheted magaddal az útra, válassz hát bölcsen!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Utad veszélyes lesz, és előfordulhat, hogy első próbálkozásra belebuksz. Jegyzetelj, s készíts térképet utad során, ez felbecsülhetetlen értékű lesz az elkövetkező kalandjaidban, és segít, hogy gyorsan keresztüljuss a felderítetlen részeken.

Nem találsz mindenütt kincseket. Sokszor csupán csapdák vagy olyan lények várnak rád, melyekkel összeütközésbe kerülsz.

Gyakran fogsz rossz irányba menni, de végül is majd megtalálod azt, amit keresel.

Hamar rájössz, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és játék sem lesz az igazi.

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

Kísérjen szerencse kalandjaid során! Sok sikert!



KALANDLAP

ÜGYESSÉG

*Kezdeti
ügyesség:*

ÉLETERŐ

*Kezdeti
életerő:*

SZERENCSE

*Kezdeti
szerencse:*

FELSZERELÉSI
TÁRGYAK:

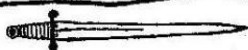
ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ELELMISZER-
KÉSZLET:





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

A tél Észak-Allansiában mindig kegyetlen és ke-serves. Gyakran havazik, jeges szél fúj, a fagy csontig hatol. Néhány hete egy Big Jim Sun nevezetű kereskedő azzal fogadott fel, hogy biztosíts védelmet karavánja számára az északi kolóniához vezető hosszú úton. Lóvonta szánjait ruhával, szerszámokkal, fegyverekkel, sózott hússal, fűszerekkel és teával pakolta meg, amit prémekre és mamutagyarból készült csontfaragványokra akar majd elcserélni. Big Jim odafelé sose szokott ag-gódni, mivel a banditák általában csak visszafelé támadják meg a karavánokat - nem ő az egyetlen, aki felismerte az északi áruk értékét.

Hat szán élén haladsz, amikor épp egy befagyott tavon kellene átkelnetek. A távolban a Jégtű-hegyek felhőből kibukkanó hósapkás csúcsai merednek az ég felé. A célotok a hegy lába, ahol az északiak a vásárokat szokták tartani. Enyhén ha-vazik. Megállsz, a kardoddal megdöfködöd a jeget, hogy megtudd, vajon kibírja-e a szánok súlyát, amikor hirtelen egy vadászkiáltás fülsiketítő hangja töri meg a csendet. Felállsz és visszaro Hansz a karavánhoz, hogy beszélj Big Jimmel. A második szán bakján ül, a hajtó mellett, és hosszú szárú pipát szív. Hatalmas ember, nagy, bozontos szá-kállal - igazán tiszteletet parancsoló jelenség. Kék szemével a látóhatárt fürkészi, az élet jelei után kutatva. - Úgy hangzik, mintha a kolónia felől jönne - mondja mély hangon. - Jó lenne, ha elmennél és kiderítenéd, mi történt. Lehet, hogy baj van. Aztán siess vissza.

Elindulsz a Jégtű-hegy lábánál fekvő kolónia felé. Két óra múltán szörnyű mézszárlás színhelyére

érsz. A hó piroslik a vértől, a fakunyhók szétzúzva, lerombolva. Hat ember holtan fekszik a hóban, testüket szétszabdalták, csatabárdjaik mellettük hevernek. A lábnyomokból ítélve egy óriási méretű lény támadhatta meg őket. A halványuló napvilágnál elmeséled a kolóniával történt szörnyűségeket. Big Jim körbeállítja a szánokat, hogy éjszakára védelmet nyújtsanak az embereinek. A kör közepén tüzet raktok, Big Jimmel együtt te is mellé telepszel. Mindenki izgatott, még őrt is állítottok. Big Jim halkán megkérdi tőled, hogy hajlandó vagy-e elpusztítani a szörnyű teremtményt, mert máskülönben az ő üzletének örökre vége. Mosolyogva azt válaszolod, hogy megölnöd a vadállatot, de csak ha 50 arany üti érte a markodat. Big Jimnek leesik az álla az összeg hallatán, és csak hosszas alkudozások után hajlandó elfogadni követelésedet. A havazás végül eláll; mikor nyugovóra térsz, gondolataid a közelgő vadászat körül forognak.

Mikor reggel felébredsz, a tűzből már csak pislákoló parázs maradt. Gyér füst száll fel a hajnali ködben. Egyetlen hang sem töri meg a reggeli csöndet. Odasétálsz az alvó Big Jimhez, és megérinted a vállát. Felriad. Közlöd vele, hogy indulsz, és reméled, még ma visszaérsz. Intesz az őrnek, és az újra eleredő havazásban a kolónia felé veszed az utadat.

1.

Mire újra eléred a kolóniát, a holtakat már betakarta a hó, és a vadállat nyomait is belepte. Rossz látási viszonyok közepette indulsz el a hegy felé, ahol úgy gondolod, hogy megtalálod a förtelmes gyilkos állatot. A hegyoldalon igen puha a hó, térdig süppedsz benne, ahogy fölfelé mászol. Hamarosan egy gleccserszakadék szélén találsz magadat. A szakadékon híd ível át. Ha át akarsz menni a hídon - lapozz a [335](#)-re. Ha inkább megkerülsz a szakadékot - lapozz a [310](#)-re.



2.

Ha megmentetted a kristályból a Dzsinn, most életre hívhatod - lapozz a [14](#)-re. Ha nem mentetted meg, nincs, ki megvédjen a Kristályharcos megsemmisítő csapásai ellen. Kalandod itt véget ért.



3.

Valamilyen csoda folytán egyetlen lezuhanó jég-tömb sem talál el. Mikor végre minden megnyugszik körülötted, csodálkozva nézel fel a ragyogó kék égre. Egyikőtök sem fecsérli az idejét, kimásztok a barlangból, és a hegyoldalban találjátok magatokat. Nem havazik, minden nyugodt. Miközben lejöttök a hegyről, elmeséled barátaidnak, hogyan akadtál össze Big Jimmel, és mi késztetett arra, hogy eljőjj a Hóboszorkány barlangjaiba. Úgy véled, Big Jim joggal feltételezheti, hogy meghaltál, és ezért úgy döntesz, nincs már értelme megke-resned, hogy átvedd jutalmadat, amiért a Yetit megölted. Ráállsz hát, hogy elkísérd Redswiftet és Stubbot Kőhidafalvára. Lapozz a [104](#)-re.



4.

A bot átszúrja a Hóboszorkány szívét. Halálsikolya iszonyattal tölt el. Zsugorodni kezd, és nemsokára már csak egy kupac por marad belőle. A terem végében, a jégfalon valaminek a halvány körvona-la rajzolódik ki. Úgy döntesz, megvizsgálod, mi az. Lapozz a [235](#)-re.

5.

Ösztönösen megmarkolod a kardodat, miközben a Gyógyító figyelmeztető szavai jutnak eszedbe. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [68](#)-ra. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [185](#)-re.



6.

Barátaid erejüket megfeszítve az ajtóhoz nyomják a kezedet. A tör hegye belemélyed a fába, és végre képes vagy elengedni a nyelét. Megkönnyebbülve nyitod ki az ajtót. Lapozz a [285](#)-re.

7.

Előveszed a botot a hátzszakodból, és a Hóboszorkány szíve felé döpsz vele. Ha ÜGYESSÉG pontjaid száma nagyobb, mint 10 - lapozz a [4](#)-re. Ha ÜGYESSÉG pontjaid száma kevesebb, mint 10 - lapozz a [380](#)-ra.



8.

Gyorsan összeszeded a gondolataidat, és máris eszedbe jut, hogy egy Vámpírt csak úgy lehet megölni, ha egy kihegyezett bottal átszúrják a szívét. Ha van egy rovásírásra használatos hegyes végű botod - lapozz a [7](#)-re. Ha nincs - lapozz a [121](#)-re.

9.

A nyílvevő a csónak oldalába fúródik. Amilyen gyorsan csak tudtok, a túlsó part felé eveztek, de még mindig a Sötét Elf nyilának lőtávolságán belül vagytok. Látod, hogy ismét megfeszíti az íját, és lő. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [32](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [239](#)-re.



10.

Pánikba esel, amikor rádöbbenesz, hogy nincs olyan fegyvered, amivel elpusztíthatnál egy Vámpírt. A Hóboszorkány lassan legyőzi a fokhagymától való félelmét, és fokozatosan hatalmába keríti az akaratodat. Arra kényszerít, hogy tedd szabaddá a nyakadat, hogy a véredet szívhassa. A szolgálja leszel örök időkre az élőholtak világában.

11.

Abban a pillanatban, hogy a fehér lábnyomokra lépsz, diónyi nagyságú jégdarabok kezdenek záporozni rád. Lehetetlen kitérni előlük. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A kellemetlen zuhany amilyen hirtelen jött, olyan hirtelen el is áll, mire mindnyájan átjuttok a lábnyomokon. Az elvarázsolt barlangokat átkozva folytatjátok az utatokat. Lapozz a [207](#)-re.



12.

A vasgolyó keresztülszáll a termen, és éppen a halántékán találja el a Fagyóriást. Az óriás kártyavárként omlik össze. A faládikó, amit a kezében tartott, leesik és széttörik, tartalma szétgurul a földön. Három díszes gyűrűt és egy repedt palackot találsz, melyből édeskés illat árad. Ha fel akarsz húzni az ujjadra valamelyik gyűrűt - lapozz a [65](#)-re. Ha inkább továbbmennél a következő folyosón - lapozz a [338](#)-ra.



13.

Kora délelőttre Stubb igencsak izgatott lesz, mert tudja, hogy hamarosan hazaér. Másodpercekkel később azonban eszébe jut halott barátja, Morri, és ettől elszomorodik. Öklét rázza a láthatatlan Dombi Trollok felé. Egy órával később a távolban megláttok egy ég felé kanyargó füstcsíkot. „Kőhidafalva!” - kiált fel Stubb. Futásnak ered, de hirtelen megtorpan, amikor hat Dombi Trollt pillant meg, akik a faluja felé menetelnek. A törpék csatakiáltásával felemeli a csatabárdját, és rájuk ront. Nem hagyhatod, hogy a barátod egyedül harcoljon. A segítségére sietsz. Két Dombi Troll támad rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Dombi Troll</i>	9	10
<i>Második Dombi Troll</i>	9	9

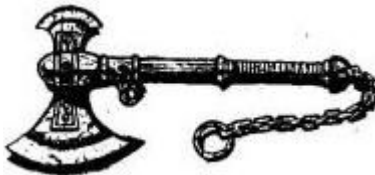
Egyszerre küzdj meg mindkettővel. Minden Fordulóban külön támadnak rád, de neked kell eldöntened, melyikükkel küzdesz meg először. Az általad kiválasztott Dombi Trollal úgy csapj össze, mint normális harcban tennéd. A második ellen viszont dobnod kell, hogy megállapítsd Támadóerődöt. Ha a te Támadóerőd a nagyobb, kivédted a csapását, és nem sebezted meg, ha az Ő Támadóereje a nagyobb, megsebzett téged. Ha mindkettőt legyőzted - lapozz a [211](#)-re.

14.

A Dzsinn lebegve megjelenik a Kristályharcos fölött. Csettint egyet az ujjával, erre azon nyomban láthatatlanná válsz. A Kristályharcos feléd sújt kvarcöklével, de csak a levegőt találja el. Észrevétlenül elosonsz mellette. Később elmúlik a varázs, láthatóvá válsz, de akkor már jó messze vagy az ellenfeledtől. Az alagút később egy T elágazásban ér véget. Ha balra akarsz menni - lapozz a [150](#)-re; ha jobbra - lapozz a [368](#)-ra.

15.

A Hóboszorkány sokáig méricskél, majd kimondja a szót: „Kör.” Mosolyogva kinyitod az öklödet, és felmutatod a négyzet alakú fémlapocskát. Túljártál az eszén, és ő vállalja a következményeket. A gömb fehér füsttel kezd megtelni, majd darabokra törik, és a Hóboszorkány képe is eltűnik. Sikolya betölti a barlangot, de legyőzted. Ujjongva csapjádok össze a kezeteiket, de örömtök rövid életű, mert valami baljóslatú moraj üti meg a fületeket. A föld megremeg a lábatok alatt, és óriási repedések keletkeznek a jégfalban. A mennyezet kezd beomlani. Vajon ez lenne menekülési lehetőségetek, amit a Hóboszorkány ígért? Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [3](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [358](#)-ra.



16.

Gondosan célzol, és belevágod a tört a fogantyúba. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [120](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [153](#)-ra.

17.

Mikor kardot rántasz, a Hegyi Elf éles csatakiáltást hallat, ledobja a köpenyét, és megmarkolja a kardját.

Hegyi Elf ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha a Hegyi Elf ÉLETERŐ pontja 2-re csökken - lapozz a [305](#)-re.



18.

A többi Madárember, aki eddig fölöttetek körözött, látva társa halálát, elszáll kelet felé. Attól tartasz, hogy egy nagyobb csapattal térnek vissza, és úgy határoztok, hogy futva indultok tovább. A nap magasan fenn jár az égen, így aztán patakokban csorog rólatok a veríték. Kibírhatatlan szomjúság gyötör, és átkozódsz, amiért nincs nálad egy vízzel teli kulacs. Végül elérték egy nagyobb gödörhöz, melyben víz csillog. Úgy érzed, mindjárt felordítasz, amikor meglátod, hogy egy halott Ogre teteje hason fekvé lebeg a felszínén. Ha inni akarsz a vízből - lapozz a [301](#)-re. Ha inkább ellenállsz a csábításnak, és nem iszol - lapozz a [63](#)-ra.

19.

A Gyógyító mögötted áll és unszol, hogy siess át a barlangon. Csendben végigmész hát rajta, s ekkor egy hasadékon át fényt láatsz beszűrődni. Úgy látod, a hasadék éppen akkora, hogy átpréseld magad rajta. Kíváncsian kérded a Gyógyítótól: - És most mi lesz? - Mire ő nyugodtan így felel: - Én innen már nem mehetek tovább. Végső megpróbáltatásoddal egyedül kell szembenézned. Hajnal előtt fel kell érned a Tűz-hegy csúcsára, hogy lásd a napfelkeltét. Ha arcodon a maszkkal, törökülésben kelet felé fordulva leülsz, mikor a felkelő nap első sugarai megjelennek a horizonton - teljesen meggyógyulsz. Ha bármilyen ezüstitárgy van a birtokodban, idehívhatjuk a Pegazust, hogy elröpítsen oda. - Ha van nálad ezüstitárgy - lapozz a [328](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [206](#)-ra.



20.

Az alagút nemsokára egy T elágazásban ér véget. Ahogy a kereszteződésbe érsz, belebotlasz egy primitív külsejű emberbe, akinek a testét prémek borítják, a kezében meg egy nagy kőbunkót tart. Ez egy Barlangi Ember. Kardot rántasz, és

odakiáltasz Redswiftnek és Stubbnak, hogy rohanjanak be a jobb oldali alagútba, amíg te megküzdesz a Barlangi Emberrel.

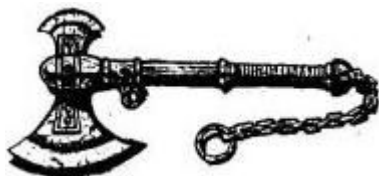
Barlangi Ember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted - lapozz a [141](#)-re. Két Forduló után, ha akarsz, Elmenekülhetsz az alagúton, és csatlakozhatsz Redswifthez és Stubbhoz. Lapozz a [365](#)-re.



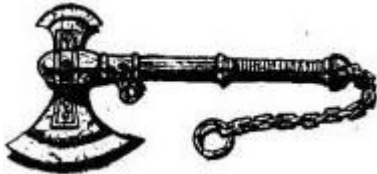
21.

Ujjadon egy varázsgyűrű van, amelynek a viselője a legnagyobb faggal szemben is képes ellenállni. Nyersz 1 Szerencse pontot. Ha még nem tetted volna, felhúzhatod akár az ezüstgyűrűt - lapozz a [159](#)-re, akár a rézgyűrűt - lapozz a [130](#)-ra. Természetesen tovább is mehetsz a következő alagúton - lapozz a [338](#)-ra.



22.

A Hegyi Elf vállat von, és így szól: - Ne mondd, hogy nem figyelmeztettek - ha egyszer a nyakadban van az engedelmesség lánc, nem lesz több lehetőséged rá, hogy meggondold magad. Menj végig az alagúton, amíg egy elágazáshoz nem érsz, és ott fordulj jobbra. Sok szerencsét! - Megköszönöd az Elf jó tanácsát, és folytatod az utadat. Lapozz a [136](#)-ra.



23.

A Hóboszorkány meglepettnek és elégedettnek látszik, amiért legyőzted Zombijait. Hirtelen így szól: - A játékot, amit játszani fogunk, Lapocskák-nak hívják. Te természetesen nem nyerhetsz! De ha valamilyen csoda folytán mégis te nyernél, úgy lehetőséget adok neked rá, hogy elmenekülj. Remélem, magaddal hoztad a lapocskáidat! Ha nem, úgy máris vesztettél! - Gonoszul felnevet, hisz tudja, hogy a játékszabályokat csak most találta ki. Mindazonáltal játszaniod kell, ahogy parancsolta. Ha van nálad egy akármilyen kicsi fémlapocskalapozz a [113](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [40](#)-re.

24.

A folyadéktól forróság árad szét a testedben, és csodálatos melegséget érzel. A Hóboszorkány által készített folyadékból ittál, mely az ő követőit megvédi a hidegtől. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! Az ital a fagyást is gyógyítja. Ha vesztettél ÜGYESSÉG pontot fagyás miatt, azt most visszakapod. Frissen, újult erővel indulsz el visszafelé. Lapozz az [56](#)-ra.



25.

Most, hogy a havazás elállt, az ég ismét tiszta és kék. A levegő friss és hideg, a hó ropog a lábad alatt. Lassan haladsz felfelé a hegyoldalban, keresve a prémvadász által megjelölt barlangnyílást. Hirtelen távoli dübörgést hallasz föntről - egy lavina szörnyű hangját. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [163](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [109](#)-re.



26.

Bemáshztk a csónakba, és ellökitek magatokat a parttól. A folyó közepe felé jártok, amikor meghal-
lod, hogy valaki mérgeesen kiáltozik utánatok a
partról. Hátranézel és megpillantod a csónak hara-
gos tulajdonosát, egy Sötét Elfet, ismerős fekete
csuklyás köpenyében. Nyílvesszőt helyez az íjába,
és rád lő. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha
SZERENCSED van - lapozz a [9](#)-re. Ha nincs
SZERENCSED - lapozz a [227](#)-re.

27.

Mikor eléred a kunyhót, berúgod az ajtót, és kivont
karddal rontasz be. Sajnos a kunyhó üres. A ku-
ruzsló bizonyára gyorsan összepakolt, és megló-
gott az aranyaddal. Vesztesz 1 Szerencse pontot!
Visszasétálsz az ösvényhez, és továbbmész fölfé-
lé a folyó völgyében, remélve, hogy elég hosszú
életű leszel ahhoz, hogy még egyszer találkozhasz
ezzel a kuruzslóval. Lapozz a [205](#)-re.



28.

Az idő lassan múlik, de egyetlenegy Goblin sem
tűnik fel. Nyilván a fellázadt rabszolgák győztek a
barlangokban. Végül eléggé pihentnek érzed ma-
gad ahhoz, hogy továbbmenj, és Stubbra támasz-
kodva tovább bicegsz az alagútban. Lapozz a [166](#)-
ra.

29.

Hamarosan visszaérsz az elágazáshoz, és balra fordulva a másik alagúton mész tovább. Lapozz a [106](#)-ra.

30.

A Halálvarázslat rajtad nem fog olyan gyorsan, mint Redswiften. Segítesz neki talpra állni, s közben mentegetőzöl, amiért miattad olvasta el a pokoli átkot. Megnyugtat, hogy jobb így meghalni, mint a jégbarlangok rabszolgájaként. Még vagy egy órát küszködsz vele, a hátadon cipeled szegényt, de ujjai hirtelen a karodba mélyednek, majd elernyed a teste - győzött rajta a Halálvarázslat! Eltemeted Elf barátodat egy avarral belepett tisztáson, aztán amilyen gyorsan csak tudsz, továbbbocsíatsz a Holdkő-dombok felé. De gyenge vagy, és nem tudsz túl gyorsan menni. Vesztesz 1 ÉLET-ERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot! Az út egyre meredekebb lesz, ahogy eléred a dombok alját, és azon kezded törni a fejedet, vajon melyik utat válaszd, hogy megtaláld a Gyógyítót. Ha tovább akarsz menni kelet felé, a folyó mentén a dombok közé - lapozz a [46](#)-ra. Ha inkább átmész a folyó fölött átívelő függőhídon, és délnek indulsz a dombok tövében - lapozz a [385](#)-re.

31.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [295](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, észreveszik, hogy hazudsz, és közelebb jönnek. Lapozz a [143](#)-ra.

32.

A nyílvesző elszáll a fejed fölött, és szerencsésen eléred a túlsó partot, még mielőtt a Sötét Elf újra löne.

Kiugrotok a csónakból, fűgét mutatsz a Sötét Elfnek, és a Pogány-fennsíkon keresztül elindultok délnek, Kőhidafalvára. Lapozz a [278](#)-ra.

33.

A hívők csoportja Goblinokból, Orkokból és Neander-völgyiekből áll. A hozzád legközelebb álló két lény futás közben megpróbál megállítani. Az egyik ostorával csap a lábadra, abban a reményben, hogy az a lábad köré tekeredik, míg a másik a dárdáját hajítja feléd.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [226](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [340](#)-re.

34.

Előveszed a botot a hátzszakodból, és a Hóboszorkány szíve felé döfesz vele. Ha ÜGYESSÉG pontjaid száma 10-nél nagyobb - lapozz a [4](#)-re. Ha ÜGYESSÉG pontjaid száma kevesebb, mint 10 - lapozz a [123](#)-ra.

35.

Barátaid újra nekiveselkednek, de nem tudják legyőzni a tör erejét. Rémulten nézed, amint karod felemelkedik, és a saját mellkasodba döfi a tört. Kalandod itt véget ér!

36.

A kunyhó ajtaja teljesen befagyott, és a válladdal kell benyomnod. Mindössze egyetlen szoba van a kunyhó belsejében, benne egy prémvadász felszerelése. Az egyik sarokban csapdák, prémek és zsákok hevernek egy halomban. Egy faágy, egy asztal, egy szék és néhány főzőedény utal rá,



hogy a kunyhóban laknak. A tűzhelyen még meleg a hamu. Ha néhány fahasábot rá akarsz tenni a tűzre, hogy felmelegítsd az egyik fazékban lévő pörköltet - lapozz a [118](#)-ra. Ha inkább elhagyod a kunyhót, és folytatod az utadat - lapozz a [192](#)-re.



37.

Az előtted álló alak ismét előrelép; egy lámpást tart a kezében, és mikor a közeledbe kerül, megpillantod rémisztő ábrázatát. Arca hamuszürke, két mély gödörben ülő szeme szinte elvész a bőrredők sűrűjében. Egy Éjjeli Vadász sötét birtokára kerültél. Meg kell küzdened vele!

Éjjeli Vadász ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 8

Minden egyes Fordulóban vonj le Támadóerődből 2 pontot, mert nem vagy jártas abban, miként kell sötétben harcolni. Ha te győzől - lapozz a [306](#)-ra.

38.

Bár elég hűvös az idő, amikor a Vörös-folyó partján sétáltok, mégis hirtelen kiver a veríték, és szédülés fog el. Redswiftre nézel és látod, hogy ő is messze van attól, hogy jól érezze magát. Arca sápadt, szeme karikás. - Ülünk le - mondja Redswift fáradt hangon. Hálásan megállsz, és

lerogysz a fűre. Aggódsz, mert a szíved igen szaporán ver. - Emlékszel - szólal meg Redswift -, amikor még a Hóboszorkány barlangjaiban bolyongtunk, elérkeztünk egy ajtóhoz, amelyre egy pergamen volt kiszögezve. Nem tudtad elolvasni, mit írtak rá, és engem kértél meg, hogy én silabizáljam ki. A Halálvarázsige volt odaírva, és most mindketten annak a hatása alatt állunk. Gyorsabban hatott, mint gondoltam. Meg kell találnunk a dombok közt élő öreget, akit csak úgy hívnak, a Gyógyító. Csak ő tud segíteni rajtunk. De attól félek, már túl késő. Lábam túl gyenge, nem hiszem, hogy képes leszek felállni. Ha ittál az Egészség Itálából, amely a Sötét Elfé volt - lapozz a [30](#)-ra. Ha nem - lapozz a [367](#)-re.

39.

Meglendíted a lábadat, és gyomron rúgod a hozzád közelebb álló Goblint. Az összegörnyed, és egy, az állára mért horogütés végleg leteríti. A másik Goblin hirtelen előrelendül, és megpróbálja beléd döfni a törét.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [240](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [386](#)-ra.

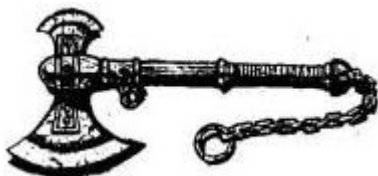
40.

Úgy érzed, becsaptak, amiért elvesztetted a játékot, még mielőtt az elkezdődött volna. Kihúzod a kardodat, hogy szétvágd a Hóboszorkány gömbjét. Lapozz a [244](#)-re.



41.

Óvatosan átmész a hídon. Miután biztonságban átértél rajta, folytathatod fáradtságos utadat a hóban - lapozz a [212](#)-re.



42.

Kibújsz a vállpántokból, és látod, amint a hátizsákod elmerül a víz alatt. Elvesztetted összes aranyadat, tárgyaidat és maradék élelmedet. Vesztesz 2 Szerencse pontot! Az erős ár magával ragad, és minden erőddel azon igyekszel, hogy ne fulladj bele a vízbe. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a [201](#)-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a [280](#)-ra.

43.

Felveszed a földről a kardodat, és átkutatod a Goblinok ruháját. Találsz náluk két tört, némi sós heringet, egy gyertyát és 2 Aranytallért - ezeket elteszed. A nyakukban lévő fém nyakláncok már nem világítanak többé, de nem tudod azokat levenni róluk. Minthogy nem tudod, van-e még több csapda a jégvermen túl, megpróbálsz eldönteni, merre is menj tovább. Ha ezen az alagúton akarsz továbbmenni - lapozz a [88](#)-ra. Ha inkább visszamész az elágazáshoz, és a másik utat választod, lapozz a [29](#)-re.

44.

A villám, mely beléd vág, akkora sokkot okoz, hogy nem bírod elviselni. A földre zuhansz, és elsötétül a világ a szemed előtt. Többé nem is kelsz fel. Kalandod itt véget ér!



45.

Megvizsgálod a földön fekvő ládikót, és úgy döntesz, hogy föltöröd a kardoddal. Találsz benne három díszes gyűrűt és egy repedt palackot, melyből édeskés illat árad. Ha fel akarod próbálni valamelyik gyűrűt - lapozz a [65](#)-re. Ha inkább továbbmész a következő alagúton - lapozz a [338](#)-ra.

46.

A folyó egyre keskenyebbé válik, az út pedig egyre meredekebb lesz. Ahogy mész, percről percre egyre gyengébbnek érzed magad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Elhaladsz egy nagy kidőlt fatörzs mellett, és talán fel sem figyelnél rá, ha nem vennéd észre azt a vastag liánt, mely a gyökereihez van kötve. A kidőlt fa helyén egy óriási lyuk tátong. Belenézel és látod, hogy a lián vége elvész a sötét mélységben. Mit teszel?

Meghúzod a liánt?

Lapozz a [312](#)-re.

Lemászol rajta?

Lapozz a [394](#)-re.

Továbbmész a völgyben a folyó mentén?

Lapozz a [119](#)-re.

47.

Másfél órányi megfeszített gyaloglás után eléred a hasadék végét. Most már továbbmászatsz, föl a hegyre. A meredek terep és az örvénylő hóesés igencsak lelassítja haladásodat. Lapozz a [337](#)-re.

48.

Amikor fölemeled a gömböt, az egyre melegebb lesz, és amint forog, mindig más és más színűvé változik. Redswift és Stubb, miközben hátrább húzódnak, azt ajánlják, hogy tedd le. Mit csinálsz?

Továbbra is a kezekben tartod a gömböt?

Lapozz a [275](#)-re.

Óvatosan leteszed a földre?

Lapozz a [117](#)-re.

Legurítod az alagúton?

Lapozz a [318](#)-ra.

49.

Amikor belépsz az alagútba, egy vasrác zuhan le mögötted, és megakadályozza, hogy visszafordulj. Képtelen vagy felemelni, így nem marad más hátra, mint hogy megnézd, mi van az alagút végén. Nemsokára egy másik vasrácshoz érsz, mely elzárja előtted az utat. A vasrácson túl az alagút balra kanyarodik. A szemközti falon egy gombot fedezel fel, és rögtön rájössz: azt kellene megnyomnod, hogy a vasrác fölemelkedjék. Balszerencsédre a gomb túl messze van ahhoz, hogy elérjed, még ha a kardoddal nyúlsz is felé. Ha van egy vagy több töröd - lapozz a [234](#)-re. Ha egy sincs - lapozz a [393](#)-ra.



50.

Amikor a tűz közelébe érsz, sült kacsza ínycsiklandó illata csapja meg az orrodát. Kihúzd a kardodat, és óvatosan még közelebb méész. Hirtelen szikár öregember ugrik elő egy szikla mögöl. Hosszú haja és szakálla van, és magas hangon sikítózik. Testét állatbőrök fedik, és magasba emelt kőbaltával támad rád. Meg kell küzdened a Domblakó Vademberrel.

Domblakó Vadember ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted - lapozz a [320](#)-ra. Két Forduló után, ha akarsz, Elmenekülhetsz. A sziklákon át visszaroohanatsz a folyó északi partjára. Lapozz a [364](#)-re.

51.

A villám úgy beléd vág, hogy a földre zuhansz. Vesztasz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy - lapozz a [336](#)-ra.



52.

Eszedbe jut egy régi legenda, mely szerint az őrlött Minótauros-szarv az egyetlen olyan anyag, amely képes megszüntetni egy átváltozás-varázslatot. Gyorsan az egyre növekvő lényre hintesz belőle egy keveset, és fellélegzel, amint az újra fehér patkányá zsugorodik. A legenda igaz volt!

Kíváncsi vagy, vajon mi lehet a nyitott szarkofágban - odamész és megvizsgálod. Lapozz a [297](#)-re.

53.

Senki sem felel a kiáltásodra. Ha be akarsz menni a barlangba - lapozz a [246](#)-ra. Ha inkább visszamennél a szurdokba - lapozz a [355](#)-re.

54.

Meggyújtod a gyertyát, és körülnézel a veremben. Körülbelül 15 méter széles, a fatörzs viszont meglehetősen keskeny. A Gyógyító azt mondja, ha készen állsz, azonnal menj át. Dobj két kockával! Ha a kapott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [91](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaidnak a száma - lapozz a [78](#)-ra.



55.

Mikor kihúzd a tört az ajtóból, az a hatalmába kerít, és rád kényszeríti az akaratát. Szinte önkívületben a saját lábada vágod a kezében tartott tört. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Redswift és Stubb odarohannak hozzád, hogy segítsenek,

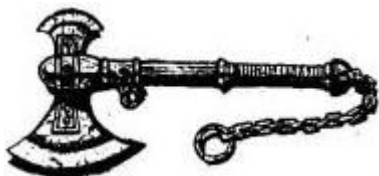
és megpróbálják a kezedet az ajtó felé irányítani, hogy abba szúrd a tört. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [6](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [236](#)-ra.

56.

Elhaladsz a bejárati folyosó mellett, és a főfolyosón folytatod tovább az utadat. Lapozz a [395](#)-re.

57.

Amikor kifelé mész, a Törpe fohászolni kezd istenéhez, és megátkoz. Vesztesz 2 Szerencse pontot. Elhaladsz az elágazás mellett, és továbbmész egy másik alagúrendszerbe. Füledben cseng a Törpe átka. Lapozz a [125](#)-re.



58.

Két satnya bokor között fekvé feszülten figyelsz az egyre hangosabb patadübörgésre. Félrehúzol egy ágot, és kilesel. Négy Kentaurt pillantasz meg, amint ott robognak el előttetek; mindegyikük íjjal és nyilakkal teli tegezzel van felfegyverezve. Mozdulatlanul feksztök, míg a paták hangja el nem hal a távolban. Mikor már biztos távolságban vannak, felálltok, és folytatjátok az utatokat dél felé. Lapozz a [278](#)-ra.



59.

A Kristályharcos, a Hóboszorkány egyik személyes testőre áll előtted, akit azért küldtek, hogy végezzen veled. Teste hatalmas kvarckristály, amit a Hóboszorkány varázsereje keltett életre. Szűrő- vagy vágófegyverek nem tehetnek kárt a Kristályharcosban - a kardod itt teljesen hasznavehetetlen. Ha van nálad egy kalapács, azzal talán szétzúzhatod a Kristályharcost.

Kristályharcos ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 13

Ha nincs kalapácsod - lapozz a [2](#)-re. Ha te nyertél - lapozz a [148](#)-ra.

60.

A Hóboszorkány kimászik a szarkofágból, és száját nagyra tátva elindul feléd. A szemével szinte hipnotizál - egy hang mintha azt súgná neked, hogy dobd el a kardodat, és lazítsd meg a gallérodat. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [8](#)-ra. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [116](#)-ra.



61.

Menet közben az Elf bemutatkozik. - Az én nevem Redswift, ő pedig Stubb - mondja a mosolygós Törpére mutatva. - Itt ismerkedtünk meg a gonosz Hóboszorkánynál, az ő rabszolgái vagyunk. Mindketten szeretnénk visszatérni a falunkba. Én a Holdkő-domboknál lakom, Stubb pedig Kőhidafalvára való. Ha sikerül kijutnunk ezekből a pokoli barlangokból, úgy szívesen vennénk, ha velünk tartanál. Kőhidafalva nekem is épp útba esik. De még az is elég messze van. - Mielőtt Redswift folytathatná, Stubb felkiált, és a földre mutat, ahol egy gömb fekszik. Üvegből készült, és a fáklya fényében olyan, mintha örvénylő színek izzának benne. - Ne nyúlj hozzá! - parancsolja Redswift. - Nincs rá szükségünk, meg egyébként is, lehet, hogy csapda. - Ha nem hallgatsz Redswiftre, és felveszed a gömböt - lapozz a [48](#)-ra. Ha inkább továbbmész - lapozz a [166](#)-ra.

62.

A Zombi felemel egy hatalmas bunkósbotot az ajtó mögül, és előrecsoszog, hogy rád támadjon.

Zombi ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted - lapozz a [200](#)-ra. Két Forduló után akár Elmenekülhetsz, oly módon, hogy visszarahansz a kereszteződéshez, és egyenesen továbbmész le az alagúton. Lapozz a [150](#)-re.

63.

A szomjúság legyengít. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ennek ellenére mégsem kockáztatod meg, hogy igyál a vízből. Lapozz a [96](#)-ra.

64.

Az óriási hófal lesodor a hegyről. A fejed egy sziklának ütődik, és elveszted az eszméletedet. Időközben a lavina megrekedt egy vízmosásban, de téged betemetett a hó. A Jégtű-hegy újabb áldozatot követelt!

65.

Megdörzsölöd a palackot, és megszagolod az ujjadat: az üvegben közönséges kölni van. Megvizsgálod a három gyűrűt, és úgy döntesz, hogy az egyiket az ujjadra húzod. Melyiket?

Az aranygyűrűt?

Lapozz a [21](#)-re.

Az ezüstgyűrűt?

Lapozz a [159](#)-re.

A rézgyűrűt?

Lapozz a [130](#)-ra.

66.

Dühöngő vihart szabadítottál el azáltal, hogy fölvetted a pajzsot. Örvénylő forgószél söpör végig az alagúton. Megveted lábadat, úgy várod a támadását. Másodpercekkel később a vihar odaér hozzád, és a törmelékek özönét zúdítja rád, szinte elsöpör. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a [294](#)-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a [160](#)-ra.

67.

Letérdelsz a prémvadász mellé, és lassan a hátára fordítod. Üres tekintete a semmibe réved, szája sarkából vér szivárog. A Yeti mély sebet ejtett a mellén. Nincs remény, hogy túlélje. Nagy erőfeszítéssel a nyakad köré kulcsolja a karját, és magához húz, hogy halljad utolsó szavait. Megköszöni, hogy megpróbáltad megmenteni, és kéri, hadd bízsa rád a titkát. Szörnyű fájdalmak közepette, suttogva kezd bele a történetébe. Elmondja, hogy élete nagyobbik részét a hegyek között töltötte, állatokra vadászott, a prémjüket pedig eladta, de az utóbbi öt évben a legendás Kristálybarlangok után kutatott. Ezeket a barlangokat a Hóboszorkány hívei vájták egy gleccserben. A Hóboszorkány nem más, mint egy gyönyörű, de igen gonosz boszorkány, aki a sötétség erőinek a segítségével megpróbál új jégkorszakot hozni a világra, hogy annak ő legyen egyetlen uralkodója. A Kristálybarlangok bejárata ennek a hegynek az oldalában nyílik. Nyitva van ugyan, de csak varázslattal lehet átjutni rajta. A szerencsétlenül járt vadász ezt csak tegnap fedezte fel, amikor véletlenül meglátta a Hóboszorkány egyik harcosát, amint átsétált a látszólag kemény jégfalon, és eltűnt mögötte. A vadász a bejárat fölé akasztott egy darab prémet, hogy másnap, ha visszatér, megtalálja. Sajnos a Yeti keresztülhúzta a számításait. A vadász megkér, hogy hatolj be a gonosz Hóboszorkány birodalmába, és végezz vele. Sokféle legenda kering arról, hogy mekkora kincsek vannak befagyasztva a Hóboszorkány barlangjainak a falába - ez bőséges jutalom lenne számodra. A prémvadász hirtelen görcsösen megszorít, majd csendben hátrahanyatlik a hóba. Meghalt.

Betemeted hóval, majd elgondolkodol azon, mit is tegyél. 50 Aranytallér vár, ha visszatérsz Big Jim Sunhoz, és bemutatod neki a bizonyítékot, hogy megölted a Yetit. Mégis, sokkal csábítóbbnak találod azt, hogy eljuss a Jégtű-hegy alatti Kristálybarlangokba. Ugy döntesz hát, hogy nekivágsz a nagy kalandnak - lapozz a [25](#)-re.

68.

A Kísértet sikoltozva közli veled, hogy hamarosan meg fogsz halni. A Gyógyító főzete azonban képessé tesz rá, hogy ellenállj a csábításnak, hogy kirántott kardoddal hallgattasd el a Kísértetet. Végül is sikerül sértetlenül elhaladnod mellette. Lapozz a [19](#)-re.

69.

Az öreg egy rejtett zsebbe gondosan elteszi az érméket, aztán elmondja, hogy két dologra kell ügyelned, ha dél felé, Kőhidafalvára mész. Először is - a legközelebbi kút mérgezett, másodszor - Kőhidafalvától északra igen sok a Dombi Troll. Sok szerencsét kíván, majd elbúcsúzik és távozik. Stubb unszol, hogy induljatok, amilyen gyorsan csak lehet, mert aggódik, hogy a Dombi Trollok megtámadják Kőhidafalvát. Lapozz a [348](#)-ra.

70.

A Hegyi Elf felnevet és közli, hogy ő sohasem szokott meghízni, de ha elég szerencsés lenne, és le tudná venni a láncát, akkor megpróbálna elmene-külni. Alighogy befejezte a mondatot, fájdalmasan felordít. Hiába próbálja meg levenni a nyakából az engedelmesség láncát, miközben egy láthatatlan

lény bocsánatáért esedezik. Végül felhagy az ordítással, a földre rogy, arca verejtékben úszik. Megkérdezed, hogy jól van-e, de nem válaszol. Vesztesz 1 Szerencse pontot! Úgy döntesz, hogy otthagysz és továbbmész - lapozz a [241](#)-re.

71.

Az ember felpattan a székéből, és így szól: - Valóban én vagyok. Mi bánt, idegen? - Elmeséled neki, hogy milyen kalandokon mentél át a jégbarlangokban, és azt, hogy egy varázslat lassan végez veled. Az öreg mosolyogva így válaszol: - Halálvarázslat? De hisz azt könnyű megtörni. Nem kell hozzá más, csak egy korsó általam kevert speciális gyógyfűfőzet, amit csekély 50 Aranyért megvehetsz. - Csodálkozol, hogy ez az ember pénzt kér cserébe, amiért megmenti az életedet, de úgy látod, hajthatatlan. Ha fizetsz neki a főzetért - lapozz a [149](#)-re. Ha inkább ráijesztesz - lapozz a [390](#)-re.



72.

Megadást színlelsz, majd hirtelen az Illuzionistához ugrasz. Sikerül megkaparintanod és a földhöz vágnod a kristályát, mely apró darabokra törik. Az Illuzionista megfordul, és magas hangon sikoltozva bemenekül a koponya szájába. Füst száll fel az összetört kristály darabjai közül, és egy kövér alak

körvonalai jelennek meg előtted - egy Dzsinn szabadult ki a kristályból! Meghajol előtted, és megköszöni, hogy életre hívtad. Közli veled, hogy hálája jeléül egyszer, amikor akarod, láthatatlanná varázsol. Többet nem mond és eltűnik. El kell döntened, hogy merre menj tovább:

Bemész a bal oldali alagútba? Lapozz a [266](#)-ra.

Bemész a koponya száján? Lapozz a [288](#)-ra.

Bemész a jobb oldali alagútba? Lapozz a [49](#)-re.

73.

Sajnos te húztad a rövidebbet. Vesztesz 1 Szerencse pontot! Abban a pillanatban, ahogy megérinted az ékszerládika fogantyúját, az életre kel. Egy Áspiskígyó tekeredik a csuklódra, és még mielőtt le tudnád rázni, beléd mélyeszi a méregfogát. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha még mindig életben vagy, sikerül továbbvonszolnod magad az alagútban. Lapozz a [20](#)-ra.

74.

Belefűjsz a furulyába, és anélkül hogy játszanál rajta, vidám dallam száll fel belőle. Úgy döntesz, hogy elteszed a bűvös furulyát a hátizsákodba. Ha még nem tetted volna:

Megnézheted a rovásírást a boton.

Lapozz a [345](#)-re.

Megszagolhatod a rózsát.

Lapozz a [317](#)-re.

Beleolvashatsz a könyvbe.

Lapozz a [356](#)-ra.

Természetesen, ha a fent említettek közül semmihez sincs kedved, ha akarod, elhagyhatod a barlangot, és továbbmehetsz az alagúton jobbra - lapozz a [198](#)-ra.



75.

Bepillantasz a barlang nyílásán, és látod, hogy az mélyen a hegy belsejébe nyúlik. Fáklyák világítják meg kísérteties fénnel a falon lógó fafaragványokat és maszkokat. Amikor belépsz, egy díszesen öltözött figurát pillantasz meg, aki a földön ülve hátat fordít neked. Anélkül hogy megfordulna, a misztikus alak így szól: - Én vagyok a Gyógyító. Ha azért jöttél, hogy meggyógyulj, állj most elé! - A szíved szaporán kezd verni, amikor megkerülsz, és odaállsz elé. Egy iszonyatosan torz ember ül előtted; teste teljesen ki van csavarodva, ennek ellenére mégis büszkén ül, bár látszik az arcán a fájdalom. Elmondod neki, hogy Halálvarázslattal átkoztak meg, és azért jöttél, hogy meggyógyítson. - A Halálvarázslat erejét nehéz megtörni. Ez csak egyszer sikerült nekem, és akkor sem volt könnyű. Egy szertartást kell végigcsinálnom hozzá, de nem biztos, hogy túléled. Mégis meg kell próbálnod. Segíteni fogok neked, amennyire csak tudok. Először is az arcodra kell helyezned az Élet Maszkját, mely megakadályozza, hogy a Halálvarázslat továbbterjedjen. Ha túléled az első csatát élet és halál között, képes leszel rá, hogy megbirkózz a visszafordítási folyamat második szakaszával. - Ekkor a Gyógyító egy különös maszkot emel le a falról, mely a Napot jelképezi. Amikor az arcodra teszed, úgy érzed, mintha szétszakadna a tested. Dobj egy kockával, és a kapott összeget vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [258](#)-ra.

76.

Amikor látják, hogy megölted a vezetőjüket, a Kentaurok meghátrálnak. Figyelmezteted Redswiftet és Stubbot, hogy ne vegyék üldözőbe őket. Ha még nem volna pajzsod, úgy felveheted a földről azt, amelyik a Kentaur-vezér mellett fekszik. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Ha fel akarod próbálni a Kentaur sisakját - lapozz a [362](#)-re. Ha inkább nem nyúlsz hozzá, és azonnal továbbindulsz Kőhidafalva felé - lapozz a [278](#)-ra.

77.

Van nálad lándzsa? Ha van - lapozz a [391](#)-re. Ha nincs - lapozz a [378](#)-ra.



78.

Félúton vagy a fatörzsön, amikor hirtelen pánik fog el, és elveszted az egyensúlyodat. Fejjel lefelé bezuhansz a mély verembe, és azonnal meghalsz.

79.

A víz veszélytelennek látszik, de egyáltalán nincs kedved hozzá, hogy átázz és átfázz. De nincs más választásod, a vízesés alatt kell elmenned. Menet közben egyszer csak észreveszed, hogy a ruhád füstölni kezd. Futásnak eredsz, mert rájössz, hogy nem víz folyik itt, hanem sav; a csapdát minden bizonnyal a Hóboszorkány állította, hogy szökött rabszolgáit elpusztítsa. Felordítasz fájdalomában, amikor a sav a bőrödet éri. Vesztasz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha túlélted - lapozz a [383](#)-ra.

80.

A Zenész csodálkozva néz rád, hogy érdekel a zenéje. Abbahagyja játékát, és így szól hozzád: - Bizonyára új ember vagy itt, mert az itt élő sөpredek - kivéve természetesen szeretett Hóboszorkányunkat - nem szívesen hallgatja a zenémet. A bolondok, pedig ha tudnák, milyen szerencsét hoznak a dalaim! Figyelj jól, idegen! Most eljátszom egy kis dalt, amely begyógyítja a sebeidet. Jól figyelj, és mondd majd el a csöcseleknek, mit láttál itt, talán akkor tisztelni fognak engem és a zenémet! - A zenész egy megnyugtató, lágy dallamot kezd játszani, és döbbsenten látod, hogy az egyik sebed teljesen begyógyult. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! - Gyere majd vissza egy kis beszélgetésre - mondja elégedetten. Megköszönöd neki, amit érted tett, és folytatod az utadat a barlangfolyosón. Lapozz a [111](#)-re.

81.

Bebújsz egy kiszögellés alá, miközben fönről csak úgy zuhog a hó. Amilyen szorosan csak tudsz, rejtekhelyed jégfalához simulsz, míg a lavina elvonnul. Megkönnyebbült sóhajjal indulsz ismét útnak, hogy megkeresd a Kristálybarlangokat. Lapozz a [363](#)-ra.

82.

Épp hogy csak kint tudod tartani a fejedet a vízből, de képtelen vagy kiúszni a partra. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [201](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [280](#)-ra.



83.

Egy ember jön oda az ajtóhoz. A bőre halvány szürkésfehér. Üres tekintete és lassú mozgása kétségtelenné teszik, hogy ez egy buta Zombi! Ha meg akarod támadni - lapozz a [62](#)-re. Ha visszaroiansz az elágazáshoz, és egyenesen mész tovább - lapozz a [150](#)-re.



84.

A villám a mellkasodba vág. Ha ÉLETERŐ pontjaid száma 10 vagy annál kevesebb - lapozz a [44](#)-re. Ha több, mint 10 - lapozz az [51](#)-re.



85.

Mire eléritek a dombtetőt, erősen lihegsz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Annyira kimerültél, hogy csak Ash figyelmeztető kiáltására veszed észre, hogy egy Halálsólyom száll feléd, és lecsapni készül rád. Ash egy nyílveesszőt lő ki a ragadozóra. Ash ÜGYESSÉGE 9. Dobj két kockával. Ha a kapott összeg Ugyanannyi vagy kevesebb, mint Ash ÜGYESSÉGE - lapozz a [175](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint Ash ÜGYESSÉGE - lapozz a [238](#)-ra.



86.

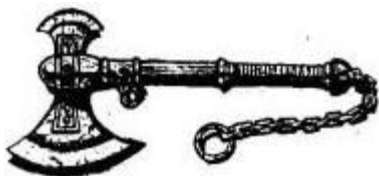
A Goblinok elengedik a kötelet, és a verem peremére állnak. Nagyokat nevetnek rajtad, amiért be akartad csapni őket. Helyzeted rosszabb, mint valaha; csapdában vagy, egy jégverem mélyén, és még a kardod sincs melletted. Vesztesz 2 Szerencse pontot! Nagyot sóhajtasz, és felkiáltasz a Goblinoknak, hogy fogják meg a kötél végét, amit időközben feldobtál nekik. Megfogják, és kimászol a veremből. Mindegyik prémekbe öltözött Goblin nyakában egy halványan világító fém nyaklánc lóg. Törük hegyével bökdösve visszafelé terelnek az

alagútba. Rájössz, ha nem próbálsz meg megszabadulni tőlük, akkor véged. Ha pusztá kézzel támadsz rájuk - lapozz a [39](#)-re. Ha inkább megpróbálsz elfutni - lapozz a [102](#)-re.



87.

Amint a fekete lábnyomokra lépsz, furcsa érzés kerít hatalmába. Tested remegni kezd, lábaid rogyadoznak, úgy érzed, rögtön elájulsz. Mégis kitarótán mész tovább. Mikor az utolsó lábnyomokat is elhagyod, még mindig úgy érzed, mintha kissé legyengültél volna. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot! Az elvarázsolt barlangokat átkozva továbbmész az alagútban - lapozz a [207](#)-re.





88.

Az alagút nem sokkal később egy kör alakú barlangba torkollik. Innen éppen veled szemben egy másik alagút vezet tovább. Hirtelen különös látványra figyelsz fel - a földön két tócsa van, gyenge pára száll föl belőlük. Az egyikből egy kard markolata, a másikkól egy lándzsa nyele áll ki. A fal tövében egy halálra fagyott Ork tetemét pillantod meg; előrenyújtott karja a kardra mutat. Mikor közelebb mész a tócsához, egy versikét veszel észre, amit a jégpadlóba vésett valaki:

*Kard és lándzsa között most választanod „kell”.
Rajtad áll, hogy győzől-e,
Vagy itt veszel el örökre.*

Eltűnődsz a vers fölött, és azon töprengsz, mitévő legyél.

Húzd ki a kardot a tócsából? Lapozz a [237](#)-re.
Húzd ki a lándzsát a tócsából? Lapozz a [250](#)-re.
Vágj át a barlangon a szemközti alagúthoz? Lapozz a [221](#)-re.



89.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [331](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [103](#)-ra.



90.

Redswift és Stubb nem sebesültek meg a lehulló jégdaraboktól, és felsegítenek. Meglepetten veszed észre fejed fölött a kék eget. Mindhármán sietve kimáasztok a jégbarlangból, és a hegyoldalban találjátok magatokat. Nem havazik, és minden békésnek látszik. Miközben lefelé mentek a hegyről, Big Jim Sunról mesélsz a barátaidnak meg arról, hogyan kerültél a Hóboszorkány Barlangjaiba. Úgy gondolod, Big Jim joggal hiheti, hogy halott vagy; ezért úgy döntesz, nincs értelme kutatni utána, hogy megkapd a Yetiért járó jutalmadat. Gyorsan ráállsz hát, hogy elkíséred Redswiftet és Stubbot Kőhidafalvára. Lapozz a [104](#)-re.





91.

Lassan, óvatosan lépkedve eléred a verem túlsó oldalát; ettől igencsak megkönnyebbülsz. A Gyógyító hanyagul átsétál a farönkön, mintha a verem ott sem lenne. - Jól van - mondja -, és most készülj fel a következő próbára. Ahhoz azonban, hogy túlélj, teljesen nyugodtnak kell lenned. Ha van egy sárkánytojásod, nyugtató főzetet készíthetek neked belőle. - Ha van nálad sárkánytojás - lapozz a [359](#)-re. Ha nincs - lapozz a [271](#)-re.



92.

Megkerülsz egy sziklát, s mögötte hatalmas természetű embert veszel észre, aki az árnyékban szunyókál. Állatbőrökön fekszik és horkol. Kétélű csatabárdját a sziklának támasztotta. Ez egy Barbár, akit dőreség lenne felébreszteni, úgy döntesz hát,

hogy elosonsz mellette. Ha Elf-csizma van a lábadon - lapozz a [128](#)-ra. Ha közönséges csizmát viselsz - lapozz a [374](#)-re.

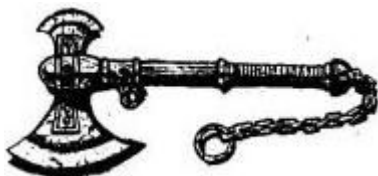


93.

Sikerül félreugranod a feléd repülő ládikó útjából. Az a falnak vágódik és összetörik. Tartalma széthullik a földön. A Fagyóriás cammogva indul el feléd, hogy megöljön, de te már kivont karddal várod.

Fagyóriás ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Két Forduló után akár Elmenekülhetsz az odújából a következő alagútba - lapozz a [338](#)-ra. Ha legyőzöd - lapozz a [182](#)-re.



94.

Megbotlasz, és véletlenül rálépsz az egyik fehér lábnyomra - lapozz a [11](#)-re.



95.

A Gnóm odarohan hozzád, és így kiált: - Tűnj el, a vacsora csak két óra múlva lesz kész! Majd meghallod a csengőt! De elég ágrólszakadtnak látszol, ezért nem bánom, megeheted ezt a kissé száraz süteményt! - A Gnóm rámutat egy süteményre az asztalon. Ha megeszed és kimész - lapozz a [290](#)-re. Ha inkább megtámadod a Hóboszorkány szolgáját - lapozz a [187](#)-re.





96.

Minthogy vizetek fogytán van, kissé aggódva indultok el délnek. Stubb, csak hogy vigasztaljon benneteket, közli, hogy másnap már Kőhidafalván lesztek. Csodálkozik viszont, hogy egyetlen Törpe ismerősével sem találkozott eddig. - Dehogynem - szólal meg komoran Redswift -, bár nem hinném, hogy így akartad volna viszontlátni őt. - Egy sziklára mutat, körülbelül 50 méterre nyugatra. Egy Törpe véres testét pillantod meg a sziklának támasztva, feje félrebillent, meg sem moccan. A bárdját még mindig a kezében tartja, és akárki vagy akármi végzett is vele, nem járhat túl messze. Stubb a Törpéhez rohan, és keservesen jajveszékel: - Ez Morri, a kovács! - kiáltja. - Úgy látom, a Dombi Trollok tették! Temessük el Morrit, és amilyen gyorsan csak lehet, vigyük el a szörnyű hírt Kőhidafalvára. Itt van Morri kulacsa, fogd! Neki úgysem lesz már rá szüksége. - Benyakalod a vizet, és végre felfrissülsz. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot! Eltemetitek Morrit, a sírjára teszitek a bárdját és a sisakját, majd elindultok Kőhidafalva felé. Lapozz a [110](#)-re.



97.

A könyvben szöveg nincsen, viszont az oldalak helyét kivágták, és egy aranyláncon függő talizmánt helyeztek bele. Ez a talizmán egy zöld

jádebéka. Ha a nyakadba akarod tenni a láncot - lapozz a [327](#)-re. Ha inkább a könyvben hagyod, úgy is jó, vagy ha még nem tetted volna:

Belefújhatsz a furulyába. Lapozz a [74](#)-re.

Eolvashatod a boton lévő rovásírást.

Lapozz a [345](#)-re.

Megszagolhatod a rózsát.

Lapozz a [317](#)-re.

Ha a fentiek egyikéhez sincs kedved, kimehetsz a barlangból, és elindulhatsz az alagúton balra - lapozz a [198](#)-ra.

98.

Bár még szédelegsz a villámcsapás következményeitől, mégis gyorsan el kell döntened, mit is tegyél. Ha föl akarsz állni, és el akarsz futni - lapozz a [262](#)-re. Ha inkább megpróbálsz összezúzni a gömböt a kardoddal - lapozz a [244](#)-re.



99.

Az Illuzionista hangosan felnevet, amikor látja, hogy kardod csupán az egyik illúzióvarázslatát hasítja szét, azután törét a válladba dőfi. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a [279](#)-re.

100.

Az Elf megkérdi tőled, miért keresed a Gyógyítót. Elmeséled neki, hogyan harcoltál a jégbarlangokban, hogyan ért benneteket a Halálvarázslat, és hogy Szegény Redswift miként végezte. - Redswift! - kiált föl az Elf. - Hisz ő az én fivérem! - Elmondja, hogy az ő neve Ash, és fogalma sem volt róla, hogy a fivére a Hóboszorkány fogságába esett. Redswift halálhíre elszomorítja, majd hirtelen feláll, és némán tesz néhány lépést a napfény felé. Kisvártatva így szól: - Segítek neked, hogy megtaláld a Gyógyítót, de egyedül kell beszélned vele, mert ő csak a betegekkel hajlandó szóba állni. A Sötétek, az éjszaka gonosz szellemei betegséggel és kinnal átkozták és nyomorították meg, mert meggyógyított egy Nikodémusz nevű varázslót, akit a Sötétek Halálvarázslattal sújtottak. Most magányosan gyakorolja mesterségét a dombok között. Kövess, azt hiszem, nincs vesztegetni való időnk! - Ash, minden veszélyre figyelve, elindul előtted. Fölfelé mentek a völgyben, és egy óra múlva elértek egy függőhídhöz, mely a folyón ível át. Ash közli veled, hogy át kell menned a hídon. Pihened kellene előbb, válaszolod, mert a Halálvarázslat egyre inkább legyengít. Vesztess 1 ÉLETERŐ pontot! Miután kipihented magad, közlöd Ashsel, hogy most már folytathatod az utadat, és rálépsz a hídra. Körülbelül félúton Vagy, amikor kiabálást hallasz. Körülnézel, és két Dombi Troll veszel észre, amint a híd tartóköteleit vagdossák át. Amilyen gyorsan csak tudsz, rohanni kezdesz a túlsó part felé. Tedd próbára a SZERENCSEDÉDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [273](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [181](#)-re.

101.

A piros edény alján egy négyzet alakú fémlapocskára hever. Úgy döntesz, hogy elteszed a hátizsákosba. Ha bele akarsz nézni a szürke edénybe - lapozz a [344](#)-re. Ha nem akarsz, kimehetsz a barlangból a szemközti ajtón - lapozz a [176](#)-ra.

102.

- Állj! - kiáltanak utánad a Goblinok. De te futsz tovább. Mindketten megcélznak, és feléd hajítják a törüket. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz - lapozz a [140](#)-re. Ha 3-at vagy 4-et dobsz - lapozz a [330](#)-ra. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz - lapozz a [245](#)-re.

103.

A Hegyi Elf meglepettnek látszik és megkérdi, miért nem viseled az engedelmesség láncát. Látnod, hogy az ő nyakában egy fémlánc van, mely a félhomályban gyengén világít. Rögtön rájössz, hogy ez lehet az a lánc, amiről beszélt. Ha azt feleled neki, hogy mostanában meghíztál egy kicsit, és a láncot épp meg akarod hosszabbítani - lapozz a [70](#)-re. Ha inkább megtámadod az Elfet, még mielőtt az riasztaná az őrséget - lapozz a [382](#)-re.

104.

Az utatok délre hosszú és fárasztó, de mégis váljaljátok, csak hogy minél távolabb kerüljétek a Jégtű-hegyektől. Két napra rá, hogy elindultatok a jégbarlangokból, eléritek a Kok folyót. Körülbelül 80 kilométerre innen fekszik Fang városa, ahol Sukumvit báró hírhedt Halállabirintusa várja minden évben a bátrakat a Bajnokok Próbáján. Az

évnek ebben a szakában azonban nem valószínű, hogy e város érdekesebb lenne a többi folyó menti társánál. Úgy határoztok, hogy inkább lefelé mentek a folyó mentén, hátha találtok egy hidat vagy egy révészt. Vagy egy félórāja mentek már a széles, piszkosbarna folyó mentén, amikor egy tutajt pillantotok meg a parthoz kikötve. Egy ember alszik rajta. Odakiáltasz neki, és megkéred, hogy vigyen át. Elküld és közli, hogy ő ma túl fáradt ahhoz, hogy dolgozzon. Ha fel akarsz ajánlani neki 10 Aranyat, hogy gondolja meg magát - lapozz a [315](#)-re. Ha inkább továbbmész - lapozz a [131](#)-re.



105.

Ash csak a kedvező alkalomra vár, és újra lő. Ezúttal nem véti el. A Halálsólyom a földre zuhan, melléből Ash nyila áll ki. A domb túloldalán egy szurdok van. Ash közli veled, hogy innen már egyedül kell továbbmenned, hogy megkeresd a Gyógyítót. Búcsúzáskor még elmondja, hogy kelet felé kell menned a szurdokban mindaddig, míg egy sziklához nem érsz, melybe egy Főnix-fejet véstek. A Gyógyító a domboldalban él egy barlangban, közvetlenül a főnixes szikla felett. Megköszönöd Ash hozzád való jóságát, és lassan elindulsz a dombról lefelé, a szurdokba. A domb aljában, ahogy Ash tanácsolta, balra fordulsz. Lapozz a [252](#)-re.



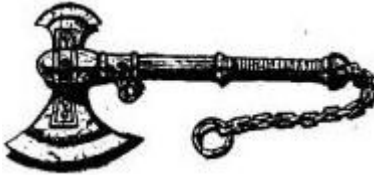
106.

Az alagút bal oldali falában nemsokára egy nyílást pillantasz meg. Odamész és bekémeledsz. Egy kisebb barlangba látsz be, ahol egy Gnóm egy Neander-völgyivel ordítózik. Ha úgy döntesz, hogy bemész ebbe a kezdetleges konyhába - lapozz a [95](#)-re. Ha inkább továbbmész - lapozz a [267](#)-re.



107.

Megbotlasz, de sikerül elkerülnöd, hogy rálépj akár a fehér, akár a fekete lábnyomokra. Visszanyered az egyensúlyodat, és szépen továbbmész a lábnyomok között lépkedve. Lapozz a [207](#)-re.



108.

A hívők fölkapnak, és odavisznek a kékre festett jégkörhöz, melynek közepén a bálvány áll. Vad ordítózások és kiáltások közepette bedobnak a kék kör közepére. A bálvány jéggé dermedt végtagjai megrándulnak, amikor már a körön belül vagy - egy Jégdémont keltettél életre.

Jégdémon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

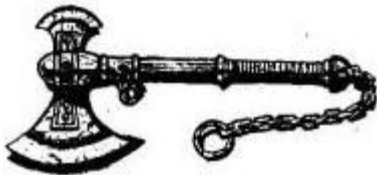
A szokásos támadáson kívül minden Fordulóban dobj egy kockával, hogy megállapítsd, vajon a bálvány orrlukaiból feléd lövellő fagyasztógáz kárt tesz-e benned. Ha 1-et, 2-t vagy 3-at dobsz, a gáz eltalál, és ekkor vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha 4-et, 5-öt vagy 6-ot dobsz - a gáz célt téveszt. Ha te nyersz - lapozz a [184](#)-re.



109.

Fölnézel, és a hegyoldalban egy feléd tartó óriási hózuhatagot látsz. Elfog a rémület, amikor ráeszmélsz, hogy pont a lavina útjában állsz. Körülné-

zel, és egy kiszögellést veszel észre, amely alá behúzódhatsz. A lavina már csak száz méterre lehet tőled, amikor rohanva menekülsz a szikla alá. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [81](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [371](#)-re.



110.

Esteledik, és Stubb akarata ellenére úgy döntötök, hogy letáboroztok a sziklák és bokrok tövében. Tüzet raktok és lepihentek. Redswift áll őrt elsőnek. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSÉD van - lapozz a [399](#)-re. Ha nincs SZERENCSÉD - lapozz a [251](#)-re.



111.

A távolból kántáló hangokat hallasz; hamarosan egy nagy barlang bejáratához érsz. Odabent a Hóboszorkány alattvalók látod; tízen vannak, és éppen alázattal borulnak le egy démon képmása előtt. A barlangnak két kijárata van: az egyik veled szemben, a másik jobb kéz felől. Ha úgy teszel, mintha te is a démonimádók egyike lennél, és szép nyugodtan besétálsz a barlangba - lapozz a [300](#)-ra. Ha óvatosan belopakodsz a barlangba - lapozz a [283](#)-ra.



112.

Ha van parittyád, és használni akarod a Fagyóriás ellen - lapozz a [373](#)-ra. Ha inkább a kardoddal küzdesz meg vele - lapozz a [292](#)-re.



113.

A Hóboszorkány gyorsan elmondja a játékszabályokat; kiválasztasz egy lapocskát, és a markodba rejtéd. Ő mond majd egy alakzatot. A négyzet üti a kört, a kör üti a csillagot, a csillag üti a négyzetet. Ha te nyersz, lehetőséged van rá, hogy elmenekülj. Ha vesztesz - meghalsz. Ha mind a ketten ugyanazt választjátok, újra játszotok. Életed a döntésedtől függ. Válassz alakzatot! Természetesen csak azt választhatod, ami nálad van. Melyiket választod?

A négyzet alakút?

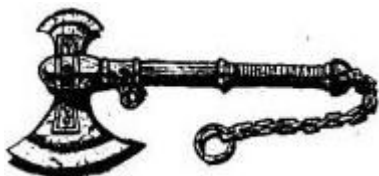
A kör alakút?

A csillag alakút?

Lapozz a [15](#)-re.

Lapozz a [152](#)-re.

Lapozz a [392](#)-re.



114.

Sikerül visszanyerned hatalmadat az akaratod fölött, és felkapod a botodat. Ezúttal még eltökéltebben döföd a Hóboszorkányba. Lapozz a [4](#)-re.





115.

Tőled balra a fák között egy magas embert veszel észre. Hegyes füle és szőke haja van. Zöld köpenyt visel, és éppen nyílvevesszők faragásával van elfoglalva. Ez egy Elf, és külsőre igen hasonlít Redswiftre. Ha meg akarod kérdezni tőle, hogy hol él a Gyógyító - lapozz a [100](#)-ra. Ha inkább rátámadsz a kardoddal - lapozz a [397](#)-re.



116.

Azt veszed észre, hogy engedelmeskedsz a parancsainak. Meglazítod gallérodát, hogy szabaddá tedd számára a nyakadat, hogy a véredet szívhasssa. Örökké a szolgája leszel az élőholtak világában.

117.

Attól tartva, hogy valami szörnyű dolog történik, Redswift és Stubb visszahőkölnek, amikor a gömböt a földre teszed. De nem történik semmi rendkívüli, csupán annyi, hogy a gömb újra fényleni kezd. Vállat vonsz, és társaid után indulsz - lapozz a [166](#)-ra.

118.

A tűz hamarosan föllángol, és vidáman pattog a kandallóban. Egyre jobban érzed magad, ahogy a lángok melege átjárja a testedet. A pörkölt jóízű, és érzed, amint erőd lassan visszatér. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! Újult erővel úgy döntesz, hogy továbbmész. Lapozz a [192](#)-re.



119.

Balra egy keskeny csapást láatsz, mely a folyópart-ról vezet a fák közé. Ha ezen az ösvényen mész tovább - lapozz a [168](#)-ra. Ha inkább a folyó völgyében mész tovább - lapozz a [205](#)-re.

120.

A tör eltalálja a gombot, és a vasrács lassan fel-emelkedik. Nyersz 1 Szerencse pontot. Nem vesz-tegeted az idődet, átfutsz a rács alatt, és balra fordulsz. Addig mész, míg egy kereszteződéshez nem érsz. Előtted és tőled balra életnek semmi nyomát nem látod - de jobbról egy különös, em-berszerű lény közeledik feléd. Lapozz az [59](#)-re.

121.

Halálra rémülve veszed észre, hogy nincs nálad olyan fegyver, amellyel megölhetnél egy Vámpírt. A Hóboszorkány fokozatosan a hatalmába kerít, és arra kényszerít, hogy tedd szabaddá a nyakadat, hogy a véredet szívhassa. Örök időkre a szolgája leszel az élőhalottak világában.



122.

A villámcsapás, mely eltalál, borzalmas megrázkódtatás a számodra. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig életben vagy - lapozz a [322](#)-re.

123.

A Hóboszorkánynak előbb-utóbb sikerül úrrá lennie a fokhagymától való félelmén, és kiüti a botot a kezedből. Tekintete átható, és egy hangot hallasz, mely egyre csak azt hajtogatja, hogy dobd el a fokhagymát, és tedd szabaddá a nyakadat. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [114](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [134](#)-re.

124.

Mikor a harmadik sziklára lépsz, megcsúszik a lábad, és a folyóba pottyansz. A víz elsodor, és képtelen vagy az árral szemben úszni. Ha 400 vagy annál több Arany van nálad - lapozz a [381](#)-re. Ha 400-nál kevesebb aranyad van - lapozz a [82](#)-re.



125.

A gleccserből kivezető alagút a hegyoldalban ér véget. A falak itt már nem jégből, hanem kőből vannak. Ha marosan egy tágas barlangba érsz, ahonnan három kijáraton lehet kijutni. Az egyik tőled balra, a másik jobbra, a harmadik, mely egy faragott koponyára emlékeztet, épp veled szemben van. Amint belépsz a barlangba, egy visszataasztító külsejű ember lép elő a koponya szájából. Előrenyújtott kezében egy üvegkristályt tart. Rád parancsol, hogy fordulj vissza, mert csak a Hóboszorkány személyes szolgálói léphetnek be a hegy belsejébe. Ha van egy varázsfurulyád, azt mondhatod neki, hogy arra kérték, játssz valamit a Hóboszorkánynak. Lapozz a [299](#)-re. Ha akarsz, megtámadhatod a kardoddal - lapozz a [156](#)-ra.



126.

Az Agypusztító undorító csápjai összevissza rángatóznak, míg teljes erejével arra koncentrálnak, hogy magához vonzzon. Képtelen vagy ellenállni, és révületedben elindulsz a förtelmes lény felé. Reményvesztetten és tehetetlenül nézed, ahogy egyik csápját a nyakad köré tekeri. Gyengének érzed magad, és minden elsötétül előtted, amint az Agypusztító kezdi elszívni szellemi erődet. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot! Ha még ezután is életben vagy - lapozz a [213](#)-ra.

127.

A kardod ismét célt téveszt, és a tör kardforgató karodba mélyed. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot! Kétségbeesve, őrjöngve csapsz a kardoddal a három tükörkép felé, melyek törükkel feléd döfnek. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [232](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [361](#)-re.

128.

Sikerül csendben elosonnod az alvó Barbár mellett, és folytatod az utadat a szurdokban. Lapozz a [319](#)-re.

129.

A fejedre mért ütéstől elveszíted az eszméletedet. A Halálvarázslattól amúgy is legyengült szervezeted ezt már nem képes elviselni. Kalandod itt véget ér.

130.

Egy varázsgyűrű van az ujjadon, melynek hatalma folytán egyetlenegyszer egy harcost hívhatsz segítségül. Nyersz 1 Szerencse pontot. Ha még nem tetted volna, felhúzzhatod az aranygyűrűt - lapozz a [21](#)-re -, vagy az ezüstgyűrűt - lapozz a [159](#)-re. Egyébként tovább is mehetsz a következő alagúton át - lapozz a [338](#)-ra.

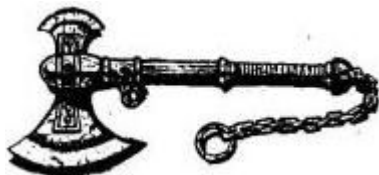


131.

Távolabb a parton egy fához kikötött ladikot találsz. Körülnézel, de a tulajdonosát sehol nem látod. Ha át akarsz evezni a folyón - lapozz a [26](#)-ra. Ha inkább megvárod a csónak tulajdonosát - lapozz a [289](#)-re.

132.

A tör épp hogy csak célt téveszt, és lepattan a kőfalról. Ha van még egy töröd - lapozz a [16](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [393](#)-ra.



133.

Előrenyújtod a kezed, és sikerül úgy esned, hogy nem ütöd meg magad. Miközben feltápászkodsz, a barlang mélye felől közelgő léptek zaja üti meg a füledet. A távolban imbolygó fény dereng, és egy púpos, vézna alak körvonalai rajzolódnak ki. Az ismeretlen lassan cammog feléd. Ha bevárod, hogy megnézd, ki az - lapozz a [37](#)-re. Ha inkább kirohansz a barlangból - lapozz a [355](#)-re.



134.

Akaratodat a Hóboszorkány irányítja, és azon kapod magad, hogy engedelmeskedsz a parancsának. Elejted a fokhagymát, és szabaddá teszed a nyakadat, hogy a véredet szívhassa. Örök időkre a szolgája leszel az élőhalottak világában.

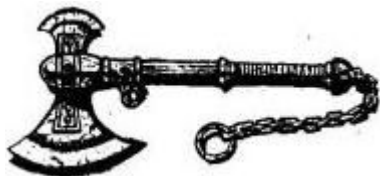


135.

Az alagút végében egy újabb ajtó van, melyen egy régi pergamen lóg. Az írás kissé megkopott rajta, és a nyelvet sem ismered, amelyen a szöveget írták. Tudod, hogy az Elfek sokféle nyelvet beszélnek, ezért megkéred Redswiftet, próbálja meg elolvasni. Amíg olvassa, tágra nyílik a szeme a rémülettől. Megkérdesz, mi a baja, de nem válaszol. Lekapja a pergament az ajtóról, és apró darabokra tépi. A kilincset lenyomva így szól: - Gyérünk tovább, nincs vesztegetni való időnk! - Stubb-bal egymásra néztek, vállat vontok, és úgy döntöttek, hogy engedelmeskedtek a feldúlt Redswiftnek. Az ajtó egy újabb alagútra nyílik. Néhány méter megtétele után észreveszed, hogy ahol állsz, a mennyezet cseppköveiről víz csurog alá. Ha van pajzsod - lapozz a [230](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [79](#)-re.

136.

Hamarosan elérsz ahhoz az elágazáshoz, melyről a Hegyi Elf mesélt neked. Úgy döntesz, hogy megfogadod a tanácsát, és jobbra fordulsz az alagútban. Lapozz a [106](#)-ra.



137.

Az alagútban hamarosan egy T elágazáshoz érsz. Balról segélykiáltást hallasz. Ha balra mész - lapozz a [311](#)-re. Ha jobbra mész - lapozz a [125](#)-re.

138.

A Hóboszorkány, mielőtt választana, mélyen a szemedbe néz. Ez alkalommal azt mondja: - Csillag! - Rémület ül ki az arcodra, mikor kinyitod az öklödet, és elővillan a csillag alakú lapocska. A Hóboszorkány felkacag, és egy újabb villám csap beléd. Azonnal megöl. Kalandod itt véget ér.

139.

Kíváncsi vagy, vajon mit rejt a szarkofág. Odamész hát, és megvizsgálod. Lapozz a [297](#)-re.



140.

A Goblinok remekül értenek a törvetés művészetéhez. Mindketten eltalálnak: az egyik a válladat, a másik a combod hátulját. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Mielőtt a fájdalomtól meggyötörve továbbfutnál, megállsz, gyorsan kihúzod magadból a töröket, és visszahajítod a Goblinok felé. Lapozz a [29](#)-re.

141.

A Barlangi Ember övén lévő erszényben egy csillogó alakú fémlapocskát találsz, amit a hátizsákodba teszel. Nincs kedved több Barlangi Emberrel találkozni, így aztán végigfutsz az alagúton, és csatlakozol Redswifthez és Stubbhhoz. Lapozz a [365](#)-re.

142.

Ash elég erős. Egyik kezével a függőhídba kapaszkodva elkap, nehogy elsodorjon az ár. Sikerül kimentenie a túlpartra, de ez a megpróbáltatás 1 ÉLETERŐ pontodba kerül. Egypercnyi pihenőt sem hagy, hogy kifújd magad; sürget, hogy kövesd őt az ösvényen, a dombok felé. Lapozz a [85](#)-re.



143.

A hívők csoportja Orkokból, Goblinokból és Neander-völgyiekből áll. Túl sokan vannak ahhoz, hogy legyőzhesd őket, így aztán elfognak. Megragadnak, és a kékre festett jégkörhöz tuszkolnak, ahol a bálvány áll. Vad ordítózás és kiabálás közepette a kör közepére löknek. A bálvány végtagjai

megrándulnak, amikor már a körön belül vagy - egy Jégdémont keltetél életre.

Jégdémon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Szokásos támadásán kívül még jéghideg gázt is lövell rád az orrlyukaiból - ezért minden Fordulóban dobj egy kockával. Ha 1-et, 2-t vagy 3-at dobsz, fagyos fújtatása eltalál, és vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ha 4-et, 5-öt vagy 6-ot dobsz, a gáz célt téveszt. Ha legyőzöd - lapozz a [184](#)-re.

144.

Megkérdezed a Kentaurokat, hogy útjuk során nem találkoztak-e valamiféle szörnyel a Pogánysíkságon. Vezérük szigorúan rád néz, és így szól: - Nem! - Azonban sebeidet és tömött hátzszakodat látva megkérdi, vajon nem kincskereső úton jártál-e. Ha igennel válaszolsz - lapozz a [272](#)-re. Ha inkább azt mondod, hogy a Sötét Elfek támadtak meg, amikor átkeltél a Kok folyón, és hátzszakodban nincs más, mint az ő sisakjaik és törött fegyvereik - lapozz a [233](#)-ra.

145.

Előrántod a kardodat, és lefelé indulsz az alagútban. Két ronda pofájú Goblin terem előtted, nyakukban fémlánc fénylik. Észrevesznek, tört rántanak, és vicsorogva közelítenek feléd.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Goblin</i>	5	5
<i>Második Goblin</i>	5	4

Külön-külön vívj meg mindkettővel. Ha te győzől - lapozz a [347](#)-re.

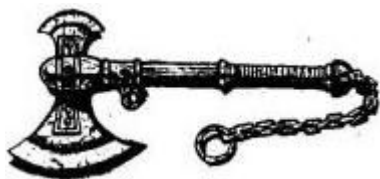


146.

Egy madár képe jelenik meg lelki szemeid előtt. Álmodban felülsz, és elkiáltod magad: - Főnix! - Felriadsz és elcsodálkozol, hogy miért van sötét. Aztán eszedbe jut, hogy valószínűleg hosszú órákat aludtál át, és a nap percekben belül felkel. Arcodon megigazítod a Nap-maszkot, keletnek fordulsz, és pislogni is alig mersz, nehogy elszalaszd a felkelő nap első sugarait. A látóhatár vörösen derengeni kezd, és lassan felbukkan a nap. Ebben a pillanatban megtörik a Halálvarázslat. Lapozz a [400](#)-ra.

147.

Mielőtt az írás eltűnne, megtanulod a varázsigét, mely egy Levegő Elem támadása ellen nyújt védelmet. Nyersz 1 Szerencse pontot! Jól az agyadba vésed a következő szavakat: „Gul Sang abi Daar”, majd eldöntöd, mit is csinálj. Ha még nem titted volna, belenézhetsz a piros edénybe - lapozz a [101](#)-re, vagy a szemben lévő ajtón át elhagyhatod a barlangot - lapozz a [176](#)-ra.



148.

Átlépsz a Kristályharcosból maradt kristálydarabok fölött, és továbbmész az alagútban, míg egy T elágazáshoz nem érsz. Ha balra fordulsz - lapozz a [150](#)-re. Ha jobbra mész - lapozz a [368](#)-ra.



149.

Kinyitod a hátzszakodat, és szabadkozva átadsz az öregnek 50 Aranytallért. Az, még mindig mosolyogva, levesz egy korsót a polcról, és a tartalmát beleönti egy levessel teli fazékba, mely a konyhában áll a nyílt tűzön. Egy tálba tölti a főzetet, és miközben feléd nyújtja, így szól: - Ez majd megteszi a magáét! Körülbelül egy óra múlva fog hatni,

úgyhogy azt ajánlom, menj, és feküdj le a folyóparton a napra. Meglátsd, egykettőre jobban fogod érezni magad! - Megecszed a levest, gyorsan köszönetet mondasz neki, és visszamész az ösvényen, hogy egy jó kis helyet keress, ahol kipihenheted magad. Lapozz a [209](#)-re.



150.

Az alagutat egy ajtó zárja le. Lenyomod a kilincset, és az ajtó kinyílik. Egy hatalmas, jégfalakkal körülvett, magas csarnokba jutsz. A csarnok közepén nyitott szarkofág áll, fedelét az oldalához támasztották. A szarkofágból hirtelen egy patkány ugrik ki, és feléd rohan. Megáll előtted, és alakot változtatva hirtelen nőni kezd. Ha van nálad örölt Minótauros-szarv - lapozz az [52](#)-re. Ha nincs - lapozz a [223](#)-ra.

151.

Túl gyenge vagy ahhoz, hogy a fejedet kinn tartsd a vízből. A súlyod lehúzza, és egy kevés vizet is nyelsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig nem akarsz megválni a hátzísákodtól - lapozz a [360](#)-ra. Ha leveszed a hátzísácodat - lapozz a [42](#)-re.

152.

A Hóboszorkány sokáig bámul, majd így szól: - „Kör!” - Hangosan fellélegzel, majd kinyitod a markod, és felfeded a kör alakú lapocskát. A Hóboszorkány mérgesen közli, hogy ezután más szabály érvényes, és ha ugyanazt válaszolod, mint ő, akkor is ő nyer. Átkozod magadban, de újra kell választanod. Melyik lapocskát rejtetted a markodba?

A négyzet alakút?

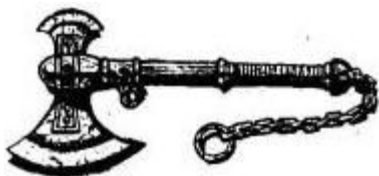
Lapozz a [270](#)-re.

A kör alakút?

Lapozz a [291](#)-re.

A csillag alakút?

Lapozz a [138](#)-ra.



153.

Menekülési terved csődöt mondott, és a hegy alagútjainak foglya vagy. Tudod, hogy a Hóboszorkány őrei nemsokára rád találnak, és örök életedre rabszolgaság vár rád. Küldetéseden megbuktál.





154.

A barlang mélye felől hirtelen egy félelmetesen üvöltő női hang üti meg a füledet. A gyászos jajveszékelés szörnyű, keserves sikolyba csap át. A Gyógyító elmondja, hogy ezek a kiáltások a Kísértettől származnak, akit ők Banshee-nek neveznek. Ez egy undorító szellem, akinek a feje és a keze összezsugorodott, és csupán egyetlenegy foga és egy orrlyuka van. A Gyógyító azt is elmondja, hogy ha bátran elmész a szellem mellett, semmi bántódásod nem esik. - Ne szólj hozzá, és ne érintsd meg! A legjobb, ha egyszerűen tudomást sem veszel róla. Nem bánthat, ha engedelmeskedsz az utasításainak. Közvetlenül mögötted megyek majd, ne aggódj miattam - mondja nyugodtan a Gyógyító. Továbbmentek a barlangban, míg észre nem veszitek a rettegett Bansheet. Még szörnyűbbnek látszik, mint amilyennek a Gyógyító leírta. Vörös karikák keretezik a szemet, teste görnyedt. Megpróbálsz nyugalmat erőszakolni magadra, de érzed, hogy a vér csak úgy lüktet az ereidben. Egy perc alatt előttem terem, amikor el akarsz menni mellette, és a legszörnyűbb halálsikolyt bocsátja ki magából, amit életedben valaha is hallottál. Igen nagy kísértést érzel, hogy a szeme közé nézz, és lesújts rá a kardoddal. Ha ittál a sárkánytojásfőzetből - lapozz az [5](#)-re. Ha nem ittál a főzetből - lapozz a [185](#)-re.



155.

Körülnézel, és megkönnyebbülve látod, hogy Redswift és Stubb szintén elintézték az ellenfeleiket. Gyorsan átvizsgálod a Goblinok erszényét, de csak száraz kenyeret és néhány faszéndarabot találsz. De ha a kardod eltörött, elveheted az egyik Goblinét. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Bár tested sajog a sebesülésektől, mégis azt mondd Redswiftnek és Stubbnak, hogy tovább tudsz menni. Az örökké vidám Stubbra támaszkodsz, és bicegve elindulsz az alagúton lefelé. Lapozz a [166](#)-ra.



156.

A ronda ember gúnyosan elmosolyodik, amikor kardot rántasz; megdörzsöli a kristályát, és hirtelen két tökéletes hasonmása jelenik meg előtted. A három alak törrel a kezében feléd tart. Kettő közülük biztosan csak illúzió, de vajon melyikük a valódi öreg? Melyiket támadod meg?

A bal oldalit?

Lapozz a [99](#)-re.

A középsőt?

Lapozz a [307](#)-re.

A jobb oldalit?

Lapozz a [232](#)-re.

157.

A lándzsa jeges nyele kicsúszik a kezedből, miközben elhajítanád. Fegyvered a Yeti mellett röppel el, és beleáll a hóba. Lapozz a [378](#)-ra.

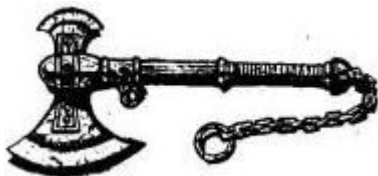
158.

Nagy levegőt veszel, és kortyolsz egyet a zöld színű folyadékából. Minthogy semmi rosszat nem érzel, kiiszod az egészet. Lassan elmúlik rólad a fáradtság, és fájdalmad is megszűnik; úgy érzed magad, mint aki újjászületett. Az Egészség Italát ittad meg. Nyersz 1 ÜGYESSÉG, 4 ÉLETERŐ és 1 Szerencse pontot! Lapozz a [173](#)-ra.



159.

Az ujjadon lévő gyűrű elszívja az erődöt. Dobj egy kockával, és a kapott számot vond le ÜGYESSÉG pontjaidból, majd dobj két kockával, és a kapott összeget vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha még életben vagy, lehúzd ujjadról a gyűrűt, és szétaposod. Ha még nem tetted volna, felhúzhatod az aranygyűrűt - lapozz a [21](#)-re - vagy a rézgyűrűt - lapozz a [130](#)-ra. De tovább is mehetsz a következő alagúton - lapozz a [338](#)-ra.



160.

A Levegő Elem ereje felröpít, és a falhoz vág. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Ha volt sárkánytojás a hátizsákodban, az mind eltörött, és ki kell radíroznod a Felszerelési Tárgyak listájáról. Ha még életben vagy - lapozz a [372](#)-re.

161.

Végre eléred a szurdok végét, és azon tűnődsz, vajon merre is menj tovább. A Halálvarázslat egyre jobban hat - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Kezded elveszíteni a reményt, hogy valaha is megtaláld a Gyógyítót. Ha kelet felé akarsz továbbmenni a szurdok szikláin át - lapozz a [302](#)-re. Ha a szurdokon mész tovább - lapozz a [269](#)-re.



162.

Majdnem lecsúszol a sziklákról, de végül is sikerül elérned a túlsó partot. Lapozz az [50](#)-re.

163.

Fölpillantasz, és iszonyú tömegű havat láatsz a hegyről lefelé zúdulni. Szerencsédre a lavina a melletted lévő sziklán söpör végig, és nem azon, amelyiken te állsz. Lapozz a [363](#)-ra.

164.

Egy pompás kardot találsz az egyik halott Troll kezében. Lefejted az ujjait a markolatról, és felveszed a szépen megmunkált fegyvert. Olyan éles, hogy könnyűszerrel lekaszabolsz vele egy közeli faágat. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Redswift sűrget, mert szerinte lehetnek még Trollok a közelben. Lapozz a [38](#)-ra.

165.

A kulcs beleillik a zárba, és elfordul. Nyersz 1 Szerencse pontot! Továbbmész az alagúton, mely jobbra kanyarodik, és egy kereszteződésben ér véget. Sem előtted, sem jobbra nem látsz egy teremtett lelket sem, de balról egy különös alak közeledik feléd. Lapozz az [59](#)-re.



166.

Újabb öt perc múlva az alagút éles kanyart vesz jobbra, majd néhány méter után ismét jobbra kanyarodik. Nemsokára egy elágazáshoz értek, és rövid tanakodás után balra fordultok. Lapozz a [259](#)-re.

167.

A csörgőkígyó közvetlenül a csizmád szára fölött a lábadba mar. Mielőtt még le tudnád vágni a fejét, beléd ereszti a mérgét. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, kiszívod a mérget, és továbbbicegsz a szurdokban. Lapozz a [252](#)-re.



168.

A csapás összevissza kanyarog a fák között, majd egy fakunyhónál ér véget. Odaosonsz az ablakhoz, és belesel. Egy bíborruhás öregembert látsz, aki egy gazdagon faragott hintaszékben alszik. A háta mögötti polc csak úgy roskadozik a gyógyfüvekkel és különféle bogyókkal teli üvegektől. Ha bemész a kunyhóba - lapozz a [341](#)-re. Ha inkább visszamész az ösvényen, és a völgyben mész tovább - lapozz a [205](#)-re.

169.

Egy kiálló szikla alatt kicsinyke kunyhót pillantasz meg a hegyoldalban. Tetején vastagon áll a hó, az ereszről jégcsapok lógnak. Néhány mély lábnyomot veszel észre a hóban, melyek a kunyhóból vezetnek fel a hegyoldalba. Ha be akarsz menni a kunyhóba - lapozz a [36](#)-ra. Ha inkább követed a lábnyomokat a hóban - lapozz a [190](#)-re.

170.

Felkapaszkodsz a szurdok oldalán a barlang bejáratáig. Túl sötét van odabenn ahhoz, hogy bármit is láss, és nincs nálad mécses. Ha bekiáltasz abban a reményben, hogy talán a Gyógyító itt lakik - lapozz az [53](#)-ra. Ha egyszerűen csak belépsz a barlangba - lapozz a [246](#)-ra.

171.

A Hóboszorkány kincstárnoka halott, és így szabadon rendelkezhetsz a boszorkány vagyonával, bár az egészset képtelen vagy elvinni. Elhatározod, hogy megtöltöd a hátizsákadat arannyal - 600 Aranytallért találsz. De minden 50 Arany helyett ott kell hagynod valamit Felszerelési Tárgyaid közül,

mert nincs elég hely a hátizsákodban. Ne felejtssd el jelölni a változást a Kalandlapodon! Éppen befejezed a rámolást, amikor lépéseket hallasz; valaki futva közeledik a csarnok felé. Felállsz, kihúzod a kardodat, és nem vagy benne biztos, vajon túlélés-e egy újabb kemény harcot. Két alak jelenik meg az ajtóban: egy Törpe és egy Elf, de nem úgy néznek ki, mint akik meg akarnának támadni. Mindkettőjüknek széles vigyor ül az arcán, és mindketten egyszerre kezdenek el beszélni hozzád. Végül is az Elf lecsöndesíti a társát, és így szól: - Elpusztítottad! Szabadok vagyunk! Végre levehetjük az engedelmesség nyakláncát! Szeretnénk viszonzni valamivel jótettedet, ezért segítünk neked kijutni innen. Arra ugyanis, amerről jöttél, nem mehetsz ki, mert a Hóboszorkány hű csatlósai lesben állnak, hogy kifelé menet megöljenek. Különben is az alagutak csak úgy hemzsegnek a Goblinoktól. Elf és Törpe barátaink éppen velük csatáznak, hogy legyen idő a menekülésre - siess hát! - Legnagyobb meglepetésedre az Elf elindul az ajtóval szemközti fal felé, és átsétál rajta. - Ez is a Hóboszorkány egyik varázslata - jegyzi meg a Törpe. - Egy menekülési lehetőség, amit ő már sohasem fog használni. A baj csak az, hogy még mi sem jártunk erre. - A Törpe jót nevet magában, és elindul a fal felé, te pedig a nyomában. Keresztüllépsz a varázskijáraton, és egy fáklyával megvilágított szűk alagútban találod magad, melyen libasorban mentek végig. Hamarosan egy elágazáshoz értek és megálltok, hogy eldöntsétek, merre is menjetek tovább. Ha balra akarsz fordulni - lapozz a [61](#)-re. Ha jobbra - lapozz a [388](#)-ra.

172.

Ügyet sem vetve a hegy lábánál tátongó sötét barlangnyílásra, fölfelé indulsz a meredek hegyoldalban. Hirtelen egy sziklatömb, amelyben megkapaszkodtál, kilazul, és megcsúszol. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [284](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lezuhansz a Tűz-hegy szikláiról, és meghalsz.



173.

Stubb nemsokára visszatér: diót, zöldséget, gumókat és egy kövér nyulat hoz. Nekilát, hogy a csónakban talált serpenyőben valami finomságot készítsen nektek. Eközben Redswift a Sötét Elffel vívott küzdelméről mesél. Hamarosan nekiültök a lakomának, és a finom falatokat eszegetve különböző történeteket meséltek egymásnak, így próbálva feledni a Hóboszorkány szörnyű emlékét. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Később bemásztok a Sötét Elf csónakjába, és ellökitek magatokat a parttól. Csakhamar átérték a túlsó partra, ahonnan dél felé folytatjátok az utat, a Pogány-síkságon át Kőhidafalvára. Lapozz a [278](#)-ra.

174.

Kísértést érzel, hogy megfordulj, és visszaindulj Big Jim Sun karavánjához, de a hírneved forog kockán. Így aztán nincs más választásod, mint hogy nekivágj a félelmetes útnak fel, a hegyek közé - lapozz a [169](#)-re.



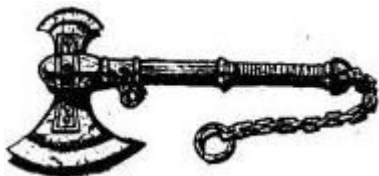
175.

Ash lövése remek: nyila a repülő Halálsólyom fejébe fúródik. A madár szárnya nem mozdul többé, és a ragadozó lezuhan a hegyoldalba. A domb túloldalán egy szurdok van, ahonnan Ash közli, hogy innen már egyedül kell továbbmenned, hogy megkeresd a Gyógyítót. Ash elmondja még, hogy a szurdokban addig menj keletnek, amíg egy sziklához nem érsz, melybe egy Főnix-fejet véstek. A Gyógyító ott lakik egy barlangban, éppen a főnixes szikla fölött. Megköszönöd Ashnek a segítségét, és búcsút véve tőle, leballagsz a szurdokba, ahol Ash tanácsának megfelelően keletnek fordulsz - lapozz a [252](#)-re.



176.

Az ajtó egy újabb alagútra nyílik, és lassan kételkedni kezdesz, hogy vajon kijuttok-e valaha is a Hóboszorkány barlangjaiból. Redswiftre és Stubbra nézel, de nem veszed észre, hogy különösebben izgatná őket a dolog. Az alagút csakhamar egy újabb ajtóban ér véget, amelyből egy tör áll ki. Ha ki akarod húzni a tört - lapozz az [55](#)-re. Ha inkább kinyitod az ajtót - lapozz a [285](#)-re.



177.

Kihúzd a dárdát a karodból, és futva menekülsz be az alagútba a csatlósok elől - lapozz a [137](#)-re.

178.

A földre zuhansz, és bevered a fejedet egy kőbe. Ha sisak van a fejedben - lapozz a [324](#)-re. Ha nincs rajtad sisak - lapozz a [129](#)-re.

179.

A Gnóm nem akarja úgy végezni, mint a Neander-völgyi, és segítségért kiáltozva kirohan a barlangból. Ha átkutatod a szekrényeket, megkockáztatva, hogy a Gnóm esetleg erősítéssel tér vissza - lapozz a [194](#)-re. Ha inkább azonnal elhagyod a barlangot, és elindulsz az alagúton balra - lapozz a [198](#)-ra.



180.

A paták dobogása egyre erősebb lesz, és négy Kentaur tűnik fel a láthatáron. Mindegyik íjjal és nyílvezzőkkal teli tegezzel van felfegyverezve. Egy sorban megállnak előtted; éles szemük lesi minden mozdulatodat. Az egyik Kentaurnak, aki nyilván a vezérük, csúnya kék sebhely húzódik végig az arcán és a mellén; lándzsáját és pajzsát büszkén tartja kezében, fején szarvakkal díszített sisakot visel. Ha felajánlod nekik, hogy megfizeted, ha elvezetnek benneteket Kőhidafalvára - lapozz a [329](#)-re. Ha csak váltasz velük néhány szót, és továbbmész - lapozz a [144](#)-re.

181.

Mielőtt átjutnátok a túlpartra, a híd leszakad alattatok, és a folyóba zuhantok. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [142](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [277](#)-re.



182.

A törött ládához lépsz, hogy megvizsgáld a tartalmát: három díszes gyűrűt és egy repedt palackot találsz, melyből édeskés illat árad. Ha fel akarod húzni az ujjadra valamelyik gyűrűt - lapozz a [65](#)-re. Ha inkább továbbmész a következő alagúton - lapozz a [338](#)-ra.

183.

Amint a pajzshoz érsz, üvöltő szél söpör Végig az alagúton, és majdnem elsodor benneteket. Majd forgószél kerekedik, és mindent felszippantva az alagútban, ami csak az útjába kerül, feléd tart. Ha ismerős számodra a „Gul Sang abi Daar” varázsigé - lapozz a [253](#)-ra. Ha nem - lapozz a [66](#)-ra.

184.

A Jégdémon a földre zuhan, és csak egy halom jég marad belőle. A Hóboszorkány csatlósai rémülten hátrálnak, mert azt hiszik, átszállt rád a Démon ereje. Nyersz 1 Szerencse pontot! Nyugodtan kísértálsz a barlangból - lapozz a [137](#)-re.

185.

A Banshee nevű kísértet azt sikoltja feléd, hogy meg fogsz halni. Nem bírsz tovább ellenállni a kísértésnek, hogy elő ne rántsod a kardodat, hogy elhallgattasd.

Banshee ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Minden Forduló előtt dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor nem bénulsz meg a félelemtől, és harcolhatsz. Ha a dobott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, automatikusan elveszted azt a Fordulót. Ha te nyersz - lapozz a [19](#)-re.



186.

A villám eltalál, és ez iszonyatosan megvisel. A földre zuhansz. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy - lapozz a [98](#)-ra.

187.

Amint kihúzod a kardodat, a Gnóm ráparancsol a buta pofájú Neander-völgyire, hogy öljön meg. A Neander-völgyi felhorkan, és eltolva magától az asztalt, feláll. Felkap egy konyhakést, és pajzsként egy széket tartva maga elé, rád támad.

Neander-völgyi ÜGYESSÉG 7
ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a [179](#)-re.

188.

Egyik Goblin sem ereszti el a kötelet, így mindkettő fejfelé a verembe zuhan. Csak az egyik tápázkodik fel, a másik fekvé maradá a jeges földön. A dühös Goblin övéből tört ránt elő, és neked ugrik. A szűk veremben pusztá kézzel kell megvédened magad.

Goblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Minden Fordulóban le kell vonnod 3 pontot a Támadóerődből, mert nem karddal harcolsz. Ha legyőzted - lapozz a [366](#)-ra.

189.

Az Agypusztító undorító csápjai őrjöngve kígyóznak, amint megpróbálnak köréd tekeredni. Szerencsére az amulett megsegít, és ellen tudsz állni a



szörny hipnotikus támadásának. Előrántod a kardodat, és rátámadsz az undorító teremtményre, mely elereszti Redswiftet és Stubbot. Félholtan zuhannak a földre.

Agypusztító ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted - lapozz a [309](#)-re.

190.

A nagy magasság és a ritka levegő miatt zihálsz, miközben fölfelé mászol. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Hirtelen sikolyt hallasz, amit vérszomjas üvöltés követ. Nem messze tőled egy prémvadászt pillantasz meg, aki élethalálharcot vív egy óriási medveszerű állattal. Az állatot hosszú fehér szőr borítja, és tűhegyes fogai vannak. Ez az a gyilkos fenevad, akit keresel - ez a Yeti. Hatalmas karmai-val megragadja a szerencsétlen prémvadászt, aki arccal a hóba zuhan. Feldühödve a szörny kegyetlenségén felordítasz, és a Yetire veted magad. Lapozz a [77](#)-re.



191.

Túl gyenge vagy már, hogy felhúzódkodj az indán, és már tartani sem bírod magad. Vagy tíz métert zuhansz fejjel lefelé. Egy halom koszos csontra esel. Kábán fekszel, moccanni sem bírsz, amikor több száz Húsevő Lárva araszol elő, hogy belőled lakmározzanak. Kalandod itt véget ér!

192.

Már éppen menni készülsz, amikor fegyvereket veszel észre az ágy alatt. Ha néhányat magaddal akarsz vinni közülük - lapozz a [255](#)-re. Ha nem akarsz felesleges terhet cipelni, és inkább továbbmész nélkülük - lapozz a [263](#)-ra.



193.

Gyorsan a földre veted magad, és látod, amint a villám a fejed fölött átcikázva a barlang falába csapódik. Lapozz a [336](#)-ra.

194.

A szekrények tele vannak lábasokkal, serpenyőkkel, tálakkal és kanalakkal. Az egyik szekrény azonban zárva van, és a kardoddal kell kifeszítened az ajtaját. A Gnóm személyes holmiját talárod benne: egy ezüstoffurulyát, egy rovásírással díszített botot, melyre kék és sárga karikákat festettek, egy elszáradt rózsát és egy régi, bőrkötéses könyvet, melynek címe: A Varangyok titkai. Mit teszel?

Belefújsz a furulyába?

Lapozz a [74](#)-re.

Elovasod a boton lévő rovásírást?

Lapozz a [345](#)-re.

Megszagolod a rózsát?

Lapozz a [317](#)-re.

Elovasod a könyvet?

Lapozz a [356](#)-ra.

Nem nyúlsz semmihez, hanem visszamész az alagútba?

Lapozz a [198](#)-ra.

195.

Kezed teljesen elgémberedett, és iszonyatosan sajog a fájdalomtól, így aztán képtelen vagy megfogni a lándzsát. Szitkozódva behajítod a hóba, a másik kezeddal pedig előrántod a kardodat, hogy azzal küzdj meg a hatalmas fehér vadállattal.

Yeti ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd - lapozz a [67](#)-re.

196.

Stubb húzza a rövidebbet, és balszerencséjét átkozva nyúl a fogantyúhoz. Amikor hozzáért, az életre kel. Egy Áspiskígyó tekeredik Stubb csuklója köré, és még mielőtt lerázhatná, az belemélyeszi a méregfogát. A Törpe térdre rogy, és a szabadon maradt kezével megpróbálja kiszabadítani a csuklóját. Redswift késével gyorsan kivágja testéből a mérgezett részt, és hála a Törpék erős szervezétének, Stubb gyorsan rendbe jön, és képes folytatni az utat. Lapozz a [20](#)-ra.

197.

Fejjel zuhansz a szakadékba, és igencsak megütöd magad, amikor a jeges földön landolsz. Dobj egy kockával! A kapott pontszámot vond le ÉLETERŐ pontjaid számából. Kardoddal kapaszkodókat vájva felmászol a szakadék széléig. A süppedő, mély hóban vonszolva magad folytatod az utadat - lapozz a [212](#)-re.



198.

A távolból énekhangokat hallasz; az alagút rövidesen egy barlangterembe torkollik. Egy hatalmas Jégdémont pillantasz meg, mely előtt a Hóboszorkány tíz csatlósa éppen imádattal borul le. A barlangból két kijárat vezet tovább: az egyik balra, a másik jobbra. Ha köpeny van rajtad - lapozz a [384](#)-re. Ha nincs rajtad köpeny - lapozz a [260](#)-ra.



199.

Miután végeztél a Vértfarkassal, már nem tudsz újra elaludni. Boldogan veszed át Stubbtól az őrséget. Az éjszaka hátralévő része békésen telik el, és reggel továbbindultok Kőhidafalva felé. Lapozz a [13](#)-ra.

200.

Valószínűleg a Zombi őrizte azt a raktárszobát, ahová az ajtó nyílik. Különböző alakú és nagyságú korszók és palackok sorakoznak a polcokon, a padlón pedig ládák és hordók állnak. Gyorsan átkutatod a szobát, de nem találsz túl sok érdekeset benne, kivéve egy köcsög örölt Minótauroszszarvat, néhány szem fokhagymát, egy fogakkal teli dobozt, egy köcsögben pácolt gyíkfarkakat és négy nagy sárkánytojást. Mivel nem tudsz mindent egyszerre beletenni a hátizsákodba, csak három

dolgot vihetsz magaddal. (Jelöld a Kalandlapodon!) Kimész a szobából, visszajutsz a kereszteződéshez, aztán egyenesen folytatod az utadat az alagútban - lapozz a [150](#)-re.

201.

Észreveszel egy behajló ágat; amit sikerül elkapnod. Ha van nálad pajzs, azt most beleejted a folyóba (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot), de sikerül megmenekülnöd. Minden erődöt összeszedve átjutsz a déli partra. Úgy érzed, teljesen kimerültél. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A Hóboszorkányt átkozva visszafordulsz keletnek, ahol a tüzet láttad lobogni. Lapozz az [50](#)-re.

202.

Átlépsz a Farkasok teteme fölött, és a sűrű hóesésben folytatod az utadat. A terep egyre meredekebb lesz, és egyre lassabban haladsz. Lapozz a [337](#)-re.

203.

Stubb nyer, és örömeiben felnevet. Lerúgja a lábáról a régi csizmáját, és felhúzza a varázserejű Elfcsizmát. Hogy kipróbálja, nagyokat ugrik a kőpadlón, de csizmája nem csap zajt! Új szerzeményével a lábán türelmetlenül indul el a következő alagút felé. Redswift és te követitek. Lapozz a [20](#)-ra.

204.

Az Elf a földre zuhan, és a csuklyája hátraesik. Egy fémláncot látsz a nyakában, mely fénylik a félhomályban. Ez az engedelmesség nyaklánc - hörgi fájdalomtól elfúló hangon. - A Hóboszorkány

ezzel kényszerít rá minket, hogy a parancsait teljesítsük. Ha én meghalok, a lánc elveszti erejét, de a boszorkány tudomást szerez róla, és ideküldi az embereit, hogy derítsék ki, mi történt. Az Elfek, kiváltképp mi, Hegyi Elfek, soha nem szolgálnánk ezt a gonosz boszorkányt a saját akaratunkból. Öld meg őt, és szabadíts ki minket! Nem haragszom rád, amiért megtámadtál, nem volt más választásod. Vedd a köpenyem, ezzel álcázd magad. Kövesd ezt az alagutat egészen az elágazásig, s ott fordul jobbra. Most pedig pihennem kell. - Fölveszed az Elf köpenyét, őt magát meg lefekteted, amilyen kényelmesen csak lehet. Kezet rázol vele, és elindulsz az alagútban - lapozz a [136](#)-ra.



205.

A folyó túlszéljén, a fák és a sziklák között egy tisztást pillantasz meg. Nyílt tűzön sül valami, látod a felszálló füstöt, de a tűz körül nem látsz egy teremtett lelket sem. Lehet, hogy ők előbb vettek észre, és elbújtak? A folyó itt elég keskeny, és meglehetősen sebes folyású. Jókora kövek állnak ki a vízből, és úgy gondolod, hogy ezeken átugrálva átkelhetsz a túlszélre. Ha át akarsz menni rajtuk - lapozz a [268](#)-ra. Ha inkább továbbmész a völgyben - lapozz a [115](#)-re.

206.

A Gyógyító aggódva néz rád, és így szól: - Nincs más választásod, mint hogy gyalog menj a Tűz-hegyig, és egyedül mássz fel a tetejére. Most búcsút kell vennünk egymástól. Sok szerencsét, remélem, sikerrel jársz! - Megszorítod a Gyógyító kezét, és köszönetet mondasz a segítségéért, majd búcsút intesz neki, és kipréseled magad a sziklarepedésen, a napvilágra. Tudod, hogy a Halálvarázslat ereje egy időre megszűnt, ezért sietve indulsz el északra. Már közel jársz a hegy lábához, amikor egy undorító külsejű teremtmény ugrik eléd egy szikla mögül, és rád támad. Meg kell küzdened vele!

Hobgoblin

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted - lapozz a [172](#)-re.



207.

Az alagút élesen balra kanyarodik. Amikor befordultok a sarkon, a földön megpillantasz valamit, ami szikrázva csillog a halvány fényben. Lehajolsz, és egy kis fémkorongot veszel fel a földről. Úgy gondolod, még hasznát veheted, és zsebre teszed.

Nem sokkal később az alagút ismét élesen balra fordul, és rövidesen egy elágazásba torkollik. Rövid tanácskozás után úgy döntötök, hogy jobbra indultok tovább - lapozz a [259](#)-re.

208.

Amikor a Hegyi Elf a földre rogy, a nyakában lévő különös fémlánc megszűnik fényleni. Nem tudod mire vélni a dolgot, és úgy döntesz, hogy sietve továbbmész az alagútban - lapozz a [241](#)-re.



209.

Nagyon betegnek érzed magad, kifekszel a napra, és hamarosan álomba merülsz. Egy óra múlva felébredsz, de semmivel sem érzed magad jobban - valójában rosszabbul vagy. Rádöbbsz, hogy az öreg, aki a gyógyfüveket eladta neked, nem a Gyógyító volt, csak egy csaló sarlatán. Az egy óra, amit erre a hamis orvosságra pazaroltál, drága fizetség. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha vissza akarsz menni a kuruzsló kunyhójába - lapozz a [27](#)-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy nem vesztegeted vele az idődet, és továbbmész a völgyben - lapozz a [205](#)-re.



210.

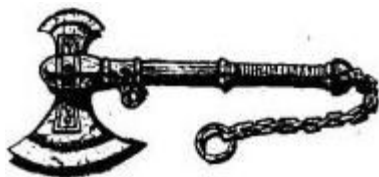
A Hóboszorkány visszahőköl a fokhagymától, és így időt nyersz. Tudod, hogy egy Vámpírt csak úgy lehet megölni, ha egy karóval átdöfik a szívét. Ha van nálad egy rovásírással ékesített bot - lapozz a [34](#)-re. Ha nincs - lapozz a [10](#)-re.



211.

Stubbot a bosszúvágy hajtja, és gyorsan legyőzi a két Dombi Trollt, majd segít Redswiftnek a másvilágra küldeni a másik kettőt. Nem vesztegeti az időt azzal, hogy átkutassa a Trollok holmiját, hanem azonnal útra kel Kőhidafalvára. Követitek őt a faluba, ahol régi barátai köszöntik. Hamarosan kiderül, hogy a Törpék nagy bajban vannak. Bár

tudják, hogy a Dombi Trollok azért gyülekeznek, hogy megtámadják a falujukat, nincs erejük hozzá, hogy megvédjék magukat, mióta híres harci kalapácsukat ellopták Gillibran királytól. Stubb aggódik a kedvüket vesztett Törpékért, és elvisz benneteket egy fogadóba, hogy megismerkedjete a barátjával, Nagylábbal. Nagylábtól megtudja, hogy egy sas lopta el a kalapácsot, de a Sötét Erdő fölött elejtette. - Meg kell találnunk! Nagyláb, azonnal indulnunk kell! - kiáltja Stubb, feledve saját baját. Feláll, és kezet nyújt nektek. - Sajnálom, barátaim - mondja -, de nem tudlak vendégül látni benneteket. Remélem, megértitek! - Aztán kimegy a fogadóból Nagylábbal együtt, és még egy utolsó pillantást vetsz az öreg Törpére. Redswift felsóhajt, és azt tanácsolja, hogy azonnal induljatok útnak a Holdkő-dombok felé. Mellesleg közli, hogy valamit el kell neked mondania, és bizonyos szempontból jó is, hogy Stubb nincs itt, és nem hallja. Szöget üt a fejetekbe, vajon mit akarhat mondani Redswift, és ezen töprengtek, miközben továbbhaladtok Kőhidafalváról keletre, a Vörös-folyó mentén. Amíg a Dombi Trollok őrzőjét kémlelitek, ugyanez jár a fejetekben. A fák között megbújva Redswift hirtelen észrevesz három Dombi Trollt, amint a fegyveiket élesítik egy kövön. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [218](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [296](#)-ra.





212.

A szél süvíteni kezd, és a felkavart havat az arcodba fújja. Leszegett fejjel mész tovább. A szél üvöltésén kívül hirtelen egy másik hangra leszel figyelmes - farkasokéra. Előhúzod a kardodat, és a gomolygó hófüggönyön keresztül kémleled a terepet. Mintha csak a semmiből bukkantak volna elő, két Hófarkas terem előtted, készen arra, hogy rád vesse magát. Teljesen fehérek, kivéve vérvörös szemüket. Az egyik hirtelen rád ugrik. Küzdj meg velük egyenként.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Hófarkas</i>	8	7
<i>Második Hófarkas</i>	7	7

Ha legyőzted őket, lapozz a [202](#)-re.

213.

Mikor magadhoz térsz, látod, hogy Redswift és Stubb ájultan hevernek melletted a földön. Az Agypusztítónak nyomát sem látod. Mikor megpróbálsz felülni, nagyot nyögsz, olyan éles fájdalom hasít a fejedbe. Végül két társad is magához tér, szemmel láthatóan ők is szenvednek. Elmesélik, hogy az Agypusztító behúzta őket a barlangba, és nekik sem volt elég erejük ahhoz, hogy ellenálljanak neki. Körülkémlelsz a barlangban, és a falmélyedésben észreveszel a túlsó oldalon egy ajtót, valamint két agyagedényt, egy pirosat meg egy szürkét. Mit teszel?

Kinyitod az ajtót?	Lapozz a 176 -ra.
Belenézel a piros edénybe?	Lapozz a 101 -re.
Belenézel a szürke edénybe?	Lapozz a 344 -re.

214.

Amint belépsz az alagútba, egy vasrács zuhan le mögötted, és elzárja a visszautat. A férfi hangosan felnevet, és így szól: - Bolond voltál, hogy azt hitted, könnyű becsapni engem, amikor bárki láthatja, hogy nem viseled az engedelmesség nyakláncát! Most csapdába estél! - Nem tudsz mit tenni, csupán annyit, hogy megnézed, mi van az alagút végében. Lapozz a [323](#)-ra.

215.

Az alagút egy kis barlangban ér véget, melyben csupán egy réztálat találsz egy jégtömb tetején. A táliban sárga színű folyadék van, és egy fából készült merőkanál. Ha iszol a folyadékból - lapozz a [24](#)-re. Ha nem iszol, és elhagyod a barlangot - lapozz az [56](#)-ra.



216.

Gyorsan fogod a parittyádat, és megcélozolod a gömböt. Dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [282](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [375](#)-re.



217.

A vörös levelek édeskés illatot árasztanak körülöt-
ted, amit igen kellemesnek találsz. Kipihented ma-
gad, de hirtelen úgy érzed, alig bírod nyitva tartani
a szemedet, bár még csak kora reggel van. Nem
vetted észre, hogy az Altatófüre feküdtél. Mély
álomba merülsz. Leszáll az éj, és az idő egyre
múlik, de te még mindig csak alszol. A hold lassan
keresztülvándorol a tiszta éjszakai égen, és már
csak néhány perc van hajnalig. Egy fura látomás
zavarja meg az álmodat, amit nem tudsz megfej-
teni. A látomás egyre nő, míg végül semmi más-
t nem láatsz, csak egy hosszú csőrű, díszes tollú
madarat, mely lángok közül próbál meg felszállni.
A Gyógyító megpróbál fölébreszteni. Ha képes
vagy összpontosítani és az emlékezetedbe idézni
a madár nevét, mely a Gyógyító hatalmának a
jelképe, akkor véget érnek álmaid, és felébredsz.
Ha úgy emlékszel, hogy a madár egy Főnix - la-
pozz a [146](#)-ra. Ha szerinted a madár egy Griff -
lapozz a [228](#)-ra.



218.

A Dombi Trollok nem látnak meg benneteket, így
észrevétlenül elmehettek mellettük - lapozz a [38](#)-
ra.

219.

A lándzsa átszeli a levegőt, és a Yeti bozontos mellkasába fúródik. Felüvölt fájdalmában, de nem terül el. Kardot rántasz, hogy megküzdj a felbőszült vadállattal.

Yeti ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, lapozz a [67](#)-re.



220.

Óvatosan lépkedtek a lábnyomok között, számítva rá, hogy bármelyik pillanatban bekövetkezhet valamilyen szerencsétlenség. Ez ugyan nem következik be mindaddig, amíg Stubb el nem tüsszenti magát. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz - lapozz a [94](#)-re; ha 3-at vagy 4-et dobsz - lapozz a [326](#)-ra; ha 5-öt vagy 6-ot dobsz - lapozz a [107](#)-re.



221.

Az alagút éles kanyart vesz jobbra, majd egy barlangban ér véget, ahonnan lágy zene hangjai szűrődnek ki. A barlang bejáratát egy szakadt állatbőr fedi, de alatta be lehet látni. Azt, aki bent van, azt csak deréktól lefelé látod: lilás-zöld nadrág és csúcsos orrú piros papucs van a lábán. Ha az állatbőrt félrehúzd és belépsz - lapozz a [303](#)-ra. Ha inkább továbbmész az alagútban - lapozz a [111](#)-re.



222.

Nagy nehezen felkapaszkodsz, és kimászol a veremből, de néhány Húsevő Lárva már beette magát a testedbe. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Lárva támadott meg. Mindegyik Lárva után egy ÉLETERŐ pont levonás jár. Ha még élsz - lapozz a [242](#)-re.





223.

A lény pillanatokon belül fölötted tornyosul, bőrét most fehér hüllőpikkelyek borítják. Nyaka megvastagszik, hogy elbírja a füstölgő orrlyukú óriási fejet; hátán pedig szárnyak nőnek. Egy őserg Fehér Sárkány áll előtted. Ha van egy rézgyűrű az ujjadon - lapozz a [313](#)-ra. Ha nincs, meg kell küzdened ezzel a hatalmas szörnnyel.

Fehér Sárkány ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

A szokásos támadáson kívül jeges leheletével is támad, ezért minden Fordulóban külön kell még egy kockával dobnod! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, és nem viselsz aranygyűrűt - vesztesz plusz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha 3 és 6 között dobsz - a Sárkány lehelete célt téveszt. Ha legyőzöd - lapozz a [139](#)-re.



224.

Amint elkezded olvasni a tekercset, az írás elhalványodik. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [147](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaidnak a száma - lapozz a [396](#)-ra.

225.

A hóihar nagyon megviselt. Kardforgató kezed teljesen elfagyott, és igencsak legyengültél. Ezen túl a másik kezeddél kell majd harcolnod. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy - lapozz a [174](#)-re.

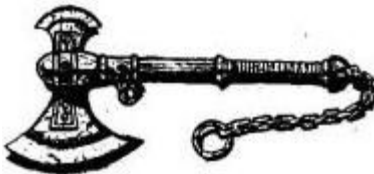


226.

A dárda is és a korbács is célt téveszt, így sikerül átrohannod az alagúton - lapozz a [137](#)-re.

227.

A Sötét Elf kiváló céllövő. A nyílvesző a válladba fúródik, és fájdalmadban felordítasz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Stubb gyorsan az evezőlapátokhoz ül, és továbbvez a túlsó part felé. Még mindig lőtávolságban vagytok. A Sötét Elf újabb nyilat vesz elő, és ismét lő. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [32](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [239](#)-re.



228.

A madár képe eltűnik, és ismét kusza álmok tódulnak eléd. Sajnos nem ismered föl a mesebeli lényt, melyet a Gyógyító úgy tisztel, ezért úgy dönt, hogy nem vagy már méltó a segítségére. Pirkad, de te még mindig mélyen alszol. Elszállt a lehetőség, hogy megtörd a Halálvarázslatot. Gyönyörű nap virrad fel, de te ezt már nem láthatod. A Tűz-hegy mindig éhes keselyűi ismét jóllaknak majd...



229.

A hőmérséklet jóval fagypont alatt van, és az üvöltő hóiharban teljesen átfagysz. Felőrli energiáidat a küzdelem, hogy továbbjuss a heves hózáporban. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig tovább akarsz menni - lapozz a [387](#)-re. Ha kardoddal inkább egy gödröt ásol magadnak, ahol elrejtőzhetsz - lapozz a [281](#)-re.



230.

A víz eléggé ártalmatlannak látszik, de semmi kedved átfázni. A fejed fölé emeled a pajzsodat, és átsétálsz a lágyan alázúduló vízesés alatt. Pajzsodat visszadobod a társaidnak, hogy ők is használhassák. Nemsokára ismét együtt folytatjátok tovább az utat. Lapozz a [339](#)-re.



231.

Mire a dombtetőre érsz, már erősen lihegsz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Teljesen kimerülve megállsz és körülnézel. A domb aljában egy szurdokot látsz kelet-nyugati irányban húzódni. Lassan lesétálsz, és úgy döntesz, hogy a szurdokban balra fordulsz. A bal oldali sziklafal közepe táján hamarosan egy barlangnyílást veszel észre. Ha felmászol, hogy megnézd - lapozz a [170](#)-re. Ha inkább továbbmész - lapozz a [377](#)-re.



232.

Az Illuzionista felsikolt a fájdalomtól, amikor kardod az oldalába vág. Amint a földre zuhan, a két képmás eltűnik. Odalépsz hozzá, s ekkor nevetve feláll: sebe teljesen begyógyult! Ha újra bele akarsz dőlni a kardodat - lapozz a [261](#)-re. Ha megpróbálsz szétzúzni a kristályt - lapozz a [72](#)-re.

233.

A vezér megfontoltan bólint. Elhiszi a mesédet, és továbbot int a csapatának. Nézitek őket, amint elügetnek, és megkönnyebbülve folytatjátok utatokat Kőhidafalva felé. Lapozz a [278](#)-ra.



234.

Tőröddel megcélozod a két vasrúd között lévő fagombot. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [120](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [132](#)-re.





235.

A jégfalba befagyva egy arannyal és ékszerekkel teli nyitott ládát látsz. Addig bontod a jégfalat, míg eléred a ládát. Először egy kis aranszobrocskát veszel ki belőle, mely hirtelen kiugrik a kezedből, és nőni kezd. A szemed előtt változik át aranyharcossá, akit a kincs őrzésére hagytak hátra.

Aranyőr ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd - lapozz a [171](#)-re.

236.

Bár minden erejüket latba vetik, barátaid mégsem bírják a kezedet az ajtóhoz erőltetni. A tör ismét a hatalmába kerít, és ezúttal az oldaladba döföd. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, barátaid megpróbálják visszanyomni a tört az ajtóba. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [6](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [35](#)-re.



237.

Erősen megragadod a kard markolatát, és rántasz egyet rajta. Villámgyorsan kipattan a hüvelyéből. A Gyorsaság Kardját találtad meg, egy szinte súlytalan, mégis erős és éles fegyvert. Nyersz

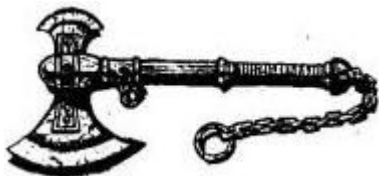
1 ÜGYESSÉG pontot! Ha át akarsz kutatni az Ork hátizsákját - lapozz a [354](#)-re. Ha inkább továbbmész a szemben lévő alagúton - lapozz a [221](#)-re.

238.

Ash épp hogy csak elvétí a Halálsólymot. Mielőtt újra löne, a Halálsólyom rád támad.

Halálsólyom ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 5

Ha túlélsz két Fordulót - lapozz a [105](#)-re.



239.

A Sötét Elf távolra is ragyogóan céloz. Nyíla a combodba fúródik. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Szerencsére Stubb megszállottként evez, és így eléritek a túlsó partot, még mielőtt a Sötét Elf újra löne. Kiugrotok a csónakból, fűgét mutatsz a Sötét Elfnek, és délre indultok a Pogány-síkságon keresztül Kőhidafalva felé - lapozz a [278](#)-ra.



240.

Épp hogy csak sikerül elugranod a feléd hajított tör elől. Terpeszállásban várod, hogy pusztá kézzel megvívj a föltüzelt Goblinnal.

Goblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Minden Fordulóban vonj le 3-at a Támadóerődből, mivel nincs nálad a kardod. Ha te győzöl, lapozz a [43](#)-ra.



241.

Az alagútban egy elágazáshoz érsz, és döntened kell, vajon merre is menj. A jobb oldali alagútból futó léptek zaját hallod. Ha elrohansz balra - lapozz a [321](#)-re. Ha inkább a jobb oldali alagúton indulsz el, hogy szembenézz az arról jövő ismeretlennel, bárki legyen is az - lapozz a [145](#)-re.



242.

Kiszedegeted az undorító Lárvákat a testedből, és eltaposod őket. Rájössz, hogy a Gyógyító nem a fa üregében lakik. Elindulsz fölfelé a folyó völgyben. Lapozz a [119](#)-re.

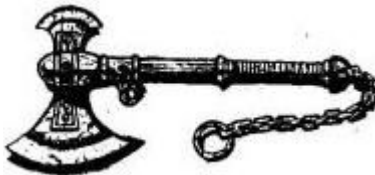


243.

Vársz, amíg a Fagyóriás hátat fordít neked, és ekkor átrohansz a barlangján. Mielőtt a lassú mozgású óriás észrevenné, hogy mi történik, már a következő alagútban vagy. Fuss, ahogy csak tudsz. Lapozz a [338](#)-ra.

244.

Mielőtt kardoddal eltalálnád a gömböt, abból egy fehér fénynyaláb csap ki, és lefogja fegyveredet. Égető fájdalom fut végig a karodon, és a Hóboszorkányból, látva sikertelen kísérletedet, hogy legyőzd őt, kitör a nevetés. Képtelen vagy elengedni kardod markolatát, és térdre rogyasz az egyre erősödő fájdalomtól. Minden elsötétül a szemed előtt, és soha többé nem térsz magadhoz. Kalandod itt véget ér.



245.

Mindkét tör elszáll a fejed mellett. Nyersz 1 Szerencse pontot! Hátra sem nézve továbbrohansz. Lapozz a [29](#)-re.



246.

A barlangban olyan sötét van, hogy az orrodig sem látsz. Ahogy vakon botorkálsz előre, megbotlasz és elesel. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [133](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [178](#)-ra.

247.

Kettétöröd a cipót, és legnagyobb meglepetésedre egy kis vaskulcsot találsz benne. Nyersz 1 Szerencse pontot! Zsebre teszed a kulcsot, és úgy döntesz, hogy mégsem eszel a kenyérből. Továbbmész a szemközti alagúton. Lapozz a [221](#)-re.

248.

Mikor visszanyered az eszméletedet, Redswift és Stubb éppen a sebeidet látja el. - Előre megmondtam - mondja Redswift gúnyosan. Megpróbálsz lábra állni, de minden tagod sajog. - Itt mindenképpen meg kell állnunk pihenni - mondja Stubb eléggé gondterhelt ábrázattal -, de a Hóboszorkány Goblinjai egykettőre itt lesznek. - Nincs mit tenned, feküdnöd kell. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [28](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [332](#)-re.

249.

Keményen megragadod a lándzsa nyelét, megcélozod vele a Yetit. Dobj egy kockával! Ha 1-et dobtál - lapozz a [157](#)-re. Ha 2-t vagy annál többet dobtál - lapozz a [219](#)-re.



250.

Megragadod a lándzsa nyelét, és teljes erőből megrántod, de ez nem jön ki. Hirtelen borzalmas látomások kezdenek gyötörni, és a rémülettől felsikoltasz. Elereszted a lándzsát, de a látomások csak nem szűnnek. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Ha átkutatod az Ork hátizsákját - lapozz a [354](#)-re. Ha inkább továbbmész a szemközti alagúton - lapozz a [221](#)-re.



251.

Csak két órája, hogy lefeküdtetek, amikor hirtelen vérfagyasztó üvöltésre ébredsz. Redswift gyorsan feléleszti a tüzet, Stubb pedig harcra készen

melléd ugrik. Egy gally reccsen mögötted, megfordulsz, és egy hatalmas fenevadat pillantasz meg, mely épp arra készül, hogy rád vesse magát. Hosszú szőre és hegyes fogai megcsillannak a tűz fényénél - egy Vértfarkas áll veled szemben! Meg kell küzdened vele!

Vértfarkas ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd - lapozz a [199](#)-re.

252.

Balra egy fáról lelógó kötélhágcsót pillantasz meg. Amikor felnézel, az ágak között elrejtve egy fakunyhót veszel észre. Ha föl akarsz mászni a kötélhágcsón a viskóhoz - lapozz a [398](#)-ra. Ha inkább továbbmész a szurdokban - lapozz a [92](#)-re.



253.

A pajzsot fölvéve, egy Levegő Elemet szabadítottál el. Szerencsére még emlékszel a tekercsre írt szavakra, és halkan elmormolod őket, miközben az örvénylő forgószél végigsöpör az alagúton. Az, amilyen gyorsan jött, úgy el is tűnik, és minden újra csendes és nyugodt lesz körülötted. Karodra csatolod a pajzsot (nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot), és elindultok visszafelé az alagúton az utolsó keresztződéshez. Lapozz a [135](#)-re.



254.

A fájdalomtól felnyögsz, és megpróbálsz felállni. Amikor fölpillantasz, hogy megnézd, mekkorát zuhantál, két ronda alakot veszel észre, amint rád bámulnak a magasból. A Goblinok egy kötelet eresztenek le neked, de közben rád parancsolnak, hogy dobd fel nekik a kardodat, mielőtt felmáshnál. Csapdában vagy, tehát nincs sok választásod; nem szívesen bár, de azt teszed, amit mondanak neked. Mielőtt mászni kezdenél felfelé, észreveszed, hogy mindkét Goblin fogja a kötél végét. Ha felmászol hozzájuk - lapozz a [276](#)-ra. Ha inkább erősen megrántod a kötelet, és megpróbárod a Goblinokat lerántani a gödörbe - lapozz a [314](#)-re.

255.

Magadhoz veszel egy harci kalapácsot és egy lándzsát, mielőtt kimennél a kunyhóból - lapozz a [263](#)-ra.

256.

Épp jókor rántod elő a kardodat, hogy megvédd magad a Madáremberrel szemben. Az egy kissé távolabb röppen, majd újra támad.

Madárember ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted - lapozz a [18](#)-ra.



257.

Lefelé gurulsz a hegyoldalban, de a lavina hirtelen megreked egy vízmosásban. Szerencsére a lavina nem temetett maga alá. Bár kissé kába vagy, fel tudsz ülni. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Felállsz, és szédelegve fölfelé indulsz a hegyoldalban - lapozz a [363](#)-ra.



258.

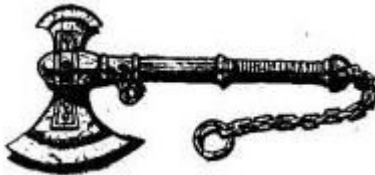
A Gyógyító odalép hozzád, kezét a homlokodra teszi, és néhány különös szót mormol. Aztán hátralép, és így szól: - A folyamat visszafordításának további részei sem veszélytelenek, de a kockázatot csökkenthetjük, ha van néhány dolog a birtokodban. Mostantól kezdve én már nem igazán tudok neked segíteni, mivel egyedül kell elmenned egy bizonyos helyre, hogy megtörd a Halálvarázslatot. Kérlek, kövess! - A Gyógyító elindul a barlang belseje felé, és egy gödör széléhez vezet. A sötétben meresztgeted a szemedet, hogy láss valamit. - Egy fatörzs visz át a verem fölött - kezdi a Gyógyító -, azon kell átmenned, hogy bejuss a barlangba. Természetesen könnyebb lenne átkelned, ha látnál. Nincs nálad véletlenül egy gyertya? - Ha van nálad gyertya és tűzszerszám - lapozz az [54](#)-re. Ha nincs - lapozz a [343](#)-ra.

259.

Az alagút bal oldali falának tövében egy nagy, vasból készült ékszeres ládikót vesztek észre. A fogantyúja sárgarézből készült és kígyó alakú. Egyikőtök sem vállalkozik rá önként, hogy kinyissa a ládát, így 2 egyforma és egy rövidebb bottal sor-sot húztok. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz - lapozz a [73](#)-ra. Ha 3-at vagy 4-et - lapozz a [196](#)-ra. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz - lapozz a [353](#)-ra.

260.

Nagy levegőt veszel, és feltűnés nélkül elindulsz a barlangon keresztül a jobb oldali folyosó felé. Lapozz a [370](#)-re.



261.

Az Illuzionista még csak meg sem próbál védekezni lesújtó kardod ellen. De a kard, ahelyett hogy az Illuzionistát találná el, egy láthatatlan falba ütközik, és darabokra törik. Mindössze a markolat és a penge csonkja marad a kezében. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 Szerencse pontot. Nincs más lehetőség, meg kell próbálnod elvenni hatalmának forrását - a kristályt. Lapozz a [72](#)-re.



262.

Miközben megpróbálsz felállni, a Hóboszorkány Redswiftre és Stubbra összpontosítja az erejét. A fémlánc a nyakukra szorul, fuldokolva próbálnak megszabadulni tőle. Nagy nehezen lábra állsz, s közben átkokat szórsz a Hóboszorkányra, amiért az csak védtelen rabszolgákkal mer ujjat húzni. Párviadalra hívod ki az általa választott fegyvernemben. Nevetve válaszol: - Bár már legyőztelek, mégis szeretek játszózni, hát játsszunk! - Abba-hagyja Redswift és Stubb fojtogatását, és elhallgat; nyilván valami ördögi játékon töri a fejét. Hirtelen csoszogó léptek közeledő zaja üti meg a füledet. Egy Elf és egy Törpe lép be a barlangba a szemközti alagútból. Majdnem pontosan ugyanúgy néznek ki, mint Redswift és Stubb, a különbség csak annyi, hogy a tekintetük üres, és halottfehér bőrük oszlásnak indult. Már tudod, hogy Zombikkal van dolgod! A Hóboszorkány közli, hogy addig is, amíg kitalál valami igazan jó játékot, te küzdj meg a Zombikkal. Azok elindulnak feléd, és nincs más választásod, mint hogy megküzdj tulajdon barátaid rémséges hasonmásaival.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Törpe Zombi</i>	8	9
<i>Elf Zombi</i>	9	9

Egyszerre kell megküzdened a két Zombival. Külön- külön támadnak rád, és neked kell eldöntened, melyikkel küzdesz meg előbb. A kiválasztott ellenfeleddel a szokott módon csapsz össze. A másikkal viszont előbb a szokott módon meghatározod a Támadóerődöt, és ha az nagyobb, mint ellenfeledé, nem sebezted meg, csupán kivédted a

csapást. Ha viszont az ő Támadóereje a nagyobb, akkor természetesen megsebzett téged. Ha legyőzted őket - lapozz a [23](#)-ra.

263.

A kunyhó előtt a mély hóban ismét útnak indulsz, s követed a lábnyomokat fölfelé a hegyoldalban - lapozz a [190](#)-re.

264.

A Hegyi Elf rád néz és elmosolyodik. - Így már mindjárt más - mondja. - Öld meg, és szabadíts meg minket! Fogd a köpenyem, ezzel álcázhatod magad! Menj tovább ezen az alagúton egészen az elágazásig. Ott aztán fordulj jobbra. Sok szerencsét! - Kezet fogsz az Effel, és futva indulsz végig az alagúton - lapozz a [136](#)-ra.

265.

Redswift nyer és elmosolyodik. Lerúgja a lábáról régi csizmáját, és felhúzza a mágikus erejű Elf-csizmát. Rohanva indul el az alagúton, de csizmája semmi zajt sem csap. Irigykedve követitek Stubb-bal. Lapozz a [20](#)-ra.

266.

Amikor az alagútba lépsz, egy vasrács zuhan le mögötted, s elzárja a visszautat. A rácsot képtelen vagy felemelni, így nincs más választásod, mint hogy megnézd, mi van az alagút végében - lapozz a [323](#)-ra.

267.

Megvárod, amíg a Gnóm és a Neander-völgyi nem néz oda, ekkor átfutsz a barlangnyílás előtt, és továbbmész az alagúton - lapozz a [198](#)-ra.

268.

A sziklák csúszósak, és jó messze vannak egymástól. Jelenlegi állapotodban elég nehezen ugrálsz szikláról sziklára. Dobj egy kockával! Ha 1-et, 2-t vagy 3-at dobsz - lapozz a [124](#)-re. Ha 4-et, 5-öt vagy 6-ot dobsz - lapozz a [162](#)-re.

269.

Nemsokára visszaérsz a faragott kőtáblához, és úgy döntesz, hogy elindulsz fölfelé a barlanghoz vezető lépcsőkön. Lapozz a [75](#)-re.

270.

A Hóboszorkány hosszan bámul, mielőtt döntene. Most a csillagot választja. Félelemtől eltorzult arcgal nyitod ki összezárt öklödet, s kivillan a négyzet alakú fémlapocska. A Hóboszorkány felnevet, és egy újabb villám pattan ki a gömbjéből. A melledbe vágódik, és azonnal végez veled. Kalandod itt véget ér.

271.

A Gyógyító rosszállóan csóválja a fejét, és figyelmeztet, hogy a következő próba igen nehéz lesz. Aztán szól, hogy indulj el előtte. Lapozz a [154](#)-re.

272.

A Kentaur hirtelen hátrál, majd előrelendül, és neked szegezi a lándzsáját. A többi Kentaur sem rest, főnökük példáját követve rátámadnak Redswiftre és Stubbra. Gyorsan kell cselekedned, hogy megvédd magad a négylábú bandita támadásával szemben.

Kentaur ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ
10

Ha legyőzöd - lapozz a [76](#)-ra.

273.

Épp sikerül átérnetek a túlsó partra, amikor a híd a folyóba zuhan. Ash buzdít, hogy kövesd, milyen gyorsan csak tudod, végig az ösvényen, föl a dombra - lapozz a [85](#)-re.



274.

A Hegyi Elf hitetlenül néz rád, és azt mondja: - Akiben csak egy kicsinyke jó érzés van, az nem csatlakozik a Hóboszorkányhoz. Én pontosan ezért vagyok itt! - Hátraveti a csuklyáját, és egy fémláncot pillantasz meg a nyaka körül, mely halvány fényt áraszt a félhomályban. - Csakis az

engedelmesség nyakláncá kényszerít rá, hogy őt szolgáljam! - mondja az Elf fátyolos hangon. Ha ismét azt mondd, hogy azért jöttél, hogy csatlakozz a Hóboszorkányhoz - lapozz a [22](#)-re. Ha inkább elmondod az Elfnek az igazat, hogy azért jöttél, hogy elpusztítsd a Hóboszorkányt - lapozz a [264](#)-re.

275.

Kinyújtott kezében tartod a gömböt, melynek melege lassan átjárja testedet, és fényes derengés vesz körül. Olyan melegség tölt el, mint eddig soha. Nyersz 3 ÉLETERŐ és 1 Szerencse pontot! Meggyőződ Redswiftet és Stubbot, hogy ez az energiagömb nekik is jót fog tenni. Kissé vonakodva ugyan, de átveszik tőled a gömböt, majd visszahelyezitek a földre, és továbbmentek az alagútban - lapozz a [166](#)-ra.

276.

Megfogod a kötél végét, és kimászol a jégveremből. A Goblinok állatbőröket viselnek, és nyakukban derengő fényű nyaklánc csillog. Tőreik végével bökdösve noszogatnak gyorsabb haladásra az alagútban. Tudod, hogy véged, ha nem menekülsz meg tőlük. Ha pusztá kézzel akarsz megküzdeni velük - lapozz a [39](#)-re. Ha inkább megpróbálsz elfutni - lapozz a [102](#)-re.

277.

Ash elég erős, hogy megkapaszkodjon a függőhídban, de téged nem ér el. A vízbe zuhansz, és a sodrás magával ragad. Túl gyenge vagy ahhoz, hogy a tarajos hullámokat leküzdöd, és a habok közt végzed. Kalandod itt véget ér.



278.

Átvágtok a síkságon, de nem találkoztok semmiféle gonosz lénnel. Kelet felől feltűnik a Tűz-hegy félelmetes alakja. - Vajon a varázsló még mindig uralja a Tűz-hegy mélyét? - kérdi Stubb kíváncsián. Már éppen válaszolnál, amikor észreveszed, hogy valaki közeledik felétek. Kardot rántasz, de amikor az a valaki a közeletekbe ér, látod, hogy nem más, mint egy öregember, aki egy zsákot cipel a hátán. Megáll előtted, és így szól: - Tedd el a kardodat, nem sok értelme lenne, ha megölnél! Nincs vagyonom, ami értékes lenne számodra, Csupán egy információval tudok szolgálni, de az pénzbe kerül. Fizess 2 Aranyat, és nem bánod meg! Ha fizetsz az öregnek - lapozz a [69](#)-re. Ha nem törödsz vele, és továbbindulsz délnek - lapozz a [348](#)-ra.

279.

Az Illuzionista előhúzza a törét, és a három képmás újra támad. Úgy döntesz, hogy nagyot suhintasz a kardoddal, hátha akkor eltalálsz a valódi Illuzionistát. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [232](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [127](#)-re.

280.

Észreveszel egy benyúló ágat, de nem tudod elkapni. A folyó továbbsodor, de szerencsére megreksz egy kis öbölben. Ha volt pajzsod, azt elvesztetted (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot!). Alig van erőd, hogy partra vonszold magad - rengeteg vizet nyeltél, és teljesen kimerültél. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Balszerencséd miatt átkozódva elindulsz keletnek, arra, amerre a tüzet láttad - lapozz az [50](#)-re.

281.

Gyorsan kivágsz néhány jégtömböt a hegyoldalból, és jégkunyhót építesz magadnak. Bemászol és hallod, hogy kint a hóihar ellenállhatatlan erővel dühöng. A jégkunyhó belsejében kissé átmelegszel, mégis Élelmiszerkészletedből két adaggal kell elfogyasztanod ahhoz, hogy visszanyerd az erődöt a fárasztó gyaloglás és a kunyhóépítés után (így ÉLETERŐ pontjaid száma nem növekszik). Egy óra múlva, amikor a kunyhóból kimászol, látod, hogy a hóihar elült. Folytatod az utadat. Lapozz a [169](#)-re.



282.

A vasgolyó pontosan célba talál. Mikor belecsapódik a Hóboszorkány gömbjébe, abból fehér villámok pattannak ki. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [193](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [84](#)-re.



283.

Mély lélegzetet veszel, és lábujjhegyen lopakodva elindulsz a bálvány mögött a szemközti alagút felé - lapozz a [370](#)-re.

284.

Csak néhány métert esel, és egy füves kis platón landolsz. Folytatod fárasztó utadat fölfelé. Már egészen közel vagy a csúcshoz, ahol az a különös vörös növény nő. A hosszú hegymászás után leülsz pihenni, és várod a napfelkeltét. Lapozz a [217](#)-re.

285.

Az ajtó egy újabb, végeláthatatlan hosszú alagútra nyílik. Stubb panaszkodni kezd, hogy éhes meg fáradt, ezért aztán leültök pihenni. Ha még van három adag Élelmed, szépen megosztozol barátaiddal. Félóra pihenő után továbbindultok az alagúton, mely nemsokára egy T elágazásba torkollik. Ha balra mész tovább - lapozz a [298](#)-ra. Ha jobbra - lapozz a [135](#)-re.

286.

A Barbár egyetlen értéke egy réz karvédő és egy bőrzacskó, melyben három ezüst nyílhegy van. Elteszed a nyílhegyeket, és megnézed, mit véstek a karvédőbe. Néhány szót tudsz kibetűzni: „Az Erő Hatalom!” Ha fölveszed a karpántot - lapozz a [293](#)-ra. Ha inkább zsebre vágod, és továbbmész a szurdokban - lapozz a [319](#)-re.



287.

Ha az ÉLETERŐD 10 vagy annál kevesebb - lapozz a [151](#)-re. Ha az ÉLETERŐD több, mint 10 - lapozz a [82](#)-re.



288.

Az alagút csakhamar újabb barlangban ér véget, ahol egy hatalmas, fehér szakállas embert pillantasz meg. A férfin állatbőrök vannak, a kezében egy ládikó, melyet épp a polcra készül feltenni. Ez egy Fagyóriás! Barlangjából csupán egyetlen kijárat van, a túloldalon lévő alagúton át. Ha megpróbálsz átrohanni a barlangon a szemközti alagúthoz - lapozz a [243](#)-ra. Ha rátámadsz a férfira - lapozz a [112](#)-re.



289.

Az elmúlt események eléggé kifárasztottak, ezért leültök pihenni. Stubb valami harapnivaló után néz, Redswift tüzet rak. Hamarosan elnyom az álom. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Egy óra múlva pengecsörgésre ébredsz. Fölugrasz és látod, hogy Redswift egy fekete köpenyes alakkal küzd. Mikor feléd fordul, észreveszed, hogy az nem más, mint egy Sötét Elf, aki Redswift és az erdei Elfek esküdt ellensége. Társad segítségére sietsz, de az nélküled is boldogul. Egy hirtelen dőféssel leteríti az ellenfelét. - Kinek az ötlete volt, hogy várjuk meg a csónak tulajdonosát? - kérdi torz mosollyal Redswift. Visszautasítod a vádat, és azt javaslod, hogy kutassátok át a Sötét Elf holmiját. Egy kis zacskóban, mely az övéről lóg le, egy üvegfiolát

találsz, melyben zöldes folyadék van. Redswift kihúzza a dugót, beleszagol a fiolába, de nem ismerős a szag. Ha meg akarod inni a folyadékot - lapozz a [158](#)-ra. Ha inkább kiöntöd a földre - lapozz a [173](#)-ra.



290.

Kimész a barlangból, és balra fordulsz. Miközben az alagútban mész, lassan majszolod a süteményt. Elég szikkadt, és nincs semmi íze, de azért erőre kapsz tőle. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a [198](#)-ra.

291.

A Hóboszorkány hosszan, meredten néz, mielőtt döntene. Ezúttal a csillagot választja. Elmosolyodsz, és kinyitod az öklödet, felmutatva a kör alakú lapocskát. Sikerült túljárnod a Hóboszorkány eszén, aki csak most döbben rá, milyen következményei lesznek ennek. A gömb lassan megtelik fehér füsttel, és hirtelen ezer darabra hullik szét. A Hóboszorkány alakja szertefoszlik. Utolsó halálsikolya betölti a termet, de vége, nincs többé. Boldogan rázol kezét barátaiddal. Örömtök azonban

rövid életű, mert hirtelen félelmetes dübörgő hang üti meg a fületeket. A föld megremeg a lábatok alatt, és a jégfalban hatalmas repedések keletkeznek. A mennyezet kezd beszakadni! Ez lenne hát az esély a menekülésre, amit a Hóboszorkány megígért? Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [3](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [358](#)-ra.



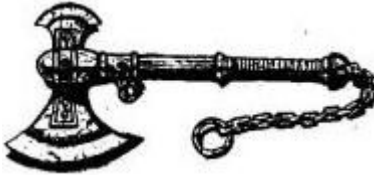
292.

A Fagyóriás feléd fordul, és a faládát a feje fölé emeli. Nagyon nyög az erőlködéstől, majd feléd hajtja a lábát. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [93](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [357](#)-re.



293.

A karpánt varázserejű. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Tudod, hogy sietned kell, mielőtt a Halálvarázslat megfogjon rajtad. Lapozz a [319](#)-re.



294.

A forgószél fölkap, és a falhoz vág. SZERENCSÉDRE a hátzsidód felfog valamit az ütés erejéből. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy - lapozz a [372](#)-re.



295.

A hívők közül senki sem sejtí, hogy betolakodó vagy, így háborítatlanul átjutsz a templomukon. Lapozz a [137](#)-re.

296.

Az egyik Dombi Troll felpillant, és észrevesz beneteket. Elordítja magát, mire hárman rátok rontanak a fák közül. Kettejükkel neked kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Dombi Troll</i>	8	9
<i>Második Dombi Troll</i>	9	9

Egyszerre kell megküzdened mindkettővel. Minden egyes Fordulóban külön-külön támadnak rád, és neked kell eldöntened, melyikkel küzdesz meg először. Kiválasztott ellenfeleddel a szokásos módon csapj össze. A másikkal szemben ugyancsak a szokásos módon kell meghatároznod dobókocka segítségével a Támadóerődöt. Ha a te Támadóerőd a nagyobb, akkor nem sebesít meg, Csupán kivéded a támadását. Ha az ő Támadóereje a nagyobb, akkor természetesen megsebzett téged. Ha mindkét Trollt legyőzted - lapozz a [164](#)-re.





297.

Amint közelebb lépsz a szarkofághoz, hátborzongató női kacagás visszhangzik végig a termen. Egy gyönyörű, hófehér prémekbe öltözött nő emelkedik ki a kőkoporsóból. Mikor rád mosolyog, és megpillantod elővillanó hatalmas szemfogait, már tudod, hogy a Hóboszorkány vámpír! Ha van nálad fokhagyma - lapozz a [210](#)-re. Ha nincs - lapozz a [60](#)-ra.

298.

Az alagút nemsokára véget ér. Zsákutcába jutottatok. A falon, egy vasszögön díszes pajzs lóg. Ha leakasztod, és magaddal viszed - lapozz a [183](#)-ra. Ha inkább megfordultok, és visszamentek az alagúton az előző elágazáshoz - lapozz a [135](#)-re.



299.

A férfi bölint és szól, hogy kövesd. Elindul a bal oldali kijárat felé, és közli, hogy a Hóboszorkány csarnoka az alagút végében van. Ha elindulsz az alagúton, amerre mutatta - lapozz a [214](#)-re. Ha inkább kardot rántasz és rátámadsz - lapozz a [156](#)-ra.



300.

Nagy levegőt véve belépsz a barlangba, abban reménykedve, hogy nem keltesz feltűnést. A bálvány mögött elindulsz a szemben lévő kijárat felé. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [295](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [370](#)-re.

301.

Letérsz a forrás mellé, és iszol a finom, hús vízből. A forrás vize azonban mérgezett, és nem-sokára görcsös fájdalmat érzel a gyomrodban, amikor a mérreg hatni kezd. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy - lapozz a [96](#)-ra.



302.

Lassan forogni kezd veled a világ, és mindenből kettőt látsz. Továbbvonszolod magad a szurdok szélén, a laza kövek között botladozva. Lábad azonban nem sokáig bírja tested terhét, arccal a földre zuhansz, és nem is kelsz fel soha többé. A Hóboszorkány halálos átka végzett veled. Kalandod itt véget ér!

303.

Az emberke, aki bent ül, egy Muzsikus. Zöldes-lila tunikát visel térdnadrágja fölött. Láthatólag egyáltalán nem zavarja, hogy bejöttél, nyugodtan játszik tovább a lantján. A barlangban csupán két nagy agyagedény van rajta kívül. Mit teszel?

A Muzsikusra támadsz a kardoddal?

Lapozz a [316](#)-ra.

A zenéje felől érdeklődsz?

Lapozz a [80](#)-ra.

Udvariasan biccentesz neki, majd

továbbmész az alagúton?

Lapozz a [111](#)-re.

304.

Ahogy elfutsz a gömb mellett, egy fehér villám pattan ki belőle, és a hátadba csapódik. Ha ÉLET-ERŐ pontjaid száma 10 vagy ennél kevesebb - lapozz a [44](#)-re. Ha több, mint 10 - lapozz a [186](#)-ra.



305.

A megsebzett Hegyi Elf kegyelemért esedezik. Ha el akarod pusztítani - lapozz a [351](#)-re. Ha meghagyod az életét - lapozz a [204](#)-re.

306.

Miután rájöttél, hogy a Gyógyító nem itt lakik, ki-mászol a barlangból. Lapozz a [355](#)-re.

307.

Az Illuzionista hangosan felnevet; úgy látszik, kardoddal csak valamelyik hasonmását találtad el. A tőre a válladba mélyed. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a [279](#)-re.



308.

Szerencsére nem a kardforgató kezed fagyott el, de azért a hóvihar eléggé megviselt. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot és 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy - lapozz a [174](#)-re.

309.

Amikor kihúzod a kardodat a gonosz Agypusztító-ból, meghallod társaid nyöszörgését a barlang túlsó végéből. Lassan vonszolják magukat feléd. Elmesélik, hogy az Agypusztító berántotta őket a barlangjába, és nem voltak elég erősek, hogy ellenálljanak neki. Körülnézel a barlangban, és a szemközti falon egy ajtót találsz. Egy eldugott zugban két agyagedényt fedezel fel. Az egyik piros, a másik szürke. Mit teszel?

Kinyitod az ajtót?

Lapozz a [176](#)-ra.

Belenézel a piros edénybe?

Lapozz a [101](#)-re.

Belenezel a szürke edénybe?

Lapozz a [344](#)-re.

310.

Amint a szakadék szélén mész, feltámad a szél, és havat vág az arcodba. Leszegett fejjel haladsz tovább a kavargó hóesésben. A hófüggöny mögül hirtelen sötét árny bontakozik ki. Egy óriási szőrös Mamut áll előtted, hosszú agyarak fenyegetően merednek előre. Hangosan fújtatva támad rád.

Mamut ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted - lapozz a [47](#)-re.



311.

Az alagút végében egy gödör van, melyből egy Törpe próbál meg kikecmeregni, de minduntalan vissza-visszacsúszik. A verem alja telis-tele van hatalmas jégtömbökkel, melyek valószínűleg a gödör fölötti tárnából zuhanhattak le. Egy újabb alázúduló jégtömb épp vállon találja a Törpét. Amikor az a földre rogy, föntről vad örömujjongásokat hallasz. A Törpe észrevesz, és odakiált neked: - Légy átkozott, idegen, ha nem segítesz! Látom, rajtad nincs nyaklánc! - Ha segítesz a Törpének kimászni a veremből - lapozz a [376](#)-ra. Ha nem törődsz vele, és inkább visszamész az első keresztelkedéshez - lapozz az [57](#)-re.

312.

Amikor kihúzod az indát a fényre, undorodva veszed észre, hogy az tele van Húsevő Lárvákkal. Szem nélküli fejük körbe-körbe forog friss, élő hús után kutatva, amibe belefúrhatnák magukat. Visszadobod az indát, de az egyik féreg átmászott a kezedre. Szerencsére még időben lerázod magadról, és undorodva eltaposod. Nyersz 1 Szerencse pontot! Ebben a gödörben biztosan nem fogod megelni a Gyógyítót, így aztán továbbmész. Lapozz a [119](#)-re.



313.

A Fehér Sárkány már-már lesújt rád, amikor erősen megdörzsölöd a rézgyűrűt. Egy harcos jelenik meg előtted. Dobj egy kockával, hogy eldöntsd, melyik harcos lesz a segítségedre.

DOBÁS	HARCOS	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	<i>Lovag</i>	9	10
2	<i>Barbár</i>	8	8
3	<i>Törpe</i>	7	6
4	<i>Elf</i>	7	5
5	<i>Nindzsa</i>	6	6
6	<i>Alabárdos</i>	6	7

A megidézett harcos fog először megküzdeni a Fehér Sárkánnyal.

Fehér Sárkány ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

Ha a harcos győz, azonnal el is tűnik - lapozz a [139](#)-re. Ha meghal, neked kell folytatnod a harcot. Ha te győzöl - lapozz a [139](#)-re.



314.

Keményen megrántod a kötelet, remélve, hogy a Goblinok éppolyan buták, amilyenek kinéznek. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [188](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [86](#)-ra.



315.

A révész azonnal felpattan, és így szól: - Tíz Aranyért akár Fang városába is elviszlek! Szálljatok be! - Kifizeted a kapzsi révészt, és nemsokára a túlparton vagytok, ahonnan délnek indultok a Pogány-síkságon át Kőhidafalva felé. A távolban hamarosan porfelhőt láttok felemelkedni. Redswift a földre tapasztja a fülét, és hallgatózik. - Lovak vagy Kentaurók, nem tudom eldönteni! - közli kisvártatva. Ha bevárod, akárki vagy akármi is közeleg - lapozz a [180](#)-ra. Ha inkább elrejtőzöl a bozótban - lapozz az [58](#)-ra.



316.

Abban a pillanatban, ahogy a kardodhoz érsz, a zenész egy különös, magasra ívelő dallamba kezd. A bűvös hangok hallatán azonnal megbénulsz, és tehetetlenül nézed, amint a zenész az egyik edényből egy fém nyakláncot vesz elő - az engedelmesség nyakláncát! A nyakadba akasztja, és ettől kezdve a Hóboszorkány hú szolgája leszel örök életedre.



317.

Bár a rózsa hervadt, illata friss és kellemes. Amikor megszagolod, úgy érzed, új erő költözött beléd. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még nem tetted volna:

Belefújhatsz a furulyába.

Lapozz a [74](#)-re.

Elolvashatod a rovásírást a boton.

Lapozz a [345](#)-re.

Elolvashatod a könyvet.

Lapozz a [356](#)-ra.

Ha a föntiek egyikét sem teszed, úgy hagyd el a barlangot, és fordulj balra az alagútban. Lapozz a [198](#)-ra.



318.

Teljes erőből elhajítod a gömböt, mely földet érve ezer darabra hullik. Vakító fehér fény villan, és az alagútban iszonyatos hőhullám közeleg. Elér, még mielőtt megmozdulhatnál. Dobj két kockával, és vond le az összeget az ÉLETERŐDBŐL! Ha még életben vagy - lapozz a [248](#)-ra.



319.

Jobbról egy hatalmas sziklatömböt pillantasz meg, melynek sík falfelületére egy mesebeli madár lán-gok övezte alakját véste valaki. A szikla mellett lépcsők vezetnek fel egy barlangnyílásig. Ha bemész a barlangba - lapozz a [75](#)-re. Ha inkább továbbmész a kanyonban - lapozz a [161](#)-re.

320.

A Vadembernél nem találsz semmi olyat, amit hasznosnak ítélnél. A kacsza azonban megsült, és élvezettel látsz neki ízletes, omlós húsának. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Most visszamehetsz a köveken át a folyó túlsó partjára - lapozz a [364](#)-re; vagy elindulhatsz fel a dombra a tisztás melletti ösvényen - lapozz a [231](#)-re.



321.

Alig mész néhány métert az alagútban, amikor a lábad alatt megreped és beszakad a jég. Egy jégverembe zuhansz, melyet a Hóboszorkány csatlósai ástak. Dobj egy kockával! A kapott számot vond le ÉLETERŐDBŐL! Ha még életben vagy - lapozz a [254](#)-re.



322.

Az előző villámcsapás eléggé megviselt, ezért gyorsan kell döntened. Mit teszel?

Ismét a parittyát használod? Lapozz a [216](#)-ra.

Megpróbálsz összezúzni a gömböt

a kardoddal?

Lapozz a [244](#)-re.

Megpróbálsz Elmenekülni?

Lapozz a [262](#)-re.

323.

Hamarosan egy vasajtó zárja el utadat. Az ajtó mögött az alagút jobbra kanyarodik. Ha van nálad kulcs - lapozz a [165](#)-re. Ha nincs - lapozz a [393](#)-ra.

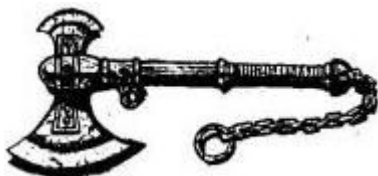


324.

Bár iszonyúan fáj a fejed, más bajod nem esik. Mikor föltápáskodsz, a barlang belseje felől közeledő léptek zaja üti meg a füledet. Egy púpos, vézna ember alakját véled felfedezni, amint feléd közeledik a sötétben. Ha bevárod, hogy megnézd, ki az - lapozz a [37](#)-re. Ha inkább kirohansz a barlangból - lapozz a [355](#)-re.

325.

Az Elf nyaka körül halványan világító fémláncot fedezel fel. A lánc fénye hirtelen kihuny, fekete színt ölt. Nem igazán érted, mi történik itt, ezért aztán úgy döntesz, jobb, ha továbbmész az alagútban - lapozz a [241](#)-re.



326.

Megbotlasz, és véletlenül az egyik fekete lábnyomra lépsz - lapozz a [87](#)-re.

327.

A Bátorság Amulettjét viseled. Nyersz 2 ÜGYES-SÉG pontot! Ha még nem tetted volna:

Belefújhatsz a furulyába.

Lapozz a [74](#)-re.

Eloolvashatod a rovásírást a boton.

Lapozz a [345](#)-re.

Megszagolhatod a rózsát.

Lapozz a [317](#)-re.

Ha a fent említettek közül egyiket sem teszed, menj ki a barlangból, és fordulj az alagútban balra - lapozz a [198](#)-ra.





328.

Átadod a Gyógyítónak az ezüstitárgyat. Ő kihajtja azt a résen, és két ujját a szájába téve, hatalmasat füttyent. Néhány pillanat múlva kintről szárnycsapkodást hallasz. A Gyógyító szélesen elmosolyodik, és így szól: - Kösd az ezüstöt a sörényéhez, és parancsolj rá, hogy vigyen el a Tűz-hegyhez. Egy Pegazus a világ végére is elvinne egy ezüstért. Most pedig el kell búcsúznunk. Sok Szerencsét! Remélem, sikerrel jársz. - Köszönetet mondván hálásan megrázod a Gyógyító kezét, majd átpréseled magad a repedésen, és kilépsz a napvilágra. Pompás állat áll előtted. Olyan, mint egy fehér paripa, de szárnyai vannak. Az ezüstöt a sörényéhez kötöd, és felülsz a hátára. Elkiáltod magad, hogy hová vigyen, és a Pegazus nyakába kapaszkodva már repülsz is föl a levegőbe. Kis idő múltán elértek a hegyhez, és a paripa leszáll. Leugrasz a hátáról, ő pedig elrepül. A hegyet borító különös piros növényzetben állva még sokáig kíséred a tekintetteddel, aztán leülsz pihenni, s várod a napfelkeltét. Lapozz a [217](#)-re.



329.

Kinyitod a hátzszakodat, és felajánlasz 10 Aranytaléért a Kentauroknak, ha elvisznek Kőhidafalvára. A vezérüknek felcsillan a szeme az arany láttán. Úgy gondolja, hogy talán több is van nálad. Lapozz a [272](#)-re.

330.

Az egyik tőr a fejed mellett repül el, de a másik beleáll a válladba. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megállsz, kihúzod a tőrt, és visszahajítod az egyik Goblinba. Lapozz a [29](#)-re.



331.

A Hegyi Elf nem is sejtí, hogy betolakodó vagy, és nyugodtan elsétál melletted. Lapozz a [241](#)-re.

332.

Redswift és Stubb idegesen figyelnek, arra várva, hogy jobban légy. Sajnos, amitől tartottak, hamarosan bekövetkezik. Három Goblin kardcsörtetve, bosszútól fítve rohan felétek az alagútban. Fájdalmaid ellenére kénytelen vagy felvenni a harcot az egyik Goblinnal, hogy segíts társaidon.

Goblin ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

A harc idejére vonj le magadtól 3 ÜGYESSÉG pontot az előző sebesülésed miatt. Ha legyőződ a Goblint, lapozz a [155](#)-re.

333.

Ösztönösen megragadod a kardod markolatát, miközben eszedbe jutnak a Gyógyító figyelmeztető szavai. Dobj két kockával, és adj hozzá 2-t a kapott összeghez. Ha az így kapott összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED - lapozz a [68](#)-ra. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [185](#)-re.

334.

A díszes ruhába öltözött férfi elmeséli neked, hogy ő kuruzsló, a gyógynövények ismerője. Nemrég költözött ebbe a kunyhóba. Óvatosan megkérdezed tőle, vajon nem hallott-e egy Gyógyító nevű emberről. Állát simogatva elgondolkodik, majd megrázza a fejét, és így szól: - Nem, nem hiszem, hogy valaha is hallottam volna ilyen nevű emberről! - Úgy döntesz, hogy elbúcsúzol a kuruzslótól, hisz már így is elég sok időt elfecséreltél rá. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Visszameész az ösvényen, és folytatod az utadat a folyó mentén. Lapozz a [205](#)-re.

335.

A híd meglehetősen keskeny és csúszós. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [41](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [389](#)-re.

336.

Felülsz és látod, hogy a Hóboszorkány gömbje megrepedt, de ez nem okoz benne kárt. Téged figyel és várja, mit teszel. Lapozz a [262](#)-re.

337.

A hóesés egyre erősebb; kavarogva örvénylenek körülötted a hópelyhek. Hóvihar közeleg. Ha kardoddal üreget vájsz magadnak a hóban, hogy ott vészeld át a hóvihart - lapozz a [281](#)-re. Ha inkább továbbmész - lapozz a [229](#)-re.



338.

Nemsokára egy útkereszteződéshez érsz az alagútban. Nincs időd, hogy megnézd a jobb és bal oldali folyosókat, ugyanis szemből egy különös, emberszerű lény közeledik feléd. Lapozz az [59](#)-re.

339.

Sokáig egyenesen halad az alagút, mígnem egy barlang szájánál ér véget. A falakat odabent vastagon borítja a jég, és a barlang közepén, egy jégemelőnyen nagy üveggömböt pillantasz meg. A szemközti alagútból hirtelen egy Ork ront be, mire a gömb fényleni kezd. A belsejében egy arc körvonalai jelennek meg, és rémülten ismered fel benne a Hóboszorkányt! A képmás felnevet, és



beszélni kezd. - Bár megöltél - mondja dermesztő hangon -, még mindig nem győztél le! A szellemem még mindig a hatalmába keríthet! Csak figyelj! - Az Ork, aki eddig a gömb mellett állt, hirtelen a torkához kap, és fuldokolva megpróbálja leszakítani a nyakából az egyre szorosabbá váló láncot. Erőfeszítése teljesen hiábavaló, és csakhamar némán terül el a padlón. A Hóboszorkány képmása lenézően elmosolyodik: - Többé már nincs szükségem szolgálókra, és tudom, hogy ti ketten még mindig viselitek az engedelmesség nyakláncát. Élvezettel fogom végignézni, amint meghaltok! Ez csak amolyan kis előzetes ízelítő lesz az előtt a haláltusa előtt, amit pimasz harcos barátotoknak tartogatok. - Nem akarod végignézni barátaid haldoklását, ezért azon kezded törni a fejed, vajon miképpen győzhetnéd le a Hóboszorkány szellemét. Mit teszel?

Megpróbálsz összezúzni a kardoddal a gömböt? Lapozz a [244](#)-re.
Parittyádból egy vasgolyót lősz ki a gömbre (ha van nálad)? Lapozz a [216](#)-ra.
Átrohatsz a barlangon a szemközti alagútba? Lapozz a [304](#)-re.

340.

Ha a szám, amit dobtál, páratlan, a dárda elsuhan melletted, de az ostor a bal bokád köré tekeredik, és a földre zuhansz. Lapozz a [108](#)-ra. Ha páros számot dobtál, az ostor nem talál el, de a dárda a karodba fúródik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig el tudsz futni - lapozz a [177](#)-re.

341.

Mikor kinyitod az ajtót, az Öreg egyik szeme kinyílik. Látszólag egy csöppet sem zavarja, hogy csak úgy betolakodsz a házába. Nyugodtan pihenget tovább a hintaszékében. Ha megkérded tőle, vajon ő-e a Gyógyító - lapozz a [71](#)-re. Ha inkább azt mondod neki, hogy eltévedtél - lapozz a [334](#)-re.

342.

Csak egy gyertyát és egy tűzszerszámot találsz, ami talán majd hasznodra lehet. Magadhoz veszed őket, lemászol a kötélhágcsón, és folytatod az utadat keletnek az alagútban - lapozz a [92](#)-re.

343.

- Sose bankódj miatta! - mondja a Gyógyító. - Egy kicsit jobban kell majd koncentrálnod. Ha készen állsz, indulj! - Elmondja még, hogy a farönk elég keskeny, és a verem körülbelül 15 méter széles. Nagy levegőt veszel, és a sötétben tapogatózva a fatörzsre lépsz. Dobj két kockával, és a kapott összeghez adj hozzá kettőt. Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [91](#)-re. Ha az eredmény több, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [78](#)-ra.

344.

A szürke edény alján egy régi pergamentekercset fedezel fel, melyen még ép a viaszpecsét. Ha feltöröd a pecsétet, és elolvasod, mi van a pergamenre írva - lapozz a [224](#)-re. Ha nem akarod elolvasni, belenézhetsz a piros edénybe - lapozz a [101](#)-re, vagy kimehetsz a barlangból a túloldali ajtón - lapozz a [176](#)-ra.

345.

Sajnos a rovásírást kevésbé ismered, így hát elrakod a botot a hátzsidkodb, hátha később kiderítet, mi van ráírva. Ha még nem tetted volna:

Belefújhatst a furulyába.

Lapozz a [74](#)-re.

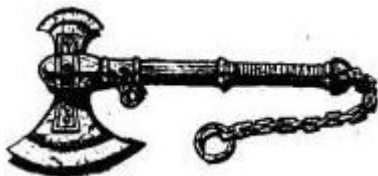
Megszagolhatod a rózsát.

Lapozz a [317](#)-re.

Eolvashatod a könyvet.

Lapozz a [356](#)-ra.

Ha egyiket sem teszed a fent említettek közül, kimehetsz a barlangból - lapozz a [198](#)-ra.



346.

A kuruzsló igazat mondott. Tablettái csökkentik a fájdalmadat, és valamivel jobban érzed magad. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Elindulsz, hogy megkeresd az igazi Gyógyítót. Visszamész az ösvényen a folyóvölgybe, és azon mész tovább - lapozz a [205](#)-re.

347.

Átkutatod a Goblinok ruháját, és egy kevés sózott halat találsz, meg egy gyertyatartót és 2 Aranytalért. Mindent a hátzsidkodb raksz, és magadhoz veszed a Goblinok tőreit is. Nyakláncuk teljesen megfeketedett, de a nyakukról nem tudod levenni. Továbbmész az alagúton - lapozz a [106](#)-ra.



348.

A kietlen síkság egyre egyhangúbb, és lankad a figyelmetek. A pajzsotokon megcsillanó napfény odavonz néhány ragadozót, és észre sem vesztetek, amikor már a fejetek fölött köröznek. Bőrük zöldes színű, két hártvás szárnyuk van, és éles karmaikkal csapnak le az áldozataikra. A négy Madárember közül az egyik hirtelen elkiáltja magát, erre a többi zuhanórepülésben rátok támad. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [256](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [369](#)-re.

349.

Esel néhány métert, és egy jeges kiszögellésen érsz földet. Szerencsére bokaficammal megúszod. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Kardod segítségével kapaszkodókat vájsz a hasadék falába, és felmászol rajta. A magas hóban nehezen lépkedve folytatod az utadat - lapozz a [212](#)-re.



350.

A Csörgőkígyó a csizmád szárába mar, és mérget beleereszti annak kemény bőrébe. Kardod egyetlen suhintásával levágod a fejét, és folytatod az utadat a szurdokba. Lapozz a [252](#)-re.

351.

Folytasd a harcot!

Hegyi Elf ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted - lapozz a [325](#)-re.

352.

A vasgolyó átszáll a termen, de nem találja el a Fagyóriást. Nincs időd, hogy újratöltsd a parittyádat, így csak a kardodra hagyatkozhatasz - lapozz a [292](#)-re.

353.

Redswift húzza a rövidebbet, és már nyúlna is a ládához, amikor Elf-ösztöne hirtelen azt súgja neki, hogy a láda - csapda. Alaposan megvizsgálja, és egy kis gombot talál annak fogantyúja alatt. Megnyomja, mire a láda fedele felpattan. Egy pár szürke bőrcsizmát találtak benne. - Az Elf-ösök csizmája! - ismeri föl Redswift. - Micsoda kincs! Senki sem tudja ma már, hogyan lehet ilyet készíteni. Ha ezt a csizmát a lábadra húzod, senki sem fogja meghallani a lépteid zaját, akárhol jársz is benne. Húzzunk sorsot újra, hogy eldöntsük, melyikünk viselje. - Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz - lapozz a [203](#)-ra. Ha 3-at vagy 4-et dobsz - lapozz a [265](#)-re. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz - lapozz a [379](#)-re.

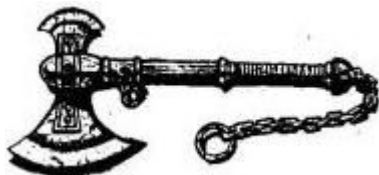


354.

A hátizsákban egy pár öreg bőrszandált, egy kitömött patkányt és egy penészes kenyeret találsz. Ha meg akarod enni a kenyeret - lapozz a [247](#)-re. Ha inkább gyorsan továbbmész - lapozz a [221](#)-re.

355.

Félig futva, félig csúszva érsz a szurdok aljába. Egyre gyengébbnek érzed magad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Továbbindulsz keletnek, fölfelé a kanyonban. Lapozz a [377](#)-re.



356.

Kinyitod a kapcsot, amely a könyvet lezárta, de egy rejtett kis tű megszúrja az ujjadat. A hegye mérgezett az óvatlan tolvajok ellen. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz, kinyithatod a könyvet - lapozz a [97](#)-re, vagy ha még nem tetted volna:

Belefújhatsz a furulyába.
Eolvashatod a rovásírást a boton.
Meggazolhatod a rózsát.

Lapozz a [74](#)-re.

Lapozz a [345](#)-re.

Lapozz a [317](#)-re.

Ha egyiket sem teszed, jobb, ha kimész a barlangból - lapozz a [198](#)-ra.

357.

Nem vagy elég gyors, és a feléd röpködő faláda gyomron talál. Levegő után kapkodva a falnak tántorodsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A Fagyóriás feléd indul, hogy végezzen veled.

Fagyóriás ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Minden Fordulóban 2-vel csökkentened kell a Támadóerődöt a sebesülésed miatt. Két Forduló után akár Elmenekülhetsz a szemközti alagúton át - lapozz a [338](#)-ra. Ha te győzöl - lapozz a [45](#)-re.

358.

Egy hatalmas jégtömb éppen a fejedben talál el. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még élsz - lapozz a [90](#)-re.

359.

A Gyógyító elveszi tőled a tojást, és lecsapja a tetejét. A nyakában lógó amulettből kevés port szór a tojásba. Egy pálcával összekeveri, és feléd nyújtja, hogy idd ki. Megbízol a Gyógyító tudásában, kiiszod a nyers sárkánytojást. Ekkor arra kér, indulj el előtte - lapozz a [154](#)-re.

360.

Az ár ismét magával ragad és elborít. Ezúttal már nincs erőd a felszínre úszni, mert a hátizsákodban lévő arany súlya lehúz a mélybe. Kalandod itt véget ér.

361.

Vesztesz 1 Szerencse pontot! Lapozz a [127](#)-re.

362.

A szarvas sisak tökéletesen illik a fejedre, és remekül kiegészíti a vértizedet. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Redswift magához veszi a Kentaur lándzsáját, majd mindhárman útra keltek Kőhidafalva felé - lapozz a [278](#)-ra.



363.

Lassan mászol felfelé a hegyoldalban, amikor egy sziklafalhoz érsz, mely túl meredek ahhoz, hogy megmászd. Megkerülöd, és ekkor látod, hogy a két hegy között lévő vízmosást vastag jégfal - egy gleccser zárja le. A szíved hevesebben kezd verni, amikor a jégfalon megpillantod a prémdarabkát, amelyről a vadász mesélt neked. Bár a bejáratot nem látod, bátran indulsz el előre. Becsukod a szemedet, amikor úgy gondolod, hogy mindjárt nekiütközöl a jégfalnak, de simán átgyalogolsz rajta, hisz csak káprázat volt. Egy jégbe vájt alagútban találod magad. Elindulsz rajta, és nemsokára egy T elágazáshoz érsz. Ha balra fordulsz - lapozz a [395](#)-re. Ha jobbra mész - lapozz a [215](#)-re.

364.

Sikerül átugrálnod a köveken a folyó túlsó partjára, miközben a Halálvarázslat tovább pusztítja erődöt. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Jobbra fordulsz, és elindulsz a folyó mentén - lapozz a [115](#)-re.



365.

Az alagút egy ajtóban ér véget, mely kinyílik, még mielőtt hozzáérnél. Bepillantasz a barlangba, és meglepetten látod, amint Redswift és Stubb engedelmesen letérdel egy díszes ruhába öltözött polip-fejű lény előtt, mely a fejük köré tekeri egy-egy csápját. Barátaid egy Agypusztító hipnotikus hatalmába kerültek. Ha nyakadban van a Bátorság Amulettje - lapozz a [189](#)-re. Ha nincs - lapozz a [126](#)-ra.

366.

Átkutatod a Goblinok ruházatát, és egy kevés sózott halat, egy gyertyát és 2 Aranytallért találsz. Úgy döntesz, hogy elveszed ezeket. Mindkét Goblin nyakában fémlánc van, de nem tudod levenni róluk. Elveszed a törüket, és kapaszkodókat vágva a gödör falába, kimászol. Felveszed kardodat, és eldöntöd, merre is menj tovább, hisz lehetnek még csapdák az alagútban. Ha mégis erre mész tovább - lapozz a [88](#)-ra. Ha inkább visszamész az elágazásig, és a másik úton mész tovább - lapozz a [29](#)-re.



367.

Megpróbálsz felállni, de a lábad merev és nehéz, mint az ólom. Redswiftre pillantasz; ő is megpróbál felállni, de igyekezete hiábavalónak bizonyul. Miközben kezd elhomályosulni előtted a világ, rájössz, hogy a Hóboszorkány mégiscsak bosszút állt. Utad itt véget ér.

368.

Az alagutat egy ajtó zárja le. Füledet rátapasztva hallgatózol. Bentről csoszogó léptek zaját hallod. Ha bekopogsz - lapozz a [83](#)-ra. Ha inkább visszafutsz az elágazáshoz, és egyenesen továbbmész - lapozz a [150](#)-re.

369.

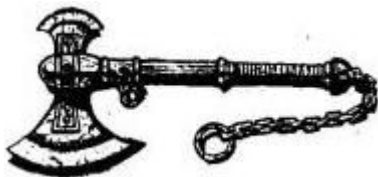
Túl lassan húzod elő a kardodat, és a Madárember karmaival lecsap rád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Figyeled, ahogy újra felszáll, és támadni készül. Most azonban már felkészülten várod.

Madárember ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd - lapozz a [18](#)-ra.

370.

Már majdnem a kijáratnál vagy, amikor a hívők abbahagyják a kántálást. Fölállnak, és egyikük megszólít. Megkérdi, miért nem énekelted velük a Megfagyottak dalát. Ha van nálad egy bűvös furulya, azt mondhatod, hogy a Hóboszorkány hívatott, hogy játssz neki - lapozz a [31](#)-re. Ha nincs, vagy megküzdesz velük - lapozz a [143](#)-ra, vagy próbálhatsz beszaladni az alagútba - lapozz a [33](#)-ra.



371.

Mielőtt elérnéd a menedéket nyújtó kiugrót, a lavina magával sodor a mélybe. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [257](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [64](#)-re.



372.

A vihar, amilyen hirtelen jött, olyan hirtelen el is múlik, és minden újra csöndes lesz. Barátaid, súlyos sebesüléseik ellenére, élnek. Stubb, bár izonyatos fájdalmai vannak, mégis megereszt egy gúnyos megjegyzést azokról, akik mindent megfogdosnak, amit meglátnak. A célzást elengeded a füled mellett, és miután pajzsodat a karodra csatolod (nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot!), visszaindultok, és elhaladtok az előző elágazás mellett - lapozz a [135](#)-re.

373.

Egy vasgolyót helyezel a parittyádba, többször megforgatod a fejed fölött, aztán rálősz a Fagyóriásra. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [12](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a [352](#)-re.



374.

A Barbárok megszokták, hogy az emberek odalopóznak hozzájuk, így aztán a kőpadlón kopogó lépteid zajára ez a Barbár is felriad. Rossz szokásaik egyike, hogy előbb támadnak, s csak utána kérdeznek. Ez is felugrik, és csatabárdjával rád támad.

Barbár ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd - lapozz a [286](#)-ra.

375.

Szitkozódsz, amiért lövésed célt téveszt. Vesztesz 1 Szerencse pontot! Fehér villám csap ki a gömbből, és a melledbe fúródik. Ha ÉLETERŐd 10 vagy annál kevesebb - lapozz a [44](#)-re. Ha több mint 10 - lapozz a [122](#)-re.

376.

Lefekszel a verem szélére, és kezedet lenyújtod a Törpének. A főnti örök dühösen látják, hogy a Törpe kiszabadul. Visszafutok az elágazáshoz, ahonnan a Törpe jobbra fordul, te pedig elbúcsúzol tőle, mondván, hogy egyenesen méysz tovább, mert a Hóboszorkányt keresed, hogy elpusztítsd. A Törpe megköszöni, hogy megmentetted az életét, és elbúcsúzik tőled, mert most, hogy már szabad, mielőbb vissza akar térni a falujába. Hálája jeléül átnyújt egy bőrsákot, majd futásnak ered, de még mielőtt eltűnne a szemed elől, visszakiált: - Óvakodj a Fehér Patkánytól! - Kinyitod a bőrsákot, és egy parittyát meg három vasgolyót találsz benne. Elteszed a Törpe ajándékát, és elindulsz az alagúton - lapozz a [125](#)-re.

377.

Igen-igen elfáradsz a fölfelé vezető nehéz úton, és nem nézed, hová lépsz. Véletlenül rátaposol egy Csörgőkígyóra, mely beléd mélyesztí méregfogát. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [350](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [167](#)-re.

378.

Kardot rántasz, és a hatalmas fehér szörnyre rontasz.

Yeti ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a [67](#)-re.

379.

Te nyersz, és örülsz a szerencsédnek. Nyersz 1 Szerencse pontot! Lerúgod a lábadról régi, kopott csizmádat, és felhúzod a mágikus erejű Elfcsizmát. Ugrálsz egy keveset, de semmi zajt nem ütsz bennük. Vidáman indulsz útnak a társaid előtt, akik irigykedve követek. Lapozz a [20](#)-ra.

380.

A Hóboszorkány erős, és sikerül kicsavarnia a botot a kezedből. A földre dobja, és szemével hipnotizál. Most már ő uralkodik az akaratodon. Meglazítod a gallérodát, és szabaddá teszed a nyakadat, hogy a véredet szívhasssa. Mostantól az ő szolgálja leszel örök életedre az élőholtak világában.



381.

A hátzszakodban lévő arany súlya lehúzza a mélybe. Ha leveszed a hátzszakot - lapozz a [42](#)-re. Ha inkább megpróbálsz feljönni a víz felszínére - lapozz a [287](#)-re.

382.

Amint kardot rántasz, a Hegyi Elf félelmetes csatakiáltást hallatva, köpenyét hátradobva szintén előrántja a kardját.

Hegyi Elf ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd - lapozz a [208](#)-ra.

383.

Mire mind a hárman átjutottak a savzuhany alatt, eléggé elkedvetlenedtek. Vesztesz 1 Szerencse pontot! Mindazonáltal eltökélten indultok tovább - lapozz a [339](#)-re.

384.

Amilyen mélyen csak tudod, az arcodba húzod a csuklyát, és elindulsz a jobb oldali kijárat felé. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [295](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [370](#)-re.

385.

Percről percre gyengébbnek érzed magad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Két domb között egy szurdokot veszel észre, mely keletnek tart. Úgy döntesz, hogy arra indulsz, hátha ott megtalálod a Gyógyítót. Hamarosan egy barlangnyílást pillantasz meg a kanyon bal oldalán a domboldalon.

Ha föl akarsz mászni a barlang bejáratához - lapozz a [170](#)-re. Ha inkább továbbmész a szurdokon - lapozz a [377](#)-re.

386.

Nem vagy elég gyors, hogy elugorj a feléd repülő tör elől, és az mélyen beléd fúródik. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Még arra sincs időd, hogy kihúzd a tört az oldaladból, amikor a Goblin újra támad. Pusztá kézzel kell vele megküzdened.

Goblin ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Minden Fordulóban vonj le 3-at Támadóerőd pontjaiból, mert nincs nálad a kardod. Ha legyőzöd a Goblint - lapozz a [43](#)-ra.

387.

A hideg szinte elviselhetetlen. A kezedet és a lábadat már nem is érzed, és nem tudod, képes leszel-e, ha kell, a kardodat használni. A hóihar lassan eláll, de dühös vagy magadra, amiért nem húzódtál fedezékbe, mert az egyik kezed lefagyott! Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [308](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [225](#)-re.

388.

Menet közben az Elf bemutatkozik: - Az én nevem Redswift, az övé pedig Stubb - mondja a mosolygós Törpére mutatva. - Itt ismerkedtünk meg a gonosz Hóboszorkány szolgálatában. Mindketten szeretnénk visszajutni a falunkba. Én a Holdkődomboknál lakom, Stubb pedig Kőhidafalváról való. Ha sikerül egyszer kijutnunk ezekből a pokoli

barlangokból, Szívesen vennénk, ha velünk tartanál. Kőhidafalva épp útba esik, ahogy a falumba megyünk. De még az is nagyon messze van. - Redswift már éppen folytatná, amikor hirtelen valami különöset fedezel fel a földön, és szólsz nekik, hogy ők is nézzék meg. Fekete és fehér lábnyomok vezetnek egymás mellett vagy 20 méteren át. Képtelen vagy rájönni, mi lehet ez. Mit teszel?

Elindulsz a fehér lábnyomokon? Lapozz a [11](#)-re.

Elindulsz a fekete lábnyomokon? Lapozz a [87](#)-re.

Óvatosan elindulsz a lábnyomok között?

Lapozz a [220](#)-ra.

389.

Már majdnem átérsz a hídon, amikor megcsúszol, és a mélybe zuhansz. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [349](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [197](#)-re.

390.

Előhúrod a kardodat, és elindulsz az öreg felé. Megkérded, miért olyan fösvény, hogy vérdíjat kér tőled. Kardod hegyét az állához szögezve a falhoz szorítod, és kérdőre vonod, hogy egy úgynevezett emberbarát Gyógyítónak miért kell 50 Aranyat kérnie egy ember életének a megmentéséért. Az öreg remegni kezd, és így szól: - Jól van. Sajnálom, de nem én vagyok az igazi Gyógyító. Csak egyszerű kuruzsló vagyok, akinek a szerencsecsillaga leáldozóban van. Arra gondoltam, hogy nem sokára már úgysem lesz szükséged az aranyadra, és nem bánád, ha egy kevés az enyém lenne belőle. De belátom, tévedtem. Ha akarod, saját

tablettámból adok neked néhányat, azok talán majd enyhítik a fájdalmadat. Természetesen ingyen adom. - Még mindig a falhoz szögezve egy kis üvegcsét húz elő köntöse zsebéből. Három zöld tablettát vesz elő belőle, és feléd nyújtja. Elveszed tőle, és otthagysz az öreget, de még figyelmezteted: örülhet, hogy élve megúszta. A kunyhó előtt eldöntöd, mit tegyél. Ha beveszed a tablettákat - lapozz a [346](#)-ra. Ha eldobod őket, és visszaindulsz az ösvényen, hogy a folyó mentén menj tovább - lapozz a [205](#)-re.

391.

Ha kardforgató karod lefagyott - lapozz a [195](#)-re.
Ha nem - lapozz a [249](#)-re.

392.

A Hóboszorkány hosszan rád mered, majd így kiált: - Kör! - Rémület ül ki az arcodra, mikor kinyitod az öklödet, és kivillan a csillag alakú lapocska. A Hóboszorkány gonoszul felkacag, és egy újabb villámot lövell feléd, mely a melledbe fúródik, és azonnal végez veled. Kalandod itt véget ér.

393.

A hegy alagútjának a foglya vagy. Tudod, hogy a Hóboszorkány őrei nemsokára felfedeznek, és örök életedre rabszolgasorba vetnek. Küldetésed kudarccal végződött.

394.

Ahogy lefelé mászol a sötét mélységbe, hirtelen hideg, nyálkás, kukacszerű lárvát tapintasz. Körülbelül akkora, mint az ujjad, és érzed, hogy hasonló

lárvák lepik el a testedet és karodat. Nem tudod lerázni magadról őket, mert félsz, hogyha megmozdulsz, leesel. A sötétben nem látod, miként köröz a fejük áldozat után kutatva, de érzed a fájdalmat, amikor az egyik beléd mélyeszi kampó fogát. Húsevők támadtak meg. Pánikszerűen menekülsz felfelé az indán, de a Halálvarázslat átka alatt ez nehezen megy. Ha az ÉLETERŐD 6 vagy kevesebb - lapozz a [191](#)-re. Ha ÉLETERŐD több mint 6 - lapozz a [222](#)-re.

395.

Az alagút éles kanyart vesz jobbra. Mikor befordulsz a sarkon, csaknem belebotasz egy magas, sápadt bőrű, emberszerű lénybe. Fehér köpenyt visel, csuklyáját mélyen a szemébe húzza. Ez egy Hegyi Elf, a Hóboszorkány egyik csatlósa. Mit teszel?

Biccentesz neki, és továbbmész, mintha mi sem történt volna? Lapozz a [89](#)-re.

Azt mondd, hogy csatlakozni akarsz a Hóboszorkány seregéhez? Lapozz a [274](#)-re.

Kardoddal támadsz rá? Lapozz a [17](#)-re.

396.

Az írás eltűnik, mielőtt el tudnád olvasni. Vesztesz 1 Szerencse pontot! Ha még nem tetted volna, belenézhetsz a piros edénybe - lapozz a [101](#)-re, vagy kimehetsz a barlangból a túloldali ajtón - lapozz a [176](#)-ra.



397.

Az Elf látja, amint kardoddal rárontasz. Felhúzza az íját, és halálos pontossággal céloz. Redswift bátyja kitűnő íjász: nyílvesszője szíven talál, és azonnal végez veled.

398.

Ahogy fölfelé mászol a kötélhágcsón, föntről csoszogó léptek zajára leszel figyelmes. A lyukon át egy viskóba jutsz, ahol azonban nem a Gyógyító fogad. Egy kegyetlen Ember-Ork lakhelyére tolokodtál be. Kardot rántasz, amikor ő csatabárdjához nyúl.

Ember-Ork ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted - lapozz a [342](#)-re.

399.

Stubb, aki a második ór, most felébredt az éjszaka közepén. Az éjszaka további része békésen telik el, és reggel folytatjátok utatokat Kőhidafalva felé. Lapozz a [13](#)-ra.

400.

Gyönyörű nap virrad rád, talán életed legszebb napja. A gonosz Hóboszorkány szelleme elpusztult, és te megszabadultál a szörnyű átoktól. Amikor elindulsz lefelé a hegyről, eszedbe jut a kedves, önzetlen Gyógyító, és barátaid, Redswift meg Stubb. Hirtelen elfog a vágy, hogy újra lásd jó öreg Törpe ismerősödet, ezért amilyen gyorsan csak tudsz, elindulsz Kőhidafalvára, abban a reményben, hogy barátod már visszatért a Sötét Erdőből. Megérdemled a pihenést, de hogy lesz-e benne részed, az már egy másik történet...

RAKÉTA KÖNYVKIADÓ Kft.
Felelős kiadó: Veress Mariann
Alföldi Nyomda 2945.66-14-2 Debrecen, 1990
Felelős vezető: Szabó Viktor vezérigazgató
Felelős szerkesztő: Ladányi Katalin
Műszaki szerkesztő: Horváth Péter
Kiadványszám 24 • Megjelent 9,2 (A/5) ív
terjedelemben, Platin betűtípusból szedve
ISBN 963 02 8236 4
ISSN 0864-814X

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

A távoli Jégtű-hegyekben, a Kristálybarlangok
mélyén él a gyönyörű, ám végtelenül gonosz

és

félelmetes vérszívó vámpír, a Hóboszorkány,
aki azon mesterkedik, hogy egy új jégkorszak
rémületét hozza a világra, amelyen egyedül ő
kíván uralkodni. Egy bátor prémvadász, a
Hóboszorkány egyik áldozata, a karjaid közt
hal meg, és óriási feladatot bíz rád: keresd meg

a

Kristálybarlangok mélyén a gonosz vámpírt, és
végezz vele. Szerencse kísérjen utadon!

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