

Ian Livingstone

# A VÉGZET ERDEJE

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!

KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT

**Ian Livingstone**



# A VÉGZET ERDEJE

**Rakéta Könyvek**

A mű eredeti címe:  
*The Forest of Doom*

Malcolm Barter illusztrációival

Fordította:  
*Varsányi Mária*

© Ian Livingstone, 1983  
*Illustration copyright © Malcolm Barter, 1983*  
*Hungarian translation Varsányi Mária, 1991*

## A végzet erdeje

Ennek a könyvnek te vagy a 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 cserben hagy.

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

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



## Hogyan küzdj meg a Fekete Erdő teremtményeivel?

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 5 ÉLETERŐ pontjaidat, hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid. A 16-17. 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

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

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

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

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen

elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosán kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki a kezdő pontjaidat, 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 valamelyikkel.

### *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, kivédtetek 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 játszhatsz, 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.

SZERENCSEDÉT a következő módon teheted próbára. Dobi mindkét kockával. Ha a kapott szám ugyanannyi vagy nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező.

Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald a következményeit.

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

### *A SZERENCSE használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy Tedd próbára a SZERENCSÉDET!, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt-e vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD 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 SZERENCSÉDET! 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 SZERENCSÉDET!, hogy enyhítsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást, 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett 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 SZERENCSED

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

### ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld Vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGEDET, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl az eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz rá. 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 a célokhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaid száma veszélyesen csökkenhet, és a csaták különösen kockázatosak 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 Élelmiszer- készlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl 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 SZERENCSÉS 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 SZERENCSÉDET, és 1 ponttal növelheted kezdeti SZERENCSÉDET.

### FELSZERELÉS ÉS ITALOK

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy beszerezhetsz ezt-azt. Karddal vagy felfegyverkezve, 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 ITALA - kezdeti értékére állítja vissza ÜGYESSÉG pontjaidat.

Az ERŐ ITALA - kezdeti értékére állítja vissza ÉLETERŐ pontjaidat.

A SZERENCSE ITALA - kezdeti értékére állítja vissza SZERENCSE pontjaidat, és 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSÉDET.

Kalandjaid során bármikor kortyolhatsz a magaddal vitt italból (kivéve, amikor harcban állsz). Ezeknek az italoknak egy adagja visszaállítja ÜGYESSÉGED, ÉLET-ERŐD vagy SZERENCSÉD kezdeti értékét (és a SZERENCSE ITALA 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSÉDET.).

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 tehát bölcsen!

## TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Egyetlen helyes út vezet el a Fekete Erdőn át, de csak többszöri próbálkozásra találod meg. Jegyezteld, és készíts térképet utad során, ez felbecsülhetetlen értékű lesz az elkövetkező kalandjaidban, és

segít, hogy gyorsan keresztüljuss a felderítetlen részeken.

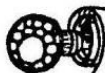
Nem találsz mindenütt kincset. Sokszor csupán csapdák vagy olyan lények várnak rád, melyekkel összeütközésbe kerülsz.

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

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

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

Kísérjen szerencse kalandjaid során! Sok sikert!



# KALANDLAP

ÖGYESSÉG

*Kezdeti  
ügyesség:*

ÉLETERŐ

*Kezdeti  
életerő:*

SZERENCSE

*Kezdeti  
szerencse:*

FELSZERELÉSI  
TÁRGYAK:

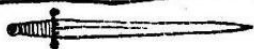
ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-  
KÉSZLET:





## HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:



## Háttértörténet

Igazi kardforgató kalandor vagy, aki bebarangoltad országod északi vidékeit. Mindig is megvetted a kisvárosi élet unalmát, és most is, vállalva a veszélyt, kincsek után indulsz. Mit sem törődve a hosszú úttal és a megpróbáltatásokkal, melyeknek minduntalan ki vagy téve, egy dolog érdekel csupán - az ismeretlen sors; amely rád vár. Bátor harcos vagy, és nem rettensz vissza semmitől. Mestere vagy annak, hogy miként végezz a gonosz emberekkel és vadállatokkal. Tíz napja már, hogy itt vándorolsz az északi határvidéken, de még teremtettsel lelked nem láttál. Ez egyáltalán nem zavar, hisz tökéletesen kielégít a saját társaságod, és élvezettel vadászgatsz, eszegetsz és alszol, miközben a napfényes napok egyre múlnak. Este van, épp egy nyáron sült nyulat lakmározta be, és most, magadra húzva báránybőr takaródat, aludni térsz. Telihold van, melynek fényei ott ragyognak földbe szúrt kardod pengéjén. Azon tűnődsz, vajon mikor kell ismét elővenned a fegyveredet, hogy kioltsd vele valamilyen vadállat életét. Különös vidék ez, melyet rejtélyes, undorító vadállatok - goblinok, trollok, mi több, sárkányok laknak. Miközben tábor-tüzed lassan kialszik, csöndben álomba merülsz, s lelki szemeid előtt ordító zöld arcú trollok jelennek meg. Hirtelen, tőled jobbra, a bokrok között megreccsen egy ág, mintha egy hatalmas láb taposott volna rá. Felpattansz, és megragadod a

kardodat. Mozdulatlanul figyelsz, hogy lecsaphass láthatatlan ellenfeledre. Ekkor hatalmas nyögést hallasz, amit egy test tompa puffanásának hangja követ. Csak nem egy csapda van ott? Óvatosan odamész a bokorhoz, ahonnan a hangokat hallotad, és lassan szétnyitod az ágakat. Amikor lenézel, egy apró termetű bozontos szakállú öregembert pillantasz meg, aki a fájdalomtól eltorzult arcával áll előtted. Leguggolsz hozzá, és leveszed kopaszodó fejéről a vassisakot. Ekkor látod, hogy egy nyílvesző áll ki dagadt, páncéling borította melléből. Felemeled, odaviszed a tábortűzhöz, és feléleszted a tüzet. Betakargatod az öreget a báránybőrrel, és sikerül egy kis vizet itatnod vele. Köhögve, nyögve, mereven felül, szemét kimeresztí, és hangosan kiabálni kezd:

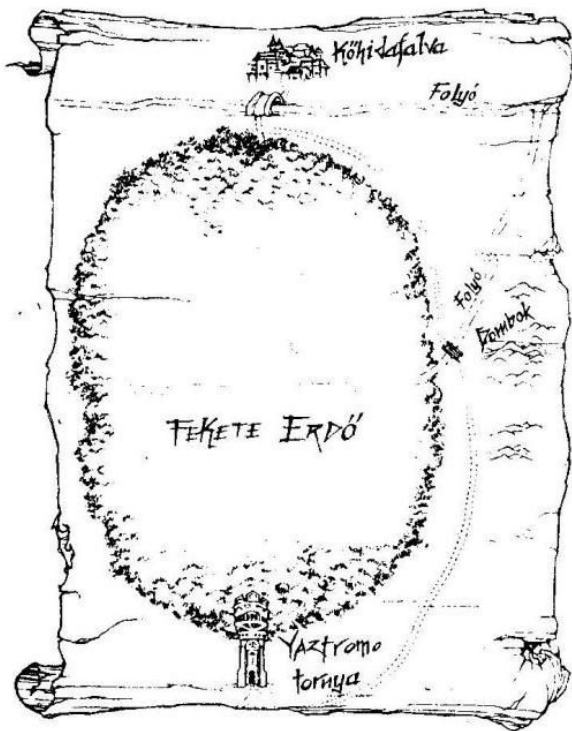
- Elkapom őket! Elkapom őket! Ne félj, Gillibran, jön majd Nagyláb és elviszi neked a pörölyt. Igen, igen, majd én... Ó, igen...

A törpe, akit ezek szerint Nagylábnak hívnak, szemmel láthatólag önkívületi állapotban van a mérgezett végű nyíltól, mely a mellét érte. Nézed, amint visszahanyatlik a földre, majd a fülébe súgod a nevét. Rezzenéstelen szemmel bámul bele a világba, és ismét kiabálni kezd.

- Leskelődő! Vigyázz! Leskelődő! Jajjajj! A pöröly! Vidd el a pörölyt Gillibrannak! Mentsd meg a Törpéket!

Szeme félig csukva, úgy látod, mintha a fájdalom kissé enyhült volna, és mintha kissé magához is tért volna, amikor halk, suttogó hangon így szól:

- Ments meg minket, barátom... vidd el a pörölyt Gillibrannak... csak ez a pöröly képes arra, hogy egyesítse a törpéket a trollok ellen... A Fekete



Erdőben kutattunk a pöröly után... a kis emberek elrejtették... a többieket megölték... a térkép itt van a tarsolyomban, s az majd elvezet e vidék leghíresebb varázslójának, Yaztromónak a házába... sokféle varázsszer kapható nála, amivel megvédheted magad a Fekete Erdő lényeivel szemben... itt az aranyam, vedd el... menj, keresd meg a pörölyt és vidd el Gillibrannak, Kőhidafalva urának... meglásd, hálás lesz érte...

Nagyláb szemmel láthatóan még mondani akarna valamit, de csak egy utolsó halálsóhaj hagyja el az ajkát. Leülsz és elgondolkodol azon, amit a törpe mondott. Ki az a Gillibran? Ki az a Yaztromo? És mi ez az egész felhajtás a törpék pörölye körül? Lecsatolod a halott Nagyláb övétől a kicsiny tarsolyt, melyben 30 Aranytallért találsz, meg egy térképet (lásd túloldalt). Miközben az aranyakat csörgeted a markodban, arra gondolsz, vajon miféle jutalmat kapsz majd azért, ha visszaszerzed a törpék híres pörölyét és eljuttatod Kőhidafalvára. Elhatározod, hogy megkeresed a pörölyt a Fekete Erdőben. Több hete már annak, hogy egy jót verekedtél, most pedig még jókora fizetséget is remélhetsz érte.

Miután mindezt végiggondoltad, lehúzd szegény Nagylábról a báránybőr takarót, és aludni térsz. Reggel eltemeted az öreg törpét, és felszedelőzködsz. Megnézed a térképet, felpillantasz a napra, és meghatározod az irányt, amerre menned kell. Nyugodtan fütyörészve, vidáman indulsz el délnek abban a reményben, hogy megtalálod Yaztromót és megtudod, mit tud felajánlani neked.



## 1.

Több, mint fél napig tartott az út Yaztromo tornyos kőházáig, ahová piszkosan és éhesen érkezél meg. Kicsit nehezen találtál rá, mert az ösvénytől vagy tizenöt méterre bújik meg a Fekete Erdő szélén. Amikor végül is rálelsz, megkönnyebbülten mész oda hatalmas tölgyfa ajtajához, hisz igaznak bizonyult az, amit Nagyláb félig eszméletlen állapotában elmondott neked. A bejárati ajtó fölött egy nagy rézharang és egy gong lóg. Amikor megkondogod a harangot, annak bongó hangja megtöri az általad eddig még soha nem tapasztalt hatalmas csöndet, és végigfut a hideg a hátadon. Egyetlen madár vagy állat hangját sem lehet hallani. Kissé szorongva állsz az ajtó előtt, amikor a toronyból vezető lépcsőn közelgő léptek zaját hallod. Az ajtóban egy kicsinyke kémlelőablak nyílik ki, és két vizsla szem jelenik meg benne: - Ki van ott? - kérdi egy mogorva hang a nyíláson át.

Azt feleled neki, hogy Yaztromót, a mestermágust keresed, mert szeretnél tőle néhány olyan varázstárgyat vásárolni, amellyel megküzdhetsz a Fekete Erdő teremtményeivel.

- Ó! Ha így áll a dolog, és szeretnéd megvenni néhány portékámat, akkor csak gyere! Én vagyok Yaztromo. Megfordul és elindul fölfelé a lépcsőn. Mit teszel?

Követed a lépcsőn felfelé? Lapozz a [261](#)-re.

Kardot rántasz és megtámadod? Lapozz az [54](#)-re.

## 2.

Kalandod itt vége ér, mert finom, friss húsdod a győztes Ghoul ízletes lakomája lesz.

## 3.

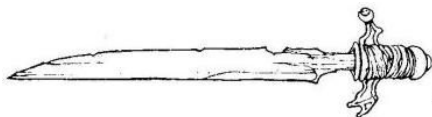
Még vagy öt hasonló nyilat találsz, és azokat követve eljutsz egy öreg fa törzséhez, amelynek a gyökerei még mindig a földbe kapaszkodnak. A fa belseje üreges, és az üregen át lejutsz egy földalatti alagútba. Túl sötét van odalenn, és nem látod, milyen mélyen van az alagút vége. Van-e nálad Fénygyűrű? Ha van - lapozz a [322](#)-re. Ha nincs - lapozz a [120](#)-ra.

## 4.

Vesztesz 4 életerő pontot! Ha még mindig életben vagy, bár fájdalmad szinte elviselhetetlen, sikerült kihúznod a nyílveszőt a válladból. Ha még mindig be akarsz menni a barlangba - Lapozz a [49](#)-re. Ha visszamész az útelágazáshoz - lapozz a [93](#)-ra.

## 5.

A díszes trónuson ülve furcsán, kényelmetlenül érzed magad. A két harcos bábú engedelmesen a földre borul előtted. Vajon azt remélik, te leszel az új uruk? Ha a fejedre akarod tenni a koronát - lapozz a [333](#)-ra. Ha elhagyod a kis fülkét, és felmész a lépcsőkön a barlang tetejéig - lapozz a [249](#)-re.



## 6.

Amikor elhaladsz a Goblin mellett, akkorát mordul rád, amekkorát Goblintól még életedben nem hallottál. Kissé megijedsz, és gyorsan továbbmész észak felé. Lapozz a [148](#)-ra.

## 7.

Kardot rántasz, és felkészülve várod a sárga-fekete csíkos támadóidat. Ezek gyilkos méhek, melyek különálló csapatokban támadnak rád, de mindegyik csapatot egy teremtménynek tekints.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Gyilkos Méh</i>	7	3
<i>Második Gyilkos Méh</i>	8	4
<i>Harmadik Gyilkos Méh</i>	7	4

Ha te győzöl - lapozz a [23](#)-ra.



## 8.

Ahogy mész az ösvényen, kissé távolabbról léptek zaját és veszekedés hangjait hallod. Ha találkozni akarsz a hangok tulajdonosaival - lapozz a [317](#)-re. Ha inkább elbújsz a bokrok között és megvárod, míg elmennek melletted - lapozz a [392](#)-re.



## 9.

Kinyitod az ajtót, és kivont karddal kissé hátralepsz, arra az esetre, ha a Goblin megtámadna. Felkap egy faszámolyt és meglengeti a levegőben, majd kirúgja az ajtót, és ordítva támad rád. Meg kell küzdened vele.

*Goblin*

Ügyesség 5

Életerő 4

Ha legyőzöd - lapozz a [176](#)-ra.

## 10.

Felkapsz egy jókora követ a földről és célzol. Teljes erővel az Ogréhez vágod, de csalódottan látod, hogy a kő elszáll az Ogre feje mellett és nekicsapódik a barlang túlsó falának. Káromkodsz egy nagyot, de mégis úgy döntesz, hogy berontasz a barlangba és megtámadod az Ogrét. Lapozz a [290](#)-re.

## 11.

A varázslat hatására szédülni kezdesz. Becsukod a szemed és fejedet a két kezed közé fogod, de ez mit sem segít. Végigtántorogsz a szobán, majd eszméletlenül terülsz el a földön. Lapozz a [353](#)-ra.

## 12.

Azt mondd a Gnómnak, elképzelhető, hogy kissé elhamarkodottan rántottál kardot, de kénytelen voltál felkészülni itt, a Fekete Erdő szélén egy esetleges gonosz támadásra. Azt feleli, hogy ez nem ok arra, hogy kardot ránts egy védtelen öregemberre, és ha vissza akarod kapni a kardodat vagy fizetsz neki 10 Aranytallért, vagy adsz neki

két kincset a hátizsákodból. Fizetsz neki, ahogy akarsz, majd legnagyobb megnyugvásodra visszakapod szeretett kardodat.

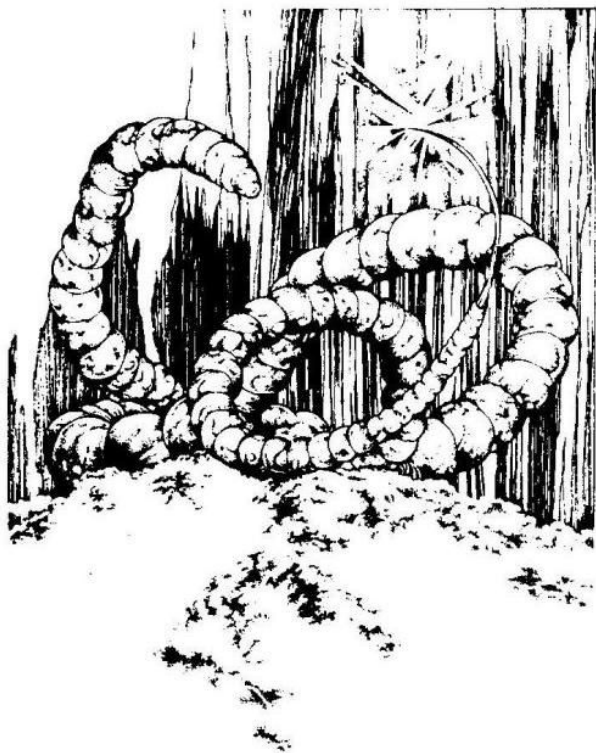
Ha folytatni akarod a Gnómmal a beszélgetést - lapozz a [271](#)-re. Ha elegend van a Gnómból, és inkább nyugat felé folytatod az ösvényen az utadat - lapozz a [67](#)-re.

### 13.

A vibrálás úgy hat rád, mintha sokkolnának. A lábad mintha ólomból lenne, alig bírsz lépni. Hirtelesen összedől a kunyhó, a föld színével válik egyenlővé. Az ég elsötétül és feltámad a szél, mely erősebben fúj, viharos erejűvé válik és odavág a földhöz. Megkapaszkodsz a tornác szélében, és közben az arcodat véded a viharral felkavart portól és törmeléktől. A szél fülsiketítő zúgásán túl kacagást hallasz, majd egy örvendező mély hangot: - Szabad vagyok! Szabad vagyok! - Egy Elemi Földert szabadtítottál ki, amely így kijutott a világba. Vesztesz 3 szerencse pontot. A tomboló szél fokozatosan elül és az égbolt kiderül. Feltápáskodsz a törmelék közül, és lassan visszamész az ösvényhez, ahol északnak indulsz el. Lapozz a [149](#)-re.

### 14.

A verem oldala sima, és az eséstől úgy legyengültél, hogy képtelen vagy kimászni. Segítségért kiáltasz, de hiba. Leülsz, és eltűnődsz a sorsod felett. Vagy egy óra múlva főntről hangokat hallasz. Amikor felnézel, egy köpcös férfi szakállas arcát pillantod meg. A férfi fején szörmesapka van, és igazán idegesnek látszik. Ez egy prémvadász, akinek tönkretetted a csapdáját. Lekialt, és közli veled, hogy ha azt akarod, hogy ledobjon neked egy



kötelet és kimentsen, adj neki 3 Aranyért. Ha ezt nem tennéd, elfogad bármilyen mágikus tárgyat a hátizsákodból. Miután megegyezel a mérges prémvadással, ledobja a kötelet, és kimászol a veremből. Átadod a kért összeget vagy váltságdíjat, aztán végigméred a barátságtalan prémvadászt, és a szurdokban elindulsz ismét északnak. Lapozz a [255](#)-re.

### 15.

A vájat meredeken lejt lefelé, és a nyálkán végigcsúszva bezuhansz a verem fenekére, ahol egy hatalmas földbe vájt barlang tárul eléd. Ijedtedben felpattansz, amikor észreveszed egy feléd tartó hatalmas Búzféreg fényesen csillogó, méreggel teli tűhegyes farkát. Búzféregnek körülbelül öt méter hosszú, sárga, ízelt teste van, de te csak a farkától óvakodsz. Nincs már időd arra, hogy kimássz a veremből - kardot kell rántanod és meg kell küzdened vele.

*Búzféreg*           Ügyesség 8       Életerő 7

Ha legyőzöd - lapozz a [217](#)-re.

### 16.

Odakiáltasz a piros kalapos gombák ágyását gondozó három humanoidnak, de ezek most sem hederítenek, csak dolgoznak tovább. Megfogod az egyik gomba kalapját, és letörsz belőle egy darabot, majd eszegetni kezded. Jó íze van, de iszonyú görcs áll a gyomrodba tőle. Ez mérges gomba. Van-e nálad Ellenmég? Ha van - lapozz a [211](#)-re. Ha nincs ellenméged - lapozz a [345](#)-re.

### 17.

A létra vezet a kútba, egészen a víz szintje alá. Közvetlenül a víz szintje fölött egy alagút nyílása látszik. A kerek nyílás körülbelül egy méter átmérőjű. Mit teszel?

Bedobsz egy Aranytallért a kútba, és kíváncs valamit? Lapozz a [89](#)-re.

Lemész a létrán, és körülnézel az alagútban? Lapozz a [256](#)-ra.

Visszameész az ösvényhez, és nyugat felé fordulsz? Lapozz a [238](#)-ra.

### 18.

Terved sikeres, lázad elmúlik. Kézfejedről szerencsére eltűnnek a szőrök, és fáradtan ismét aludni térsz. Reggel összeszeded a holmidat és elindulsz északnak az ösvényen, a dombok felé. Lapozz a [198](#)-ra.



### 19.

Bár a láz nagyon legyengített, sikerül felülnöd. Megmarkolod a kardodat, és fogadat összeszorítva belevágysz vele a karodba ott, ahol a Farkas-

ember megsebzett. Sebedből kiserken a vér, s remélhetőleg a betegség is vele együtt távozik a szervezetedből. Vesztesz 1 életerő pontot a vérvesztés miatt. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [18](#)-ra.

### 20.

Az ösvényből, amelyen kelet felé tartasz, néhány út ágazik el délnek, de te úgy döntesz, hogy inkább kelet felé mész tovább. Lapozz a [277](#)-re.



### 21.

A fájdalom egyre nő, ezért gyorsan belenyúlsz a hátizsákodba és előhúszod az Ellenmérget. Miután megiszod, tested megnyugszik, és a méreg eltávozik belőle. Közben azon gondolkodol, vajon miféle meglepetésekkel szolgál még ez az erdő, elindulsz az ösvényen északnak. Lapozz a [226](#)-ra.

### 22.

A felcsapó gáz mérges gáz, és könnyezni kezdesz tőle. Köhögsz, és a lélegzetet visszatartva körbe-körbe rohangálsz a barlangban, hogy megszabadulj a gáztól, mely elborítja az arcodat. Úgy érzed, szétrobban a tüdőd, de nem tudsz mit tenni,

be kell szívnod a gázt. Vesztesz 2 Ügyesség pontot és annyi Életerő pontot, ahányat egy kockával dobsz. Ha még mindig életben vagy, megkönnyebbülten veszed észre, hogy a gáz eloszlik. Elteszed az ezüstládikót a hátizsákodba, és azonnal elhagyod a barlangot. Észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [358](#)-ra.

### 23.

Letörölöd a homlokodról az izzadságot, és arra gondolsz, vajon milyen meglepetéssel szolgál még ez a gonosz hely. Leülsz pihenni. Kis idő múlva elindulsz a vízcsobogás irányába. Lapozz a [339](#)-re.

### 24.

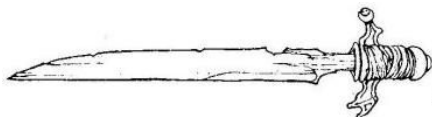
Nyakizmaid kezdenek megmerevedni, és érzed, ahogy a nyílveesszők mérgé fokozatosan szétáramlik a testedben. Gyorsan lenyúlsz a hátizsákodba, előveszed belőle az Ellenmérget tartalmazó kis üvegcsét, és felhörpinted az italt. Tested megnyugszik, a méreg hatása elmúlik. Amikor ezt a Pigméusok meglátják, sarkon fordulnak és beroznak a fű közé. Mit teszel?

Kardot rántva utánuk veted magad?

Lapozz a [377](#)-re.

Északnak folytatod az utadat az ösvényen?

Lapozz a [92](#)-re.



## 25.

Végül az ösvény ismét sík területen visz tovább és csakhamar egy völgyhöz érsz. Az ösvény északnak vezet tovább, de innen egy újabb út ágazik el nyugat felé.

Ha északnak mész tovább lapozz a [369](#)-re.  
Ha nyugat felé mész lapozz az [56](#)-ra.

## 26.

A keresést a polcoknál kezded. A könyvek egytől-egyig számodra ismeretlen nyelven íródtak, és különös ábrákkal vannak tele. A térképeket és a telercseket sem vagy képes megérteni. Kinyitogatod a szekrényeket és a fiókokat, de ismét csak porlepte, bőrkötéses könyveket találsz. Már éppen feladod a keresést, amikor egy újabb könyvet veszel észre a földön, amellyel egy törött lábú asztalt támasztottak alá. Mit teszel?

Felveszed a könyvet a földről? Lapozz a [91](#)-re.  
Abbahagyod a keresést, és visszatérsz az ösvényhez, hogy észak felé folytasd az utadat? Lapozz a [220](#)-ra.

## 27.

Lerázod kardod pengéjéről a sűrű zöld vért, és ismét északnak fordulsz. Megkönnyebbülten látod, hogy a fák egyre ritkulnak körülötted és már nem olyan ijesztőek. Lapozz a [329](#)-re.

## 28.

Ha van nálad Erőkarszalag - lapozz az [52](#)-re. Ha nincs - lapozz a [266](#)-ra.





### 29.

A fák között kitekintve egy kis tisztáson két apró termetű, bibircsókos bőrű, bőrzubbonyos lényt pillantasz meg. Egy nyárson sülő nyúlön veszekednek, hogy kié legyen. Amikor megpillantanak, abbahagyják a vitát és előrántják rövid kardjukat. Meg kell küzdened ezzel a két Orkkal, akik rád támadnak.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Ork</i>	5	5
<i>Második Ork</i>	5	6

Ha legyőzöd őket - lapozz a [383](#)-ra.

Ha harc közben Elmenekülnél, rohanj vissza az ösvényhez, és folytasd az utadat északnak. Lapozz a [254](#)-re.

### 30.

Vesztesz 2 életerő pontot a fejedet ért mély vágás miatt. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [225](#)-re.

### 31.

Kikúszol az alagútból, és a kút oldalához támasztott létrán kimászol az ösvényre. Lapozz a [362](#)-re.

### 32.

Belenyúlsz a hátizsákodba, előhúzol belőle 10 Aranytallért meg két tárgyat és átnyújtod Arragonnak. Jelöld a változást a Kalandlapodon! Arragon ekkor megparancsolja, hogy engedjenek szabadon. Miután kiszabadulsz, kirohansz a házból, és visszafutsz az ösvényen az elágazáshoz. Vesztesz 1 szerencse pontot, és észak felé indulsz el az ösvényen. Lapozz a [150](#)-re.

### 33.

A barát megrázza a fejét és így szól: - Úgy látszik, nincs már a világban könnyörület! - Vállat von és továbbmegy délnek. Amikor eltűnik a szemed elől, észak felé folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a [390](#)-re.



### 34.

Amikor megdörzsölöd a lámpást, zöld füst száll fel lassan a belsejéből. A füst egy öreg, kopasz férfi alakját ölti fel, aki egy párnán ül. Ajka szóra nyílik és mély hangon így szól: - Nos, mit akarsz? - Elmondod, mi járatban vagy errefelé, mire közli veled, hogy ő sem vagyont, sem egyéb anyagi javakat nem tud adni neked. Csak arra képes, hogy visszaadja az erődöt. Ügyesség, életerő és szerencse pontjaidat most visszaállíthatod a kezdeti értékre. Abban a pillanatban, amikor megteszed, a dzsinn eltűnik és a lámpás fénye kialszik. Földhöz vágod a lámpást, és északnak indulsz tovább. Lapozz a [231](#)-re.

### 35.

Vesztesz 4 életerő pontot szörnyű égési sebeid miatt. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [132](#)-re.

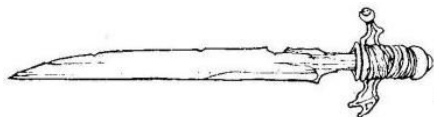
### 36.

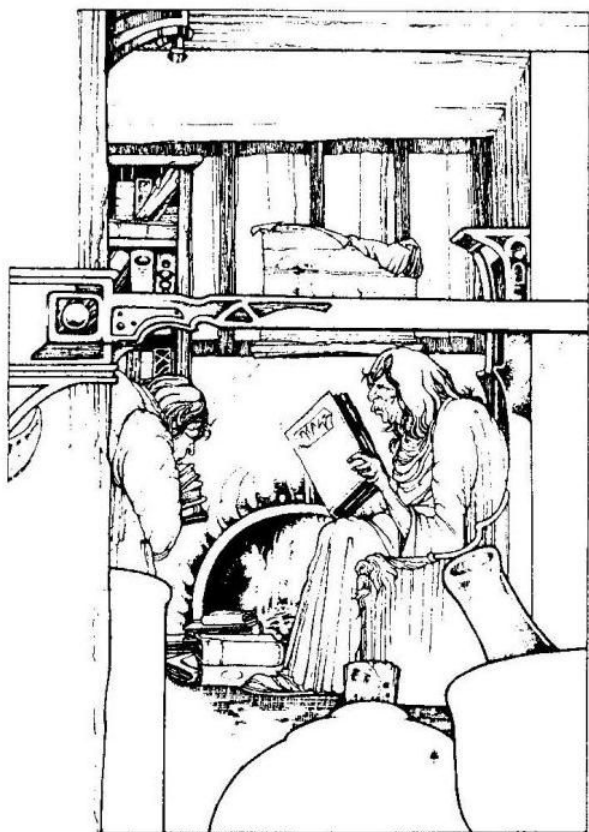
Amikor a palástot viselő idegenre gondolsz, furcsa érzésed támad. Volt valami különös a viselkedésében, ami bizalmatlanságot ébresztett benned. Megállsz, vizsgálod a hátizsákod tartalmát, és mérgesen veszed észre, hogy valami hiányzik. A férfi tolvaj volt! Húzd ki a Kalandlapodról vagy az összes Aranytallérodát vagy a Yaztromotól kapott két varázstárgyadat. Nem tudod eldönteni, vajon a nyomába eredj-e a tolvajnak, vagy sem, de az az érzésed, hogy úgysem ott lesz, ahol mondta. Káromkodva indulsz tovább ismét észak felé. Lapozz a [187](#)-re.



### 37.

Felnyúlsz az egyik ághoz és leszakítasz egy körte alakú, bíborszínű gyümölcsöt. Amikor beleharapsz, keserű ízt érzel a szádban. Ha kiköpöd a gyümölcsöt, és észak felé folytatod az ösvényen az utadat - lapozz a [226](#)-ra. Ha lenyeled a gyümölcsöt - lapozz a [336](#)-ra.



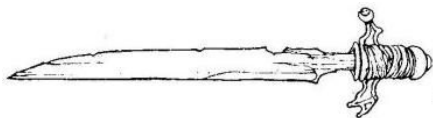


### 38.

Amikor belesel a kunyhó koszos ablakán, a szoba tulsó végében, a kandalló mellett ülve egy piszkos ruhát viselő ráncos arcú, bibircsókos orrú öregaszszonyt pillantasz meg, aki számos könyve közül az egyiket olvassa éppen. Púpos szolgája a könyvekkel, térképekkel, papirusztekercsekkel telezsúfolt polcról újabb halom könyvet cipel oda neki. Ha be akarsz menni a kunyhóba - lapozz a [315](#)-re. Ha inkább visszamész az ösvényhez és folytatod az utadat észak felé - lapozz a [220](#)-ra.

### 39.

Előhúzod a hálót és meglengeted a fejed felett, majd elhajítod a Barlangi Troll irányába. A háló némán száll el, majd a kiszemelt mozdulatlan célponton landol. Ráborul a Barlangi Trollra, aki azonnal felébred, és hangos morgások közepette próbál meg kiszabadulni a fogságból. Odarohansz a kőszékhez, és leemeled róla a dühös Barlangi Troll bőrszákját, majd kifutsz a barlangból, és ott hagyod a háló fogságából szabadulni igyekvő Trollt. Lapozz a [287](#)-re.



### 40.

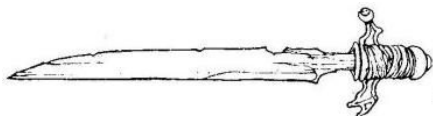
Káromkodva feltápászkodsz és leporolod a ruhádat. Szívesen megvárnád itt azt, aki a csapdát felállította, de végül úgy döntesz, hogy továbbmész északnak - lapozz [274](#)-re.

#### 41.

Visszarohansz az ösvényen az elágazáshoz, ahol a varjú még mindig az útjelző tábla tetején ül. Balra fordulsz és kelet felé futva odakiáltod a varjúnak, hogy "Jó napot!", amikor elrohansz előtte. Lapozz a [239](#)-re.

#### 42.

Az öregasszony hátraveti a fejét és kacagásban tör ki amikor megszólítod. Ez egy gonosz vénasszony. Vesztesz 1 szerencse pontot, és rántsd elő a kardodat. Lapozz a [342](#)-re.



#### 43.

Kardot rántasz, és rátámadsz a Vad Dombi Embe-  
rekre, akik abba hagyják a veszekedést, és baltájukat lengetve, hatalmas ordítások közepette indulnak el feléd.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Vad Dombi Ember</i>	7	5
<i>Második Vad Dombi Ember</i>	6	4

Egyszerre eggyel küzdj meg. Ha te győzöl - lapozz az [50](#)-re. Elmenekülhetsz, ha az ösvényen észak felé futhatsz - lapozz a [188](#)-ra.

#### 44.

Vesztesz 2 életerő pontot. Ha még mindig életben vagy, a hátizsákod oldalzsebében megtalálod az Orrszűrődet, és sietve az orrodba dugod. Lassan

szívod be a mérgezett levegőt. Minden simán megy, és szabadon lélegzel. Egy idő múlva a gáz eloszlik. Mindazonáltal nincs sok értelme tovább itt maradni. Odamész a kút túloldalán lévő lépcsőkhöz. Lapozz a [293](#)-ra.

#### 45.

Vesztesz 2 életerő pontot. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [165](#)-re.

#### 46.

A sárgarépa elrepül, de mielőtt a Gnómhoz vágódna, lepkévé változik és tovaröppen. A Gnóm unottan farigcsálni kezd egy kis késsel egy fadarabot. Vesztesz 2 Szerencse pontot. Rájössz, hogy kissé nagyobb tisztelettel kellene viseltetned iránta, és bocsánatot kérsz tőle lapozz a [12](#)-re.

#### 47.

Amíg a szolgálval vagy elfoglalva, a Boszorkány néhány furcsa szót kiált. Hirtelen egy fényes villanást láatsz, és a boszorkány eltűnik, majd apró de nevér alakjában ismét megjelenik és kirepül a nyitott ajtón át. Amikor ezt a púpos meglátja, a földre veti magát előtted, és kiabálni kezd. Mit teszel?

Átkutatod a kunyhót, hátha találsz számodra hasznos dolgot? Lapozz a [26](#)-ra.

Kimész a kunyhóból, és az ösvényen folytatod az utadat észak felé? Lapozz a [220](#)-ra.





#### 48.

A magasba emeled a ládikót, majd a földhöz vágod. Amint földet ér, nagy csattanással kinyílik, és a széttört fadarabok között egy világoskék színű, közel egy méter kerületű nagy tojást találsz. Megtapogatom: a felülete hideg, sima, olyan, mint a márvány. Hirtelen megreped a tojás burka, és még mielőtt elugorhatnál, hatalmasat robban. Borotvaéles tojáshéjak repülnek szerteszét a levegőbe. Dobj egy kockával, hogy eldöntsd, hány borotvaéles tojáshéjszilánk csapódott a testedbe. Szilánkonként 1 életerő pontot vesztesz. Ha még életben vagy, kibotorkálsz a szobából, és észak felé folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a [288](#)-ra.

#### 49.

Végigmész az alagúton egészen a barlang bejáratáig. A barlang épp olyan magas, mint az alagút, és képtelen vagy benne felállni. Telis-tele van apró bútordarabokkal és egyéb ritka tárgyakkal. A barlang közepén két apró termetű, nagy fejű, zöld teremtmény áll, fülük hegyes, az orruk hosszú és zsákvászonból készült ruha van rajtuk. Izgatottan szegeznek neked a töreiket. Meg kell küzdened ezekkel a Gremlinokkal, hisz nem tudsz visszafordulni és elmenekülni.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Gremlin</i>	4	3
<i>Második Gremlin</i>	3	2

Egyenként küzdesz meg a Gremlinokkal, de minden Fordulóban le kell vonnod a Támadóerődből 3-at, mert pusztá kézzel harcolsz ellenük. Ha legyőzöd őket - lapozz a [371](#)-re.

## 50.

A Vad Dombi Ember nyakában egy bőrszinóron ezüst kulcsocska lóg. Kioldod a zsinórt, és elteszed a kulcsot a hátizsákodba. Ismét északnak mész tovább. Lapozz a [188](#)-ra.



## 51.

A füves völgyben csakhamar egy útelágazáshoz érsz. Ha északnak mész - lapozz a [199](#)-re. Ha kelet felé folytatod az utadat - lapozz a [397](#)-re.

## 52.

Quin közli veled, hogy egy kevés Lebegtető porba fogad veled valami 10 Aranytallért érő tárgy vagy érme ellenében. Amikor leülsz vele szemben az asztalhoz, gyorsan a karodra húzod az Erőkarszalagot. Könyöködöt az asztal lapjához támasztod, és összekulcsoljátok a kezetekeket. Markának szorítása olyan, akár a vassatu, és ferde metszésű szemével magabiztosan tekint rád. Megtáncoltatja a bicepszét, majd jelt ad a verseny kezdetére. Nyomni kezded a kezét az asztal lapja felé, és szinte magad is megdöbbsz, hogy milyen erős vagy. Ellenfeled homlokán izzadságcseppek jelennek meg, és fájdalmas képpel, hitetlenkedve néz rád. Ekkor még erősebben kezded nyomni a karját, egészen az asztal lapjáig. Lapozz a [78](#)-ra.

### 53.

Nyakizmaid kezdenek megmerevedni, és érzed, ahogy a nyílvevesszők mérge fokozatosan szétáramlik a testedben. Kihúzd a nyílvevesszőket a nyakadból, de már késő. Térdre rogyasz, majd eszméletlenül terülsz el a földön. Amikor magadhoz térsz, látod, hogy kardod és értéktárgyaid mind megvannak, de az összes Aranyadnak lába kelt. A Pigmeusok mind elvitték. Megrázod az öklödet az eltűnt tolvajok felé, és tovább folytatod az utadat északnak az ősvényen. Lapozz a [92](#)-re.

### 54.

Amikor kardot rántasz, Yaztromo lazán azt tanácsolja neked, hogy ne butáskodj, hisz az ő varázseréje igen nagy. Ha még most is rá akarsz támadni - lapozz a [399](#)-re. Ha meggondolod magad és inkább utánamész a csigalépcsőn a toronyba - lapozz a [261](#)-re.

### 55.

Benyúlsz a hátizsákodba, és előveszel belőle egy bíborszínű selyemkesztyűt. Lehajolsz, fölemelsz a földről egy jókora követ és célzol. Teljes erőből hozzávágod a követ az Ogréhez. A kő úgy röpül az Ogre felé, akár egy nyílvevessző, és pont a fején találja el. Eszméletlenül terül el a földön. A ketrecbe zárt apró teremtmény most még vadabbul kezd





el ugrálni. Mit teszel?

Közelebből megnézed a ketrecbe zárt

teremtményt?

Lapozz a [168](#)-ra.

Átkutatod a barlangot?

Lapozz a [313](#)-ra.

Azonnal távozol a barlangból, és észak felé

veszed az utadat?

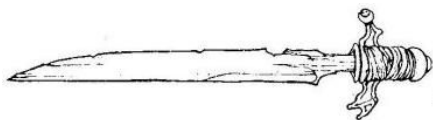
Lapozz a [358](#)-ra.

### 56.

A nyugodt völgyben ballagsz, amikor egy útelágáshoz érsz. A déli út visszavezet a dombok közé, s ezért úgy döntesz, nem erre mész. Ha nyugat felé folytatod az utadat - lapozz a [233](#)-ra. Ha észak felé indulsz - lapozz a [163](#)-ra.

### 57.

Amikor odamész, hogy megvizsgáld az odút, hirtelen egy sötét árnyat pillantasz meg. Fönről hangos üvöltést hallasz, és amikor fölnézel, egy sárkány-szerű teremtményt veszel észre. Két lába és zöld, pikkelyes teste van, és épp a fészkére száll le. Hatalmas lángnyelvet lövell feléd a szájából. Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, a lángnyelv nem talál el, és a lábad előtt csapódik a földre - lapozz a [132](#)-re. Ha nincs szerencséd, a hátadba csapódik, és földhöz vág - lapozz a [35](#)-re.



## 58.

Belenyúlsz a hátizsákodba és előveszel belőle egy kis üveget, melyben Szentelt Víz van. Gyorsan kihúzd a dugót, és a vizet a rád támadó Ghoulra hinted. Sűrű füstfelhő száll fel a Ghoul bűzös testéből, amikor a Szentelt Víz ráömlik. Úgy látod, iszonyú fájdalmakat áll ki a Ghoul, de nyitott száján egyetlen hang sem jön ki. Elkecseregetten menekül kardod elől a szoba sarka felé. Odamész a koporsóhoz és belenézel. Örömed határtalan, amikor megpillantod a 25 Aranytallér mellett a Ghoul által fejpárnaként használt tárgyat, mely nem más, mint egy bronzból készült kalapácsfej, amelybe egy nagy G betűt véstek. Boldogan teszed el az aranyakkal együtt a hátizsákodba, majd visszamész a lépcsőn, elhagyod a kriptát és az ösvényen észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [112](#)-re.



## 59.

Újabb elágazáshoz érsz az ösvényen. Itt nem délnek mész tovább, hanem keletnek. Lapozz a [171](#)-re.

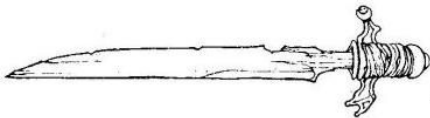
## 60.

Lélegzetedet visszatartva belenyúlsz a hátizsá-  
kodba, és kétségbeesetten kutatni kezdesz benne  
az Orrszűrőid után. Tedd próbára a szerencsédet!  
Ha szerencséd van, rögtön megtalálod őket, és  
azonnal bedugaszolod velük az orrod. Lapozz a  
[183](#)-ra. Ha nincs szerencséd, nem találsz meg  
őket elég gyorsan, és be kell szívnod a mérgező  
gázt. Lapozz a [44](#)-re.



## 61.

Nemsokára visszaérsz az első elágazáshoz. Ha  
déli irányba mászol vissza a kúthoz - lapozz a [398](#)-  
ra. Ha kelet felé folytatod az utadat - lapozz a [151](#)-  
re.





## 62.

Amikor utolsó ellenfeledből kihúzod a kardot, a fehér csődör az ösvényen elvágat keletnek és eltűnik a szemed elől. Megfordulsz, és ismét nyugat felé mész tovább. Lapozz a [208](#)-ra.

## 63.

Amikor a Kentaur meglátja, hogy a nyílvesző elszáll melletted, két hátsó lábára ágaskodik, és vágatva indul feléd. El kell ugranod előle, nehogy eltaposson. Hatalmas porfelhőt kavarva üget el melletted vagy tíz méterre azon az ösvényen, amelyen eddig eljöttél. Lehetséges, hogy nem a jobb ötlet harcba szállni ezzel a nemes Kentaurral? Visszadugod a kardodat a hüvelyébe, és úgy döntesz, hogy átgázolsz a folyón. Lapozz a [178](#)-ra.

## 64.

Mielőtt a Fojtófű a földre rántana, sikerül előhúznod a hátizsákodból a Növényelleni szert tartalmazó üveget és kiiszod a folyadékot. Mintha a lángok perzselték volna meg, a Fojtófű elereszti a végtagjaidat és visszahúzódik az ösvényről. Úgy döntesz, hogy amíg még az ital ereje hat, gyorsan továbbrohansz az ösvényen. Lapozz a [142](#)-re.



### 65.

A híd iszonyatosan rozoga, de sikerül átjutnod rajta. Egy domb lábánál állsz, sötétedni kezd, közeledik az éjszaka. Az ösvénytől balra néhány szikla tövében letáborozol, és kardodat magad mellé téve nyugovóra térsz. Lapozz a [330](#)-ra.

### 66.

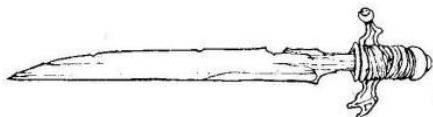
A csúszós köveken óvatosan lépkedve átmész a túlpartra. Látod, hogy az ösvény északnak visz a dombok között, de mivel sötétedni kezd, úgy döntesz, hogy az ösvény jobb oldalán egy magányos fa alatt letáborozol éjszakára. Tüzet raksz, és kardodat magad mellé téve aludni térsz. Lapozz a [325](#)-re.

### 67.

Egy újabb útelágazáshoz érsz az ösvényen. A délfelé vezető út visszavisz a dombokhoz, ezért inkább nyugatnak folytatod az utadat. Lapozz a [113](#)-ra.

### 68.

Lassan iszod ki az üvegből az átlátszó folyadékot, mely nagyon keserű, és aggódni kezdesz, hogy valami rosszat tettél. Ekkor azonban hirtelen úgy érzed, mintha izzani kezdene a tested, és teljesen felfrissülsz. Az Egészség Italát ittrad ki - nyersz 3 életerő pontot. Ismét keletnek mész tovább az ösvényen. Lapozz az [59](#)-re.





## 69.

Az alagút egyre mélyebben hatol be a föld alá, és legalább tizenhat méteren át nyugat, felé tart, majd egy zöld nyálkával borított nagy barlanghoz ér. A barlang tetején lévő nyíláson át beszűrődő fény a földre vetül. Apró termetű, sápadt bőrű humanoidok nyüzsögnek mindenütt különböző színű gombákat gondozva. Egy folyó csörgedezik át a barlangon. A túloldali fal mentén, ahonnan kis beugrók nyílnak, egy lépcsősor vezet fel a fönti nyíláshoz; amelyen keresztül a fény beszűrődik. Kardot rántasz, és így közeledsz az apró humanoidok felé. Amikor a közelükbe érsz, akkor látod, hogy ezek a parányi lények teljében kopaszok és vakok. Egyáltalán nem érdekli őket a jelenléted, ott hajlogatnak a gombaágysok között, hogy megszábadítsák a gombafejeket a rovaroktól és a gyomtól. Mit teszel?

Megtámadod az egyik apró

humanoidot?

Lapozz a [264](#)-re.

Kivágod az egyik gombát?

Lapozz a [143](#)-ra.

Megkéred őket, hogy megehedsz az

egyik zöld kalapos gombát?

Lapozz a [269](#)-re.

Megkéred őket, hogy megehedsz az

egyik piros kalapos gombát?

Lapozz a [16](#)-ra.

## 70.

Remek kard ez, melyet minden valószínűség szerint híres mester készített. Erőt sugároz, amikor a kezedbe veszed. Adj hozzá 2 pontot jelenlegi ügyesség pontjaidhoz, amiért erre a bűvös kardra rátaláltál. Belesuhintasz vele a levegőbe, majd elindulsz északnak a szurdokban. Lapozz a [334](#)-re.

## 71.

Amikor elhúzod a függönyt, mögötte egy apró teremű, nagy fejű, zöld bőrű teremtményt pillantasz meg. Hosszú orra, hegyes füle van, és barna zsákvászon ruhát visel. Nyakában egy ezüstláncon nagy medál lóg. Ott ül az asztalnál, és egy piros színű, kezet ábrázoló agyagfigurát szemlél. Amikor észreveszi, hogy belépsz a barlangba, fölemeli a kőkalapácsát és lesújt vele az agyagkézre. Ez egy gremlin főnök, aki most talpra szökken, és kalapácsával rád támad. Meg kell küzdened vele.

*Gremlin*

Ügyesség 5

Életerő 5

Minden fordulóban 3 pontot le kell vonnod a Támadóerődből, mivel nem túl rózsás a helyzeted. Ha legyőzöd - lapozz a [273](#)-ra.

## 72.

Az ösvény egy útelágazásnál ér véget A déli irányba tartó út visszavezet az erdőbe, s ezért úgy döntesz, hogy észak felé mész tovább.

Lapozz a [138](#)-ra.

## 73.

Nekifeszülsz az ajtónak. Dobj két kockával. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint szerencse és ügyesség pontjaid száma, az ajtó kinyílik - lapozz a [327](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint akár ügyesség, akár szerencse pontjaid, az ajtó meg sem moccan, te pedig jól beütöd a válladat. Úgy döntesz, nem kísérletezel tovább, nehogy még jobban megsérülj, és visszamész az ösvényhez, amelyen észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [112](#)-re.

#### 74.

Leemeled a bőrszakot a kőszék támlájáról, és kilopakodsz a barlangból. Amikor már kinn vagy, megvizsgálod a zsák tartalmát. 5 Aranytallért találasz benne, és egy sárgaréz csengettyűt. Szerzeményeidet beteszed a hátizsákodba, és visszamész az elágazáshoz, ahol észak felé indulsz el. Lapozz a [25](#)-re.

#### 75.

A lábad igen gyenge, és úgy érzed, bármelyik pillanatban belemarhat valamilyen láthatatlan folyami teremtmény. De semmi ilyesmi nem történik, és sikerül biztonságban átkelned a folyón. Ott állsz a dombok lábánál, és ahogy az éjszaka közeledik, egyre sötétebb lesz. Úgy döntesz, hogy néhány szikla tövében letáborozol az ösvény bal oldalán, és kardodat magad mellé téve aludni térsz. Lapozz a [330](#)-ra.

#### 76.

Az ösvény hirtelen jobbra kanyarodik, és észak felé visz tovább, be a sűrűbe. Lapozz a [206](#)-ra.

#### 77.

A Pigmeusok gyorsan megfordulnak és berohanak a fűbe. Mit teszel?

Kardot rántasz, és utánuk veted magad?

Lapozz a [377](#)-re.

Északnak folytatod az utadat az ösvény mentén?

Lapozz a [92](#)-re.

### 78.

Quin feláll, és némán odamegy a konyhá végében lévő faladához. Fölemeli a láda tetejét és kivesz belőle egy üvegfiolát. Átadja neked, visszamegy az asztalhoz, és csüggedten roskad le a székére. Az üvegfiolában lévő por szikrázik a fényben. A hátizsákodba rejtéd a fiolát, és távozol a konyhából. Visszamész az ösvényen az elágazáshoz. Lapozz a [349](#)-re.

### 79.

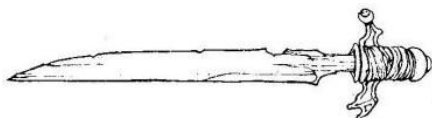
Háttal a fának felkészülsz a Vámpír Denevérek elleni küzdelemre. Egyenként küzdesz meg velük, amikor lecsapnak rád.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Vámpír Denevér</i>	5	5
<i>Második Vámpír Denevér</i>	6	5
<i>Harmadik Vámpír Denevér</i>	5	7

Ha legyőzöd őket - lapozz a [386](#)-ra.

### 80.

Nincs értelme tovább itt maradnod. Odamész a barlang túloldalán lévő lépcsőhöz. Lapozz a [293](#)-ra.



### 81.

A távolból hallod, amint magas fejhargon valakik egymásnak ordítóznak. Az alagút egy kis barlang bejáratánál ér véget. Hirtelen egy nyílvessző röpül

ki a barlang nyílásán át, és egyenesen feléd tart. Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, a nyílvevő elröpül a fejed mellett - lapozz a [49](#)-re. Ha nincs szerencséd, beleáll a válladba - lapozz a [4](#)-re.

### 82.

Van-e nálad Nyugtatószer? Ha van - lapozz a [235](#)-re. Ha nincs - lapozz a [13](#)-ra.



### 83.

Benyúlsz a hátizsákodba és előveszed a nadragulyát. Mérgező hatása van ugyan, de legalább megvéd attól, hogy Farkasemberré válj. Vesztesz 2 életerő pontot a mérgező hatás miatt. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [139](#)-re.

### 84.

Ahogy a sziklatömbhöz közelítesz, még inkább meglepődsz, amikor az két zömök kőlábán hirtelen feláll előtted. Ezt követően mindkét oldalából egy-egy bunkósbothoz hasonló ököl pattan ki. Hitetlenkedve szemléled, amint a sziklatömb egyik öklét a magasba emelve elindul feléd. Gyorsan magadhoz



térsz rémületedből, és kardodat előrántva felkészülsz a küzdelemre a Sziklavaddal.

*Sziklavad*      **Ügyesség 8**      **Életerő 11**

Ha te győzöl - lapozz a [146](#)-ra.

Három forduló után elmenekülhetsz észak felé futva az ösvényen, a völgy felé. Lapozz a [245](#)-re.



### **85.**

A ketrecben egy aprócska, barna pikkelyes bőrű, inas teremtmény ugrál. Ez egy Goblin, akinek a nyakában egy vékony bőrszíjon egy fekete, fényes pálca lóg. Ha ki akarod nyitni a ketrec zárját. Lapozz a [9](#)-re. Ha nem veszel tudomást a teremtményről, és a barlangból kimenve észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [358](#)-ra.

### **86.**

Amikor leguggolsz a magas fűben, kutyaugatást és vágató paták zaját hallod. Négy vadászkutya lábát látod, és egy lovat, mely melletted vágat el hatalmas port kavarva. A hajtóvadászat zaja csakhamar elhal, és te ismét kimész az ösvényre. Miközben a szegény öreg róka felett borongsz, folytatod az utadat nyugat felé. Lapozz a [208](#)-ra.

### 87.

Az ösvény a domb tetején vezet, majd egy újabb elágazáshoz ér. A délnek tartó út visszavisz a folyóhoz, ezért úgy döntesz, hogy északnak folytatod az utadat. Lapozz a [90](#)-re.



### 88.

A lépcsőn fölfelé kapaszkodva csakhamar elérsz a második beugróhoz. A sötétben bizonytalan alakokat láatsz, és csoszogást hallasz. Ha be akarsz menni a kis beugróba - lapozz a [212](#)-re. Ha továbbmész a lépcsőn - lapozz a [107](#)-re.

### 89.

Az érme lágy csobbanással ér a vízbe (jelöld a Kalandlapodon). Azt kívánod, hogy még több Aranytallérod legyen, de nem történik semmi - ez nem varázslat. Mit teszel?

Lemászol a létrán, hogy megnézd az alagutat?

Lapozz a [256](#)-ra.

Visszameész az ösvényhez, és ott keletnek fordulsz?

Lapozz a [281](#)-re.

Visszameész az ösvényhez, és ott nyugatnak fordulsz?

Lapozz a [238](#)-ra.



## 90.

Az ösvény hatalmas kőtömbök, és sziklák között vezet le a dombról. Hirtelen az az érzésed támad, mintha figyelnének. Ekkor az ösvény jobb oldalán az egyik nagyobb sziklatömb mögül két inas, hosszú hajú, szakállas férfi ugrik elő. Testüket állatbőrök fedik, és veszedelmeseknek látszanak. Egyikük az ijába illeszti nyílvesszőjét és kilövi rád. Tedd próbára a Szerencsédet. Ha szerencséd van, a nyílvessző nem talál el és elszáll a fejed fölött. Lapozz a [210](#)-re. Ha nincs szerencséd - a nyílvessző beleáll a karodba, és 3 életerő pontot vesztesz. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [348](#)-ra.

## 91.

Amikor kinyitod a könyvet, meglepetten látod, hogy annak belsejéből hiányoznak a lapok, s helyettük egy kis üregben egy ezüstláncon lógó, apró ékszeret találsz. A mellette lévő pergamenen a következőket olvasod:

*Borostyánkő Szem  
Használati utasítás*

*Akaszd a láncot a nyakadba,  
és tedd fel a kérdéseket annak, akitől félsz:  
Bármit akarna mondani neked az illető,  
te csakis az igazat fogod hallani.*

A nyakadba akasztod a láncot, abban a reményben, hogy jó hasznát veszed majd ebben az elátkozott erdőben. Nyersz 1 Szerencse pontot! Kímész a kunyhóból, és észak felé folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a [220](#)-ra.

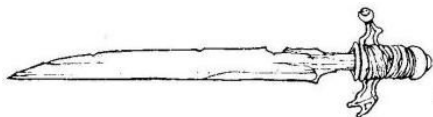
## 92.

Amint észak felé tartasz az ösvényen, a fű egyre rövidebb lesz, és a talaj kissé emelkedni kezd. A távolból vízcsobogást hallasz. A fejed fölül a magasból azonban ennél sokkal nyugtalanítóbb zajra figyelsz fel - valami erős zümmögést hallasz. Hirtelen hatalmas, körülbelül tíz centiméter nagyságú méhek óriási raja tűnik fel és egyenesen feléd tart. Mit teszel?

Megpróbálsz odarohanni a vízhez, és beleveted magad? Lapozz a [299](#)-re.

Megállsz és megküzdesz velük? Lapozz a [7](#)-re.

Iszol egy adag Rovarelleni szert (ha van nálad)? Lapozz a [100](#)-ra.



## 93.

Az útelágazásnál vagy kelet felé mehetsz - lapozz a [61](#)-re, vagy tovább mehetsz délnek - lapozz a [270](#)-re.

## 94.

Előveszed a hátizsákból a Mászókötelet. Mintha csak tudná, mit kell tennie, rácsavarodik a fa törzsére, a lyukon át lekúszik a mély alagútba, és hívogat, hogy mász le rajta. Ha le akarsz mászni a kötélén - lapozz a [136](#)-ra. Ha meggondolod magad, és visszatérsz az ösvényhez, ahol ismét észak felé indulsz tovább - lapozz a [144](#)-re.

### 95.

Minden erőddel nekifeszülsz, hogy kimozdítsd a helyéből a kőlapot, de az meg sem moccan. Van-e nálad Lebegtető Por? Ha van - lapozz a [173](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [368](#)-ra.

### 96.

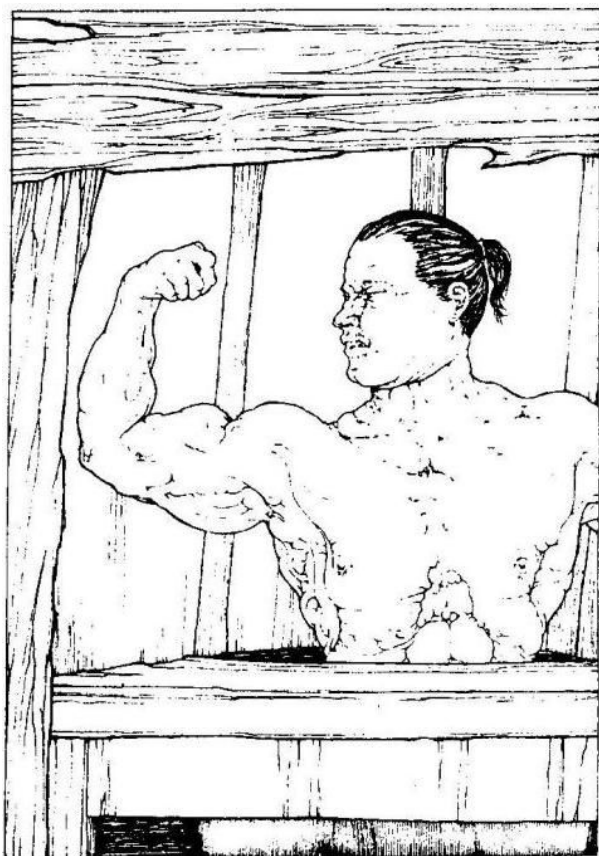
Amikor fölemeled a kardod, hogy lecsapj a kutyára, az dühösen morogva rád támad.

*Vadászkutya*    Ügyesség 7    Életerő 6

Ha legyőzöd a Vadászkutyát, ezt követően meg kell küzdened a másik három kutyával és a gazdájukkal. Párosával harcolj velük. Egy pár mindkét tagja minden fordulóban külön-külön támad rád, és neked kell eldöntened, melyikükkel küzdesz meg először. A kiválasztott ellenféllel küzdj meg a szokásos módon, a másik ellen viszont ugyancsak a szokásos módon dobj Támadóerődért, és ha a te Támadóerőd a nagyobb, akkor nem sebzett meg, tehát vedd úgy, mintha kivédted volna a csapást... Amennyiben azonban az ellenfeled Támadóereje a tiédnél nagyobb, akkor a szokásos módon megsebzett téged.

		Ügyesség	Életerő
Első pár	<i>Vadászkutya</i>	6	6
	<i>Vadászkutya</i>	5	6
Második pár	<i>Vadászkutya</i>	6	5
	<i>Álarcos Férfi</i>	8	7

Ha te győzöl - lapozz a [62](#)-re.



### 97.

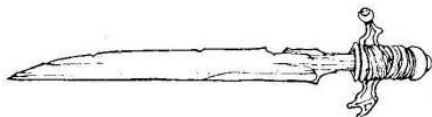
Az ösvény észak felé vezet, de itt legalább a fák már ritkábban nőnek, és a nap sugarai már képesek áthatolni közöttük. Az ösvény jobb oldalán egy öreg, mohalepte tölgyfa széket pillantasz meg. Ha le akarsz ülni a székre, hogy pihenj és egyél - lapozz a [328](#)-ra. Ha inkább továbbmész északnak - lapozz a [118](#)-ra.

### 98.

A Fekete Erdőt megkerülő hosszú úton Vad Dombi Emberek nagy csapata támad rád. Valószínűleg ugyanazok, akik Nagylábra és az embereire is rátámadtak két napja. Tedd próbára a szerencsédet! Ha szerencséd van, sikerül elmenekülnöd előlük, anélkül hogy nyílzáporuk eltalálna - lapozz az [1](#)-re. Ha nincs szerencséd, megcsúszol futás közben, elesel, és nyílvesszők tömkelege áll beléd. Kalandod itt véget ér.

### 99.

Az ösvény egy vályogból tapasztott nagy kunyhónál ér véget. Kupolaszerűen kiképzett teteje van és egyetlen ablaka. Belesel az ablakon, és a szoba közepén egy asztal mellett ülve egy robusztus termetű férfit láatsz. Felsőteste meztelen, és a muszklijait táncoltatja. Ha be akarsz menni a kunyhóba - lapozz a [209](#)-re. Ha inkább visszatérsz az ösvényen az elágazáshoz - lapozz a [349](#)-re.





### 100.

Amikor belenyúlsz a hátizsákodba, rémülten jössz rá, hogy a fejed felett zümmögő rovarok gyilkos méhek. Megragadod a Rovarelleni szert tartalmazó üveget és kihörpinted a tartalmát. A Gyilkos Méhek rád támadnak, de hirtelen, mintha valami láthatatlan falba ütköznének, megtorpannak. Ott köröznek hangosan zümmögve körülötted, de nem csípnek meg. Fölbátorodva kardot rántasz, és suhintasz vele egyet a levegőbe. Sikerül egy Gyilkos Méhet lekasabolnod, mely lezuhan a lábad elé a földre, és bőrszandáloddal eltaposod. Ekkor a többiek tovaröppennek. Észak felé folytatod az utadat, amerről a vízcsobogást hallod. Lapozz a [339](#)-re.

### 101.

Leemeled a bőrszákot a kőszékről és kimész. A zsákban 5 Aranytallért és egy kis sárgaréz csengettyűt találsz. Elteszed a szerzeményeidet a hátizsákodba, és visszamész az elágazáshoz, ahol északnak fordulsz - lapozz a [25](#)-re.

### 102.

Az ösvényen egy kelet felé tartó ló patáinak nyomát fedezed fel. Nemsokára egy újabb útelágazáshoz érsz. A patanyomok innen délnek visznek, be az erdőbe. Úgy döntesz, hogy te észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [105](#)-re.

### 103.

Az ösvényen egy kis tisztáshoz érsz. Jobbra egy halom faágat, fűvet és rongydarabokat láatsz, amiből valami nagy testű állat odújára következtetsz. A szétdobált hulladék és régi csontok között egy

csillogó tárgyat veszel észre. Ha szeretnéd közelebbről megnézni - lapozz az [57](#)-re. Ha gyorsan elindulsz északnak az ösvényen - lapozz a [360](#)-ra.

### 104.

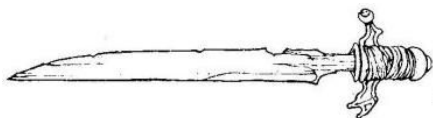
A Bandita nő kivont karddal ront rád, és így kiált: - Halál a betolakodóra! - Ő a csapatvezér és meg kell küzdened vele.

*Bandita*                      Ügyesség 8              Életerő 6

Ha sikerül legyőznöd, most a többi négy banditával is meg kell vívnod. A párok mindegyik tagja külön-külön támad rád minden fordulóban, és neked kell eldöntened, melyikükkel küzdesz meg. A kiválasztott banditával vívj meg a szokásos módon. A másik ellenében dobókockával állapítsd meg a Támadóerejét, de ha az nagyobb, mint az ellenfeled Támadóereje, akkor vedd úgy, mintha kivédted volna a csapást. Természetesen, ha az ő Támadóereje a nagyobb, akkor ő a szokásos módon megsebzett téged.

		Ügyesség	Életerő
Első pár	<i>Bandita A</i>	7	6
	<i>Bandita B</i>	6	4
Második pár	<i>Bandita A</i>	7	5
	<i>Bandita B</i>	5	6

Ha te győzöl - lapozz a [311](#)-re.





### 105.

Jobbra tőled, fönt a levegőben nagy madarokat látsz körözni. Amikor közelebb kerülsz hozzájuk, akkor veszed csak észre, hogy ezek keselyűk. Ha le akarsz térni az ösvényről, hogy megnézd, ki vagy mi vonzotta oda a keselyűket - lapozz a [384](#)-re. Ha nem törődsz a keselyűkkel, hanem továbbmész északnak - lapozz a [394](#)-re.



### 106.

Egy kormos rézkannát találsz a hamuban, és kivesszed. Leemeled a tetejét, és a kanna belsejében egy smaragd díszítésű aranygyűrűt lelsz. A gyűrű 15 Aranytallért ér. Igazán szerencsés vagy, s ezért 2 szerencse pont a jutalmad. Új kincseddal gyarapodva boldogan hagyod el a szobát, és a faládát már meg sem nézed. Észak felé folytatod az utadat - lapozz a [288](#)-ra.

### 107.

Még mielőtt elérnéd a következő beugróhoz vezető utolsó lépcsőket, a beugróból lángnyelv csap ki, és eltorlaszolja az utadat. Az üregből egy hatalmas, sötét alak lép elő, az ő orrlyukaiból csapnak feléd a

lángnyelvek. Fekete füst kering a légben. A vadállat ember alakú ugyan, de szárnyai vannak, és az egyik kezében lángpallóst, a másikban pedig ostort tart. A fején aranykorona van. Mozdulatlanul áll veled szemben a lépcsőkön. Hirtelen pattint egyet az ostorával, és magasba emeli tüzes kardját. Az egyetlen kijárat ebből a barlangból a lépcsők végén lévő nyílás. Csak úgy juthatsz el oda, ha előbb megküzdesz a Tűzdémonnal, a bábuk urával:

*Tűzdémon*      *Ügyesség* 10    *Életerő* 10

Tüzes kardján kívül, mellyel a szokott módon támad rád, még minden Fordulóban dobnod kell egy kockával, hogy megállapítsd, mennyi kárt tesz benned az ostorával. Ha 1-et vagy 2-t dobsz, az ostor lecsap rád, és 1 pontot vesztesz életerődből. Ha 3-tól 6-ig dobsz, az ostor nem talál el. Itt megpróbálhatod a szerencsédet is igénybe venni. Ha te győzöl - lapozz a [152](#)-re.

### 108.

A fájdalom egyre elviselhetlenebb. Két kézzel átfogod a hasadat, és habzó szájjal térdre rogsz. Végül kissé enyhül a fájdalom, de nagyon legyengültél. Vesztesz 3 Életerő pontot. Azon töröd a fejed, vajon mit tartogat még számodra ez az erdő, és úgy döntesz, hogy továbbmész az ösvényen északnak. Lapozz a [226](#)-ra.

### 109.

Az ösvény a fák közül csakhamar egy magas fúvel benőtt, nagy réthez ér. A rét mögött a távolban néhány alacsony dombot látsz. Az ösvény itt háromfelé ágazik el.

Ha nyugat felé mész tovább  
Ha kelet felé mész tovább  
Ha északnak folytatod az  
Utadat

Lapozz a [124](#)-re.

Lapozz a [72](#)-re.

Lapozz a [309](#)-re.

### 110.

Ha át akarod kutatni a Gremlin bőrből készült háti-  
zsákját - lapozz a [257](#)-re. Ha sürgősen elhagyod  
az alagutat - lapozz a [31](#)-re.

### 111.

Arragon arcáról eltűnik a bizalom jele és most a félelem váltja fel. Lehet, hogy Arragon nem az, akinek mondja magát? Bocsánatot kér ekkor, amiért ilyen agresszív volt veled szemben, de egyúttal elmondja, hogy ez a vidék tele van banditákkal és gyilkosokkal, s ezért úgy védekezik, hogy hatalmas erejű varázslónak adja ki magát. Bocsánatodért esedezik, és felajánl neked 5 Aranytallért, ha szabadon engeded és senkinek sem árulod el, hogy milyen áruhában van. Elfogadod az ajánlatát, és elhagyod a házát. Visszatérsz az útelágazáshoz, és ott északnak mész tovább. Lapozz a [150](#)-re.



### 112.

Az ösvény terebélyes fák között vezet észak felé. Kis idő múlva éles kanyart vesz kelet felé. Az ösvényt néhol annyira benőtte az aljnövényzet, hogy a kardoddal kell utat vágnod magadnak. Utad hosszú és fárasztó. Végül egy útelágazáshoz érsz. Megnézed Nagyláb térképét, és úgy döntesz, hogy ismét észak felé mész tovább, Kőhidafalva felé, nem pedig a kelet felé tartó keskeny ösvényen. Lapozz a [103](#)-ra.

### 113.

Az ösvény hirtelen jobbra kanyarodik és északnak tart a völgyben. Az ösvénytől jobbra egy nagy tavat láatsz, melynek szélén egy szalmatetős kis faház áll. Ha meg akarod nézni a házikót - lapozz a [324](#)-re. Ha nem törődsz a házzal, hanem inkább továbbmész az ösvényen északnak - lapozz a [149](#)-re.

### 114.

A Faember lassan odacammog hozzád hatalmas, szétálló gyökérlábán. Ha van nálad Tűzkapszula - lapozz a [350](#)-re. Ha nincs nálad ilyen kapszula, ránts kardot, és lapozz a [123](#)-ra.



### 115.

Az ösvény csakhamar egy útelágazásba torkollik. Ha nyugat felé mész tovább - lapozz a [382](#)-re. Ha kelet felé folytatod az utadat - lapozz a [277](#)-re.

### 116.

Végül is sikerül ismét elaludnod, de korán felébredsz. A hajnali fényben a legnagyobb Farkas nyakában egy aranyveretes bőr nyakörvet veszel észre. Legalább 15 Aranytallért érhet. Miközben elteszed a nyakörvet a hátizsákodba, azon töröd a fejedet, vajon ki lehet ennek a Farkasnak a gazdája. Összeszedelődöksz, és az ösvényen elindulsz észak felé. Lapozz a [314](#)-re.

### 117.

Kinyitod az ajtó zárját, és arra számítva, hogy talán a Goblin rád akarna támadni, kivont karddal kissé hátralépsz. A Goblin felkap egy zsámolyt, amelyet a levegőben lóbál. Kirúgja az ajtót, és ordítva rád támad. Még kell vele küzdened.

*Goblin*

Ügyesség 5

Életerő 4

Ha legyőzöd - lapozz a [232](#)-re.







### 118.

Az ösvény egy tágas tisztáshoz vezet, amely mögött dombok emelkednek. A derékig érő fű, mely kétoldalt az ösvényt szegélyezi, lágyan ring a szélben. Minden oly nyugodt körülötted, hogy szinte elfelejtetted a rád leselkedő veszélyt. Vidáman mész, amikor az ösvénytől jobbra hirtelen visítást, morgást hallasz. A magas fűvön egy számodra láthatatlan vadállat hatol át, és egyenesen feléd tart. Kivont karddal várod. Néhány méterre tőled egy hatalmas, disznószerű lény ront ki az ösvényre és megtorpan előtted. Két hatalmas agyar áll ki tömpe orrából. Izzadt testéből pára száll fel. Apró szemét rád mereszti, majd dőfésre készen lehajtja a fejét. Meg kell küzdened ezzel a Vadkannal!

*Vadkan*

Ügyesség 6

Életerő 5

Ha legyőzöd - lapozz a [174](#)-re.



### 119.

Az ösvény meredeken kanyarog a dombok között. Mire felérsz a tetőre, tűzforrón süt a nap. Köröskörül a Fekete Erdő zöld szegélye övez. Köd lebeg mögötted a magas fű fölött, de a távolban már

feltűnik előtted a napsütötte völgy. Minden nyugodt körülötted. Amikor kezdesz leereszkedni, a domb túloldalán egy útelágazást látsz. Ha északnak folytatod az utadat - lapozz a [90](#)-re. Ha nyugat felé indulsz el, az új elágazáson - lapozz a [216](#)-ra.

### 120.

Ledobod a követ a fa üregének alján lévő alagútba, mely vagy öt méter mélyen húzódik. Van-e nálad Mászókötél? Ha van - lapozz a [94](#)-re. Ha nincs - lapozz a [380](#)-ra.

### 121.

Az útelágazástól mehetsz kelet felé - lapozz a [61](#)-re, vagy fordulhatsz északnak - lapozz a [81](#)-re.

### 122.

A létra tövében észreveszed, hogy az alagút egy jókora darabon észak felé tart. Meglepetten látod, hogy az alagutat egymástól egyenlő távolságban elhelyezett fáklyák világítják meg. Ha négykézláb végigmászol az alagúton - lapozz a [135](#)-re. Ha visszamászol a létrán, és visszamész az ösvényre - lapozz a [362](#)-re.

### 123.

A Faember meglendíti feléd két legvastagabb ágát, és te is felkészülsz a támadásra.

Faember

Ügyesség 8

Életerő 8

Kétszer kell legyőznöd a Faembert - egyenként a két legvastagabb ágát, és csak akkor pusztul el. Ha legyőzöd - lapozz a [27](#)-re. Harc közben

Elmenekülhetsz, ha akarsz: fuss vissza az ösvényen lévő útelágazáshoz. Lapozz a [234](#)-re.

#### **124.**

Az ösvény egy újabb útelágazásba torkollik. A déli irányba tartó út visszavezet az erdőbe, s ezért úgy döntesz, hogy észak felé mész tovább. Lapozz a [180](#)-ra.

#### **125.**

Amikor leereszkedsz a verembe, annak mélyén óriási mennyiségű nyálkaszerűséget találsz, mely valami hatalmas teremtménytől származott. Ha ki akarsz mászni a veremből, és tovább folytatod az utadat az ösvényen északnak - lapozz a [337](#)-re. Ha inkább még mélyebben behatolsz a verembe - lapozz a [15](#)-re.

#### **126.**

Óvatosan felfeszíted a ládikó fedelét, és ekkor sárga gáz csap az arcodba. Ha van nálad Orrszűrő - lapozz a [365](#)-re. Ha nincs - lapozz a [22](#)-re.

#### **127.**

Felmászol a Kentaur hátára, aki megfordul, és elindul veled a folyón át. A víz sötétzöld színű, és arra gondolsz, vajon miféle lények lakhatnak a mélyén. Csakhamar átérték a túlpartra, és 3 Aranytallért fizetsz a Kentaurnak. Megköszöni a pénzt, és sok szerencsét kívánva, integetve búcsúzik el tőled. Dombok tövében állsz, és épp sötéttedni kezd. Az ösvény észak felé kanyarogva vezet fel a dombok tetejére. Úgy döntesz, hogy egy hatalmas, öreg tölgyfa tövében letáborozol az ösvény jobb oldalán, és kardodat magad mellé téve lefekszel aludni. Lapozz a [298](#)-ra.



### 128.

Átvágod a Barbárt tartó vastag köteleket. Morogva ül fel, és megdörzsöli a csuklóját és a bokáját. Gúnyosan mosolyogva néz rád. Vagy nincs egészen magánál, vagy hálátlan, ugyanis kirántja a földből az egyik fapóznát, és azzal támad rád.

*Barbár*                      Ügyesség 9      Életerő 7

Ha legyőzöd - lapozz a [272](#)-re.

### 129.

Karod rettenetesen fáj az erőfeszítéstől, és Quinnek lefizetett aranyaid hiánya teljesen elkese-rít. Vesztesz 2 szerencse pontot. Kimész a kunyhóból, és otthagysz a mosolygó Quint. Kint az ösvényen visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a [349](#)-re.

### 130.

Bütykös fák és tüskés bokrok között kanyarog az ösvény. Morgást hallasz a magasból, és amikor felnézel, egy félig macska, félig nő testű teremtményt pillantasz meg az ösvény feletti faágon heverészni. Párduchoz hasonló rövid, fényes szőr fedi a testét, és éles karmok szegélyezik mindkét karját és lábát. Ferde metszésű szemek és hosszú fogak díszítik emberszabású arcát. Úgy látod, épp lecsapni készül rád. Ha kardot rántasz, és megküzdesz ezzel a Macskanővel - lapozz a [153](#)-ra. Ha gyorsan továbbrohansz az ösvényen, vesztesz 1 szerencse pontot. Lapozz a [355](#)-re.

### 131.

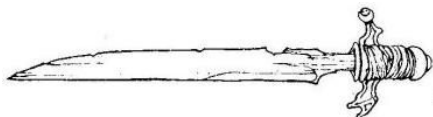
A folyó túlszéljén kimászol a vízből. Látod, hogy az ösvény innen északnak tart a dombok közé, de mivel sötétedni kezd, úgy döntesz, hogy az ösvény jobb oldalán egy nagy magányos fa alatt letáborozol. Tüzet raksz, majd kardodat magad mellé téve aludni térsz. Lapozz a [325](#)-re.

### 132.

A lény, mely előtted landol, egy Sárkány. Rád néz, és kinyitja hatalmas száját, hogy újabb lángoló bömbölést eressen ki rajta. A Sárkány legalább tíz méter hosszú, és úgy látod, vastag pikkelyeit nem tudod átvágni a kardoddal. Van nálad furulya? Ha van - lapozz a [258](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [167](#)-re.

### 133.

Amint felhúzod az ujjadra a gyűrűt, iszonyatos fájdalom hasít beléd. A fájdalom csakhamar elmúlik, de a gyűrűt képtelen vagy lehúzni a kezedről. A Lomhaság Gyűrűjét viseled a kezeden, s ezért mostantól kezdve minden alkalommal, amikor dobókockával kell megállapítanod a Támadóerődöt, a kapott pontszámból 2-t le kell vonnod a harc időtartamára. Jelöld ezt a Kalandlapodon! Ha fel akarod próbálni a páncélkesztyűt - lapozz a [374](#)-re. Ha nem akarod felpróbálni vagy már felpróbáltad, ismét északnak kell folytatnod az utadat az ösvényen. Lapozz a [360](#)-ra.



### 134.

Kívánsz valamit, de nem történik semmi. Vesztesz 1 Szerencse pontot! Ha egy kis meleg iszappal bekenegeted a sebeidet - lapozz a [283](#)-ra. Ha inkább északnak indulsz tovább az ösvényen - lapozz a [303](#)-ra.

### 135.

Az alagút észak felé tart, majd egy útelágazásba torkollik. Ha nyugat felé mászol tovább - lapozz a [284](#)-re. Ha kelet felé - lapozz a [151](#)-re.

### 136.

Lemászol a kőtélen az alagútba. Lassan megbárátkozik a szemed a sötétséggel, és akkor látod, hogy az alagút alig egy méter magas. Csak négykézláb mászva vagy képes előrehaladni benne. Lapozz a [69](#)-re.

### 137.

Ha van Hajítókesztyűd - lapozz az [55](#)-re. Ha nincs lapozz a [10](#)-re.



### 138.

Ott mész a derékig érő fűben, és nézed, mint hullámzik körülötted a zöld fűtenger. Csakhamar az a kellemetlen érzésed támad, mintha a fű a széltől



függetlenül mozogna körülötted. Hirtelen egy nagy fűcsomó nyúlik át az ösvényen, és a bokád köré tekeredik. Néhány fűcsomó a karodat és a lábadat próbálja meg gúzsba kötni. Gyorsan rájössz, hogy a Fojtófű fogságába kerültél. Ha van nálad Növényelleni szer - lapozz a [64](#)-re. Ha nincs - lapozz a [159](#)-re.

### 139.

Lassan-lassan elmúlik a belladonna hatása, és a Farkasember harapását is alig érzed már, s végre sikerül elaludnod. Reggel összeszeded a holmidat, és elindulsz az ösvényen észak felé, a dombok irányába. Lapozz a [198](#)-ra.



### 140.

Megkerülöd az Óriáspók összezsugorodott tetejét, és idegesen álomra hajtod a fejedet. Kora reggel ébredsz, és északnak indulsz tovább az ösvényen, mely kanyarogva vezet fel a dombok tetejére. Mire felérsz a tetőre, már melegen süt a nap. Körülötted, ameddig a szemed ellát, a Fekete Erdő sötét gyűrűjét látod. Mögötted még köd lepi a magas fűvet, de előtted felbukkan a napsütötte völgy. Minden csendes. A domb túloldalán, amikor leereszkedsz, egy útkereszteződéshez érsz. Mit teszel?

Északnak mész tovább a domb  
tövében?

Lapozz a [25](#)-re.

Kelet felé indulsz el az új  
ösvényen?

Lapozz a [267](#)-re.



### 141.

Megkérdezed a Törpét, vajon nem Kőhidafalváról való-e. Mogorván rád néz, majd baltáját megragadva felpattan. Közli veled, hogy utálja a kőhidafalvai törpéket, és hogy itt, a Fekete Erdőben Gillibran harci pörölyét keresi, amit szeretne visszavinni falujába, Pocsolyavízbe, mely innen nyugatra van. Elmondja még, hogy a neve Trumble, és hogy elvesztette kedvenc sasát, miközben Gillibran harci pörölyét igyekezett megszerezni. Rájössz, hogy Kőhidafalva ellenségével beszélsz. Vesztesz 1 szerencse pontot. Ha meg akarod támadni Trumblét - lapozz a [347](#)-re. Ha azt mondd neki, hogy nem tudsz rajta segíteni, elbúcsúzol tőle, és továbbmész az ösvényen kelet felé - lapozz az [59](#)-re.



### 142.

Az ösvény észak fele visz, ahol a fű már egyre rövidebb, és a talaj kissé emelkedni kezd. A távolból vízzubogást hallasz. Hamarosan egy lágyan hömpölygő folyó partjára érsz. Híd nincs a folyón, de látod, hogy a túlparton az ösvény tovább folytatódik. Egy pompás, büszke tartású vad jelenik meg, egy félig ember, félig ló teremtmény. Hátán átvetve íjat visel, és egy tegezben nyílvevesszőket. Ez egy Kentaur. Mit teszel?

Ha beszélgetni akarsz vele      Lapozz a [366](#)-ra.

Ha megkerülsz és beveted magad  
a folyóba      Lapozz a [178](#)-ra.

Ha kardot rántasz, és  
Megtámadod      Lapozz a [251](#)-re.

### 143.

Kardoddal lekaszabolod az egyik közel egyméteres gombát, melybe úgy hatol be a kardod, akár a kés a vajba. A félszálló spórafelhőtől alig kapsz levegőt. Köhögsz, köpködsz. Vesztesz 2 Életerő pontot. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [80](#)-ra.

### 144.

Amint a völgyben mész, ismét feltűnik előtted a Fekete Erdő sötét szegélye. Az ösvény bevezet a sűrűbe, és csakhamar már a magas fák és tüskés bokrok rengetegében haladsz. Sötét van és nagyon nyugalom. Az ösvény nemsokára egy útelágazásba torkollik. Ha nyugat felé mész tovább lapozz a [213](#)-ra. Ha kelet felé mész - lapozz a [387](#)-re.

### 145.

Elkötöd a csónakot és elindulsz vele a túlsó part felé. Körülbelül félúton lehetsz, amikor észreveszed, hogy a csónak fenéke kezd megtelni vízzel. A csónak, mely teljesen korhadt, száz helyen ereszt, és süllyedni kezd. Összeszeded a holmidat, és úszva vágsz neki a túlparnak. Amikor kímászol a vízből, rémülten látod, hogy a hátizsákdobban lévő összes maradék Élelmed (amennyiben egyáltalán volt benne) tönkrement. Sötétedni kezd. Mivel az éjszaka rohamosan közeledik, úgy döntesz, hogy az ösvény jobb oldalán egy szikla mögött letáborozol. Tüzet raksz, és kardodat magad mellé téve lefekszel aludni. Lapozz a [285](#)-re

### 146.

Lenézel a lábad előtt heverő szétzúzott sziklatömbre, és közben azon töprengsz, vajon miképp lehetséges az, hogy egy ilyen förtelmes valami egyáltalán élőlény lehet. Csakis úgy, hogy valami gonosz erő helytelenül használta fel az erejét. Hogy mi az igazság, azt soha nem fogod kideríteni. Ha el akarsz tenni a Sziklavad egy megmaradt darabkáját, hogy később majd megvizsgálhasd - jegyezd fel azt a Kalandlapodon. Most visszamész az ösvényhez, ahol észak-felé indulsz el a völgy irányába. Lapozz a [245](#)-re.

### 147.

Az ösvény észak felé vezet be a sűrű erdőbe. Jobbra, az egyik tisztáson egy kunyhó kéményéből füstöt látsz felszállni a fák között. Ha be akarsz nézni a kunyhó ablakán - lapozz a [38](#)-ra. Ha inkább folytatod az utadat észak felé - lapozz a [220](#)-ra.

### 148.

Az ösvény északra tart, és csakhamar egy újabb útelágazáshoz érsz. Ha északra felé mész tovább - lapozz a [97](#)-re. Ha keletnek folytatod az utadat - lapozz a [20](#)-ra.

### 149.

Ahogy mész a völgyön át, feltűnik előtted a Fekete Erdő sötét szegélye. Az ösvény egyenesen a sűrű aljnövényzetbe vezet, és csakhamar magas, sötét fák és tüskés bokrok között haladsz. Sötét van, és nagy-nagy csönd. Az ösvény hirtelen kétfelé ágazik. Ha kelet felé akarsz menni - lapozz a [130](#)-ra. Ha inkább északra felé mész tovább - lapozz a [306](#)-ra.



### 150.

Északra felé tartasz a völgyön át, amikor feltűnik előtted a Fekete Erdő sötét szegélye. Az ösvény egyenesen a sűrű aljnövényzetbe vezet, és csakhamar magas, sötét fák és tüskés bokrok között haladsz. Sötét van és nagy-nagy csönd, és az ösvény ekkor hirtelen kétfelé ágazik. Ha nyugatra felé akarsz menni - lapozz a [357](#)-re. Ha kelet felé akarsz menni - lapozz a [171](#)-re.

### 151.

Az alagút egy barlang szájánál ér véget. Egy függöny takarja el előled a barlang belsejét. Ha elhúzod a függönyt, és bemész a barlangba - lapozz a [71](#)-re. Ha inkább megfordulsz, és visszatérsz az alagútban lévő elágazáshoz - lapozz a [296](#)-ra.

### 152.

A fekete Tűzdémon önnön tüzének martalékává válik. Odalépsz hozzá és felkapod a földről összeégett koronáját. A Démon odúja hideg, nyirkos. Bent egy csodálatos trónust látsz, mely előtt kér Harcos Bábu négykézláb áll leborulva előtted. Istenként imádnak. Legyőzted urukat. Mit teszel?

Felteszed a koronát a fejedre? Lapozz a [333](#)-ra.

Ráülsz a trónra?

Lapozz az [5](#)-re.

Átléped a Tűzdémon tetemét, és felmész a

tetőnyíláshoz?

Lapozz a [249](#)-re.

### 153.

A Macskanő morog, és a fogát vicsorítja, miközben leugrik a fáról, és rád támad. Ellépsz előle, és felkészülsz a támadásra.

*Macskanő*

Ügyesség 8

Életerő 5

Ha legyőzöd - lapozz a [202](#)-re. Ha akarsz, elmenekülhetsz fuss kelet felé az ösvényen - lapozz a [355](#)-re.

### 154.

Talpra állsz és észreveszed, hogy a lámpás ismét elsötétült. Úgy döntesz, hogy nem foglalkozol többet vele, és továbbmész az ösvényen északnak. Lapozz a [231](#)-re.

### 155.

Visszafekszel aludni, de a tested remegni kezd. Annak ellenére, hogy fázol, kiver a veríték. Van-e nálad belladonna? Ha van - lapozz a [83](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [259](#)-re.

### 156.

A földre zuhanás kezd rossz szokásoddá válni! Meg aztán fájdalmas is! Vesztesz 3 Életerő pontot a sebesüléseid miatt. Ha még mindig életben vagy, felkelsz, és továbbmész északnak az ösvényen. Lapozz a [109](#)-re.

### 157.

Az ösvénytől balra egy körülbelül három méter átmérőjű lyukat látsz a földben. Odamész a széléhez és lenézel a mélybe. Ha be akarsz mászni ebbe a mély gödörbe - lapozz a [125](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé az ösvényen - lapozz a [337](#)-re.

### 158.

Az öregasszony varázslata hatására erősen szédülsz, és kezded elveszíteni az eszméletedet. Becsukod a szemedet, a hátizsákból előhúzod a Koncentrációt elősegítő fejpántodat, és sietve a fejedre teszed. Szédülésed elmúlik, és amikor ismét kinyitod a szemed, akkor látod csak, hogy az öregasszony nem más, mint egy Boszorkány. A szolgálja egy széket vág hozzád, hogy megakadályozzon abban, hogy az öregasszonyhoz nyúlj. Tedd próbára a szerencsédet! Ha szerencséd van, a szék nem talál el - lapozz a [47](#)-re. Ha nincs szerencséd, a szék eltalálja a fejedet, és elveszted az eszméletedet - lapozz a [353](#)-ra.





### 159.

Minden igyekezeted hiábavaló, a Fojtófű a végtagjaid köré tekeredik, és a földre ránt. A fű a nyakad köré csavarodik, és egyre szorosabban fog. Fuldokolva próbálsz meg köhögni. Ekkor észreveszed, hogy a Fojtófű egyáltalán nem akar megfojtani, csupán közel akar kerülni a húsodhoz, hogy kiszívja a véredet! Rémülten pillantasz a karodon és a lábodon lévő száz és száz apró, vérző pontra. Végül, miután eleget ivott a véredből, a fű elereszt. Vesztesz 3 Életerő pontot! Ha még mindig életben vagy, feltápászkodsz, és remegve tapogatsz végig sebeidet. Örülsz, hogy életben vagy, és folytatod az utadat északnak. Lapozz a [142](#)-re.



### 160.

A keskeny ösvény az erdő sűrűjében vezet tovább. Különös állatok rikoltozása visszhangzik a fák között. Az ösvény csakhamar kiszélesedik, és egy mohalepte útjelző táblához érsz, amelynek a tetején egy nagy varjú ül. Az útjelző tábla két karja Észak és Kelet felé mutat. Épp akkor, amikor eldöntöd, hogy merre menj tovább, egy hang így szól: - Jó napot. - Fel nézel oda, ahonnan a hangot hallottad, és a varjút látod, mely kérdően tekint le, rád. - Jó napot... - mondd lassan, miközben

igencsak furán érzed magad. A varjú ismét megszólal, és megkérdi, merre tartasz: Elmondod neki, hogy két apró termetű, barna, rücskös bőrű goblint keresel. - 1 Aranyért megmondom, mit tegyél! - jelenti ki a varjú szentelen hangon. Mit teszel?

Fizetsz a varjúnak a tanácsáért? Lapozz a [343](#)-ra.  
Fittyet hánysz a varjúra, és észak felé mész tovább? Lapozz a [8](#)-ra.

Fittyet hánysz a varjúra, és kelet felé mész tovább? Lapozz a [239](#)-re.

### 161.

Amikor benyúlsz a sötét vázába, fájdalom hasít a kezedbe. Először úgy érzed, mintha eltörött volna, majd pedig mintha tűzbe nyúltál volna. Ha ki akarsz húzni a kezedet a vázából - lapozz a [185](#)-re. Ha belülről körbetapogatsz a váza oldalát - lapozz a [341](#)-re.



### 162.

Semmiféle hasznos dolgot nem találsz a HaleMBER barlangjában, s így körbemész az északi falhoz. A lépcsőkön visszajutsz a vízesésen át, az északi fal

mentén a tetőre. Valamiféle dombok lábánál állsz, ahonnan néhány ösvény vezet fel a dombok közé északra. Egyre jobban besötétedik, ahogy az éjszaka közeleg, és úgy döntesz, hogy néhány szikla tövében letáborozol. Tüzet raksz, és kardodat magad mellé téve aludni térsz. Lapozz a [285](#)-re.

### 163.

Bár a nap ragyogóan süt, az égen egy aprócska szürke felhő jelenik meg. Elég alacsonyan lóg a fejed felett, és egyenesen feléd tart, s ráadásul elég gyorsan. Végül már a földtől mintegy öt méterre van csak. Hirtelen villám csap ki a felhő mögül, és egyenesen a válladba hasít. Vesztesz 3 életerő pontot. Ha még mindig életben vagy, látod, amint a felhő fűgén elkúszik nyugat felé. Valahogy összeszeded magad, és továbbmész észak felé. Lapozz a [375](#)-re.



### 164.

Felmész a lépcsőkön, és máris kinn vagy a barlangból. Ott állsz az üde zöld fűvel borított völgyben. Tőled keletre egy üreges fatörzslet látsz, melybe korábban már bemáztál. Elmész mellette, és visszatérsz az ösvényre, ahol ismét északnak indulsz el. Lapozz a [144](#)-re.

### 165.

Az apró Gremlin igen fürge, és ott rohangál körülötted, míg te négykézláb alig tudsz mászni. Háta-  
dat a falnak támasztva kardot rántasz.

*Gremlin*

Ügyesség 5      Életerő 3

Mindegyik Fordulóban 3 pontot le kell vonnod a  
Támadóérődből, amiért ilyen görnyedt testhelyzet-  
ben kell harcolnod. Ha te győzöl - lapozz a [242](#)-re.



### 166.

A barát mosolyogva így szól: - Isten áldjon - és  
fütyörészve indul el az ösvényen délre. Nyersz 2  
szerencse pontot, és indulj el észak felé. Lapozz a  
[390](#)-re.



### 167.

A Sárkány ide-oda csapkod hosszú farkával, és hatalmas füstfelhőt ereget az orrlyukaiból. Kardot rántasz, és megpróbálsz megküzdeni ezzel a félelmetes szörnyel.

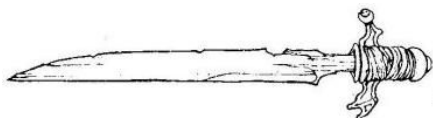
Sárkány

Ügyesség 10 Életerő 11

Ha legyőzöd - lapozz a [305](#)-re.

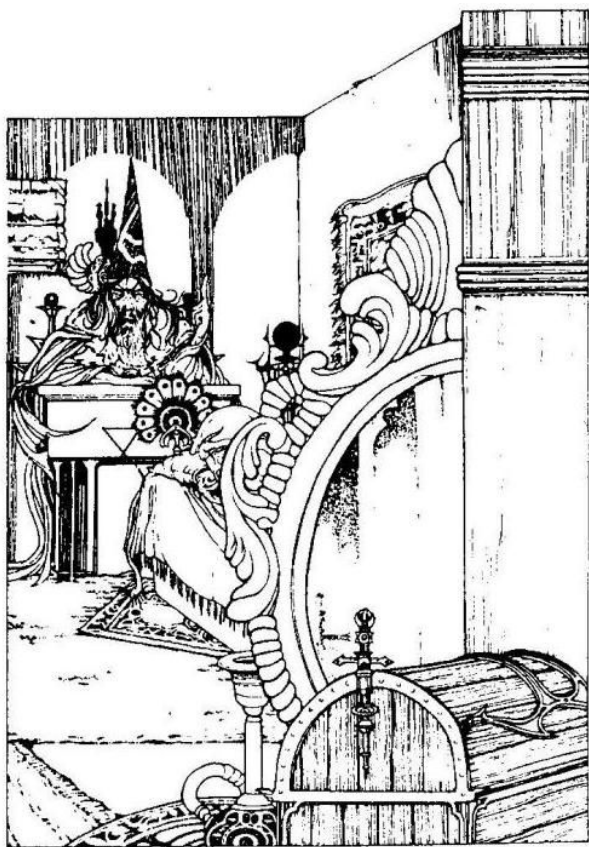
### 168.

A ketrecben egy apró termetű, barna, pikkelyes bőrű teremtmény ugrándozik le s föl: egy GOBLIN. A nyakában egy bőrszíjon fényes, fekete pálca lóg. Ha ki akarod nyitni a ketrec ajtaját - lapozz a [117](#)-re. Ha kimész a barlangból, és észak felé folytatod az utadat - lapozz a [358](#)-ra.



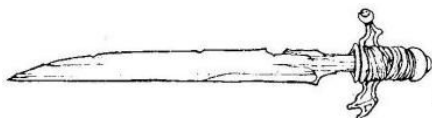
### 169.

Mérges gáz száll fel, amelytől könnyezni kezdesz. Köhögve, fuldokolva próbálsz meg kimenekülni a barlangból. A mindent elborító gázfelhő szinte égeti a tüdődet, de nem tudsz mit tenni, be kell lélegezned a gázt. Vesztesz 2 Ügyesség és annyi Életerő pontot, ahányat egy kockával dobsz. Ha még mindig életben vagy, a gázfelhő eloszlik. Elteszed az ezüstdobozt a hátizsákodba. Ha oda akarsz menni a ketrecbe zárt lényhez - lapozz a [85](#)-re. Ha inkább a barlangból és észak felé folytatod az utadat - lapozz a [358](#)-ra.



### 170.

Gyönyörűen berendezett, csodálatos tárgyakkal és gyapjuszőnyegekkel díszített szobába lépsz be. A szoba túlsó végében egy íróasztalnál egy bíborköntöst és süveges sapkát viselő öregember ül. Feláll a székéről és így szól hozzád: - Én Arragon vagyok, te pedig egy jelentéktelen halandó. Hogy volt bátorságod hozzá, hogy hívatlanul behatolj a házamba? Bizonyára azért tetted, hogy kirabolj, hogy megfossz összes vagyonomtól és kincseim-től. Tévedsz, idegen, én foglak téged a vagyonod-tól megszabadítani! Ha nem adsz nekem 10 Aranytallért és két tárgyat a hátizsákodból, amivel kitűnő gyűjteményemet gazdagabbá tehetem, kővé változtatlak! Van-e a nyakadban Borostyánkő Szem? Ha van - lapozz a [223](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [346](#)-ra.



### 171.

Egy újabb útkereszteződéshez érsz. A déli irányba tartó út visszavezet a völgybe, s ezért úgy döntesz, hogy az erdőben mész tovább észak felé. Lapozz a [190](#)-re.

### 172.

A létra mélyen benyúlik a kútba a víz szintje alá. Közvetlenül a víz szintje fölött a kút oldalából egy alagút vezet észak felé. Körülbelül egy méter átmérőjű kerek lyuk ez. Mit teszel?



Bedobsz egy Aranytallért a kútba, és kívánsz  
valamit? Lapozz a [89](#)-re.

Lemászol a létrán, és körülnézel az  
alagútban? Lapozz a [256](#)-ra.

Visszameész az ösvényhez, és keletnek indulsz  
el rajta? Lapozz a [281](#)-re.

### 173.

Hátizsákodból előveszed a szikrázó porral teli  
üvegfiolát, és tartalmát rászóród a kőlapra, mely  
lassan felemelkedik a levegőbe. Belenézel a do-  
bozba, és rémülten látod, hogy egy holttest fekszik  
benne. Rongyos ruha fedi csontvázáról lecsüngő  
húscsontjait. Egy átokkal sújtott élőholt teremtmény  
koporsóját nyitottad fel, és amikor a lény szeme  
kinyílik, rémülten ugrasz hátra. A sötétség egyik  
ismeretlen hívének undorító kriptájában vagy. A  
teremtmény lassan kilép a koporsóból, és széttárt  
karokkal elindul feléd. Van-e nálad Szentelt Víz?  
Ha van - lapozz az [58](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [227](#)-  
re.



### 174.

Amikor kardodat kihúrod a Vadkan testéből, azon  
tűnődsz, vajon mi készítette őt arra, hogy rád tá-  
madjon. A távolból kutyaugatást hallasz. Lehet,  
hogy vadásztak rá, és mivel csapdába került, te  
voltál az, aki útját álltad, és ezért támadt rád. A

Vadkan orrában egy nagy aranygyűrű van, melyet kilazítasz, és elteszel a hátzsidókodba. 10 Aranytalérré ér. Nyersz 1 Szerencse pontot, lapozz a [323](#)-ra.



### 175.

A ládán lévő vaslakat öreg, rozsdás és nem nyílik ki. Ha megpróbálsz fölemelni a ládát és a földhöz vágva szétörni - lapozz a [372](#)-re. Ha inkább otthagysz, és a tűzhelyet vizsgálod meg helyette - lapozz a [106](#)-ra.

### 176.

Lehajolsz az örült Goblin élettelen testéhez, és megnézed a nyakában lógó pálcát. A pálca ébenfából készült, és az egyik végén egy csavarmenettel látsz. Örömmel fedezed fel a pálca túloldalán a gondosan belevéselt G betűt, melyből arra következtetsz, hogy az csakis a törpék harci pörölyének nyele lehet. Új szerzeményedet betesz a hátzsidókodba; és elhagyod a barlangot. Észak felé folytatod az utadat - lapozz a [358](#)-ra.

### 177.

Kint a csillogó napfényben ismét halotti csönd vesz körül. A Yaztromo tornyát körülvevő magas fű között egy keskeny ösvény vezet észak felé, be a Fekete Erdő sűrűjébe. Csakhamar bent jársz már a sötét erdőben; úgy érzed, mintha az árnyékban megbújó kövek és tekervényes gyökerek csak téged akarnának elgáncsolni. A fény egyre csökken, és a levegő nyirkossá, kellemetlenné válik. Egyre mélyebbre hatolsz be a sötét erdőbe, míg egy fához érsz, melynél az ösvény, amelyen eddig jöttél, kétfelé ágazik.

Ha nyugat felé mész tovább

Lapozz a [289](#)-re.

Ha kelet felé mész tovább

Lapozz a [160](#)-ra.



### 178.

Amikor beveted magad a vízbe, a Kentaur elvágat az ösvényen délre. A víz sötétzöld, és arra gondolsz, vajon lakik-e a mélyén bármilyen élőlény. Bár a víz csak a derekadig ér, rettenetesen hideg, és majd lefagy a lábad. Úgy érzed, mintha valami hozzáérne a lábadhoz, de nem tudod megállapítani, mi az. Végül átérsz a túlpartra, és kimászol a folyóból. Amikor ránézel a lábadra, rémülten látod, hogy egy hatalmas, legalább fél méter hosszú,

dagadt Pióca tapadt a combodhoz. A hátizsákodból sőt veszel elő és bedörzsölöd vele az undorító Piócat. A sótól összetekeredik és lepottyan a földre. Elvesztetted 1 adag Élelmedet. Visszarúgod az összezsugorodott Piócat a folyóba, és körül nézel. Egy domb tövében állsz, amikor kissé sötétedni kezd. Az ösvény kanyarogva vezet fel északra, a dombok közé, és úgy döntesz, hogy az út jobb oldalán egy öreg tölgy tövében táborozol le. Kardodat magad mellé teszed, és lefekszel aludni. Lapozz a [298](#)-ra.

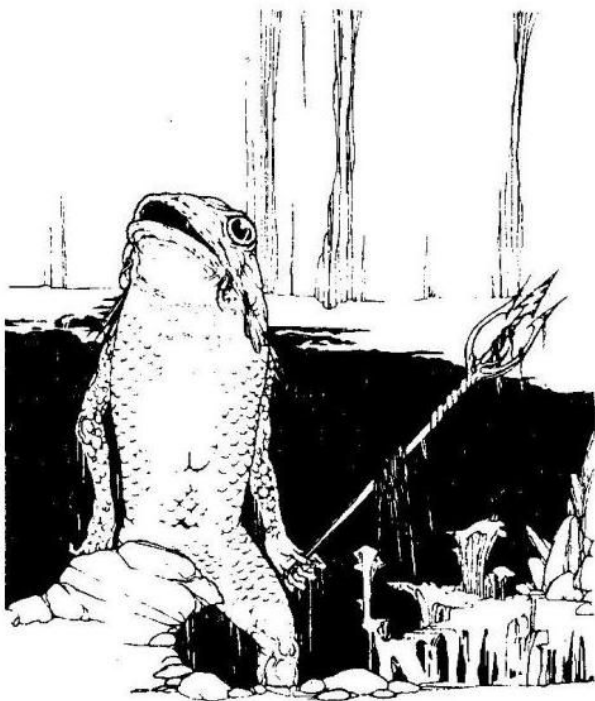
### 179.

A fejedre teszed a sisakot. Úgy érzed, testedet erő hatja át, mely hatalmas bátorsággal tölt el. A sisaknak varázsereje van, és amíg a fejedben van, a harc időtartamára mindig 1 ponttal növelheted a Támadóerőd dobókockával megállapított pontjainak számát. Jelöld ezt a Kalandlapodon. Ismét északra indulsz, és magaddal viszed új szerzeményedet. Lapozz a [115](#)-re.

### 180.

A derékig érő fűben csörtetve az ösvényen egy újabb elágazáshoz érsz. Ha továbbra is északra tartasz - lapozz a [105](#)-re. Ha inkább nyugatnak mész - lapozz a [361](#)-re.





### 181.

Lemész a lépcsőn a vízesés mellett, és egy nagy barlangtóhoz érsz. A lépcsők a tó szélén vezetnek körbe, és a tó túlsópartján egy kőasztalt meg egy széket látsz. Az asztalon néhány hal maradványát fedezed fel. Hirtelen csobbanást hallasz a hátad mögül. Egy különös teremtmény mászik ki a vízből, kezében háromágú szigonnyal. Lába akár az emberé, de a feje, teste és düledt szeme egy hatalmas zöld halra emlékeztet. Karja olyan, akár a tiéd, csak éppen hatalmas pikkelyek borítják. Ez egy Halember, és meg kell küzdened vele.

*Halember*

Ügyesség 7

Életerő 6

Ha legyőzöd - lapozz a [162](#)-re.

### 182.

Megmarkolod a földből kiálló kardot, és lábadat nekitámasztod a sziklának. Dobj két kockával. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ügyesség pontjaid száma, a kardot, lassan sikerül kihúznod a sziklából - lapozz a [70](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint jelenlegi ügyesség pontjaid száma, a kard meg sem moccan. Fáradtan feladod a küzdelmet, és továbbmész északnak a szurdokban - lapozz a [334](#)-re.

### 183.

Igyekszel keveset beszívni a körülötted lévő mérges gázból, de úgy látod, minden rendben van, és szabadon lélegezhetsz. Kis idő múlva a gázfelhő

eloszlik. Mindazonáltal nem látod értelmét annak, hogy továbbra is itt maradj, és odamész a fal túlsó oldalán lévő lépcsőhöz. Lapozz a [293](#)-ra.

#### **184.**

Elmondod a barátnak, hogy a dombok között egy Barlangi Trolltól elvettél egy rézcsemettyűt. Amikor megmutatod neki, nagyot ugrik örömeiben és így kiált: - Ó, köszönöm, micsoda szerencse, micsoda szerencse! - Belenyúl a derékszíjához, egy zsinórral odaerősített bőrbugyellárisba és elővesz belőle egy parányi üvegfiolát. Odaadod neki a rézcsemettyűt, és átveszed tőle a fiolát. Kihúzd a dugót a fiolából és kiiszod a tartalmát. Nyersz 4 életerő pontot! A barát köszönetképpen kezét ráz veled, és egyre csak hálálkodik. Végül is elbúcsúztok egymástól, te északnak mész tovább, a barát pedig délnek folytatja az útját. Lapozz a [390](#)-re.

#### **185.**

Meglepetten látod, hogy sebesülésnek nyoma sincs a kezeden. Megpróbálsz visszadugni a kezedet a vázába, de annak szájánál egy láthatatlan akadály meggátol ebben. Ha a földhöz vágod a vázát - lapozz a [250](#)-re. Ha a vázát leteszed az előcsarnokban, és továbbmész az ösvényen északnak - lapozz a [149](#)-re.

#### **186.**

Belépsz a folyóba, és nekivágsz, hogy átgázolj a túlsó partra. A víz elég sötét. Bár csak a derekadig ér, mégis kissé tartasz azoktól a teremtményektől, amelyek itt élhetnek a folyóban. Félelmed hirtelen

beigazolódik, éles fogak vájnak a combodba. Amikor lenyúlsz a víz alá, egy Vérangolnát tapintasz meg a lábadnál. Kardot rántasz, és azzal próbálsz meg széthasítani a víz alatt.

*Vérangolna*      Ügyesség 5      Életerő 4

Ha legyőzöd - lapozz a [131](#)-re.

### 187.

Amint mész a kanyargós ösvényen, egyszer csak jobbra egy inas, barna, pikkelyes bőrű apró lényt pillantasz meg, aki egy fatuskó tetején ül. Arckifejezése mogorva, és ujjai között egy bőrsineghez erősített fekete pálcát húzogatsz ide-oda. Lehetséges, hogy ő az egyik Goblin, akit keresel. Mit teszel?

Kardot rántasz, és rátámadsz a

Goblinra?

Lapozz a [286](#)-ra.

Megpróbálsz beszédbe elegyedni a

Goblinnal?

Lapozz a [203](#)-ra.

Nem veszel róla tudomást, és folytatod az

utadat észak felé?

Lapozz a [6](#)-ra.

### 188.

A dombról lefelé menet egy völgyet látsz a lábad előtt, amely mögött ott húzódik a Fekete Erdő baljós szegélye! A fákon túl van Kőhidafalva, utad célpontja. A völgy szélénél egy útelágazáshoz érsz. Ha itt nyugat felé mész tovább - lapozz a [221](#)-re. Ha keletnek fordulsz - lapozz a [359](#)-re.



### 189.

A zöld kalapos gombákat két humanoid locsolgatja. Ha enni akarsz egy keveset ezekből a gombákból - lapozz a [269](#)-re. Ha a barlang túloldalán lévő lépcsőkön inkább kimennél innen - lapozz a [293](#)-ra.

### 190.

Döngő léptek zaját hallod, és az alattuk megrecszenő faágakat. Mintha valamilyen hatalmas teremtmény közeledne feléd az ösvényen! Ha találkozni akarsz ezzel a vadállattal - lapozz a [265](#)-re. Ha inkább elrejtőzöl az ösvény melletti bokrokban - lapozz a [318](#)-ra.

### 191.

A barát idegesen toporog ide-oda, amikor megszólítod. Megkérdezed tőle, vajon miért oly zaklatott, mire elmondja, hogy ellopták tőle kicsiny sárgaréz csengettyűjét. Annak, aki visszaadja neki, felajánl egy varázserejű gyógyitalt. Van-e nálad sárgaréz csengettyű? Ha van - lapozz a [184](#)-re. Ha nincs - lapozz a [243](#)-ra.

### 192.

Kardot rántasz, de a Gnóm továbbra is ott ül törökülésben, és csak mosolyog rajtad. Lenézel a kezedre, és döbbsen látod, hogy nem a kardodat tartod, hanem egy répát! Ha bocsánatot akarsz kérni a Gnómtól, amiért ilyen meggondolatlan voltál - lapozz a [12](#)-re. Ha inkább hozzávágod a sárgarépát - lapozz a [46](#)-ra.

### 193.

Az aprócska, zöld bőrű Gremlin lemászik a létráról és belép az alagútba. Alig több mint egy méter

magas, és míg ő kényelmesen áll, addig döbben-  
ten nézi, hogy te kétrét görnyedve férsz csak el az  
alagútban. Zubonyának zsebéből egy tört hús  
elő, és rád támad. Meg kell küzdened vele:

*Gremlin*            Ügyesség 4      Életerő 4

Minden egyes Fordulóban 3 pontot le kell vonnod  
a Támadóerődből, mivel igencsak kényelmetlen  
testhelyzetben kell harcolnod. Ha te győzöl - la-  
pozz a [110](#)-re.

#### 194.

A férfi mosolyogva veszi le az álarcát, és közben  
elmondja, hogy azt a por ellen viseli, nem pedig  
azért, hogy elrejtse az arcát. Nem rabló ő, így nyu-  
godtan visszadugod a kardod a hüvelyébe, és  
megkönnyebbülten lélegzel fel. A férfi közli, hogy ő  
vadász, és a Fekete Erdőnek ezen a füves tisztá-  
sán található a legjobb vadak az egész északi  
határvidéken. Megtudod még tőle, hogy a kutyái  
egy vadkant vettek üldözőbe, de elvesztették a  
nyomot, és tévedésből egy rókát követtek. Figyel-  
meztet még, hogy légy óvatos, mert néhány igen  
veszedelmes vadállat tanyázik errefelé. Végül így  
szól: - Ha itt akarod tölteni az éjszakát a Fekete  
Erdőben, lehet, hogy szükséged lesz erre. - Né-  
hány szem nadragulyát dob a tenyeredbe, és visz-  
szapattan csődöre hátára. Belefúj a kürtjébe, mire  
kutyái rohanva indulnak el kelet felé. Megfordul,  
majd búcsút intve kutyái után ered. Elteszed a  
nadragulyát a hátizsákodba, és továbbmész nyu-  
gatnak. Lapozz a [208](#)-ra.



### 195.

Felérsz az inda tetejére, és onnan felmászol a fából készült emelvényre. Falevelekből és páfrányokból készített függöny takarja el a bejáratot, mely mögött egy apró lakótér húzódik meg. Amikor közelebb mész, a függöny félrelibben, és egy nagy, szőrös, majomszerű lény lép elő mögüle, akin csupán egy állatbőrből készített ágyékkötő van. Jobb kezében hatalmas csontot tart és azzal támad rád. Ez egy Majomember. Mit teszel?

Kardot rántasz, és azzal támadsz rá?

Lapozz a [352](#)-re.

Leugrasz az emelvényről a közel öt méteres mélységbe?

Lapozz a [156](#)-ra.

### 196.

Kivont karddal lépsz be a barlangba. A levegő hideg, nyirkos. Hangos horkolást hallasz, és amikor szemed megszokja a sötétséget, egy hatalmas testű Barlangi Trollt pillantasz meg, aki egy nagy kőszéken alszik. Bőre barna, ráncos, testét állatbőrök fedik. Térdén keresztbe fektetve egy bunkósbot hever, és a kőszék támlájáról egy bőrszak lóg. Mit teszel?

Odalopakodsz a Barlangi Trollhoz, és amíg alszik, elemeled a bőrszakot?

Lapozz a [376](#)-ra.

Előveszed a hátizsakodból a Hajítóhálót (ha van nálad)?

Lapozz a [39](#)-re.

Visszamész az útelágazáshoz, és ott északnak fordulsz?

Lapozz a [25](#)-re.

**197.**

Ha van nálad Ellenméreg - lapozz a [24](#)-re. Ha nincs - lapozz az [53](#)-ra.

**198.**

Az ösvény egyre meredekebben kanyarog a dombok között. Mire felérsz a tetőre, tűzforrón süt a nap. Körös-körül a Fekete Erdő zöld szegélye övez. Köd lebeg mögötted a magas fű fölött, de a távolban már feltűnik előtted a napsütötte völgy. Minden nyugodt. Amikor kezdesz leereszkedni a domb túloldalán, egy útelágazást láatsz. Ha északnak folytatod az utadat lefelé a dombon - lapozz a [278](#)-ra. Ha kelet felé indulsz el az új úton - lapozz a [87](#)-re.

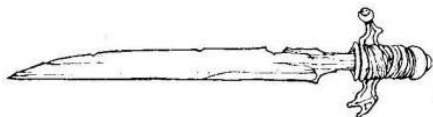
**199.**

Az ösvény bal oldalán egy nagy mocsaras tó bugyog hangosan. Pára száll fel a kövér buborékokból, melyek ott rotyognak az iszap felszínén. Mit teszel?

Behajítasz egy Aranytallért a mocsár közepébe, és kívánsz valamit? Lapozz a [134](#)-re.

Egy kis iszappal bekened a sebeidet. Lapozz a [283](#)-ra.

Továbbmész északnak az ösvényen? Lapozz a [303](#)-ra.



### 200.

Előveszed a hátzszakodból a kis ezüst kulcsocskát, és beleilleszted a zárba. Remekül illik bele, és elfordítod. A zár kattan egyet, és a kőajtó kinyílik. Kőlépcsők vezetnek innen az ajtótól a sötét mélységbe. Semmit sem látsz a lépcsők mentén. Ha lemész a lépcsőkön - lapozz a [351](#)-re. Ha elhagyod az épületet, menj vissza az ösvényhez, és ott fordulj északnak - lapozz a [112](#)-re.

### 201.

Ha eddig még nem tetted volna, most megpróbálhatod kinyitni a faládát - lapozz a [389](#)-re. Ha ezt nem teszed, elhagyhatod a beugrót, és tovább mehetsz a lépcsőkön. Lapozz a [88](#)-ra.



### 202.

A Macskanő mindkét fülében egy-egy aranygomb van. 5 Aranytallért érnek egyenként, és elteszed őket a hátzszakodba. Keletnek mész tovább a kanyargós ösvényen - lapozz a [355](#)-re.

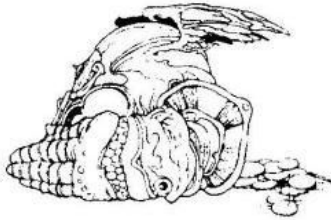


### 203.

Amikor beszélni kezdesz, a Goblin rád néz és elmosolyodik. A szemed láttára változtatja az alakját. Teste megnő, és zöld színűvé válik. Hatalmas tüskés fark nyúlik ki belőle, karja megvastagszik, ujjai végén éles karmok nőnek. Arca eltorzul, és hullószerűvé válik. Szeme vörös lesz, szájában több tucat borotvaéles fog jelenik meg. Nem Goblin ez, hanem egy Alakváltoztató, és meg kell küzdened vele.

*Alakváltoztató*    Ügyesség 10    Életerő 10

Ha legyőzöd - lapozz a [373](#)-ra.



### 204.

Az ösvény a szántóföldön vezet át egy patakon átívelő kőhídig. A híd túloldalán apró házak és fakunyhók sorakoznak. A hídon lévő útjelző táblán ez áll: Kőhidafalva. Átmész a hídon, ahol két, hosszú fehér szakállas törpét látsz egy ház előtt, akik téged néznek. Van-e nálad egy G betűvel jelzett baltafej és egy ugyancsak G betűvel jelzett baltanyél? Ha van - lapozz a [400](#)-ra. Ha egyik sincs nálad vagy csak az egyik van nálad - lapozz a [381](#)-re.



### 205.

Mindegyik Pigmeus nyakában egy kicsinyke bőrer-szény lóg. Mindegyik erszényben 3 Aranytallért találsz. Elteszed az aranyat, és visszatérsz az ösvényhez, ahol észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [92](#)-re.

### 206.

Az ösvényről, bal kéz felől hirtelen segélykiáltásokat hallasz. Ha a bajba jutott segítségére sietsz - lapozz a [253](#)-ra. Ha nem törődsz a segélykiáltással, és inkább folytatod az utadat északnak - lapozz a [187](#)-re.

### 207.

Átlépsz a Majomember testén, és belépsz a lakószobájába. A földön állatcsontok és rothadt gyümölcsmaradványok hevernek szanaszét. A Majomember ágya mohából, zuzmóból készült, és úgy látod, csak úgy nyüzsög benne a sok bolha. Megborzongsz a látványtól, és undorral lépsz vissza az emelvényre. Ekkor a Majomember karján egy réz karkötőt pillantasz meg. Ha a saját csuklódra akarod felhúzni - lapozz a [302](#)-re. Ha inkább visszamészol az indán az ösvényre, és ott északnak folytatod az utadat - lapozz a [109](#)-re.



### 208.

Csakhamar egy útkereszteződéshez érsz. A délnek vezető út visszavisz az erdőbe, ezért úgy döntesz, hogy nem mész arra. Mehetsz nyugat felé - lapozz a [99](#)-re, vagy északnak - lapozz a [291](#)-re.

### 209.

Amikor belépsz a kunyhóba, a hatalmas ember mosolyogva fogad. Örül, hogy jöttél, és mély hangon így szól hozzád: - Üdvözöllek, idegen! A nevem Quin, és a karom erejéből tengetem életemet. Mit szólnál egy kis szkanderezéshez? Nem lenne kedved fogadni velem, hogy melyikünk az erősebb? Ha elfogadod a kihívását - lapozz a [28](#)-ra. Ha udvariasan visszautasítod ajánlatát, és visszamész az ösvényen az útelágazásig lapozz a [349](#)-re.

### 210.

A férfiak átkozódva ugrándoznak le-föl mérgükben, amiért nem találtak el. Vitatkozni kezdenek egymással, és lökdösődnek. Úgy látod, teljesen meglepedtek rólad. Ha meg akarod támadni a Vad Dombi Embereket - lapozz a [43](#)-ra. Ha elmész mellettük az ösvényen, amíg vitatkoznak - lapozz a [188](#)-ra.

### 211.

Előveszed a hátizsákodból az Ellenméreg feliratot viselő kis üveget és kiiszod a tartalmát. Gyomorfájásod lassan elmúlik, és kifújod magad. Nem látod értelmét annak, hogy tovább időzz itt és odamész a barlang utolsó falába vájt lépcsőkhöz. Lapozz a [293](#)-ra.



## 212.

A beugróban még négy apró humanoidot látsz. Bőrpáncél borítja a testüket, és hosszú dárdákkal vannak felfegyverezve. Rád támadnak, és egyenként kell megküzdened ezekkel a Harcos Bábukkal.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Harcos Bábú</i>	5	5
<i>Második Harcos Bábú</i>	6	4
<i>Harmadik Harcos Bábú</i>	5	6
<i>Negyedik Harcos Bábú</i>	6	5

Ha te győzöl - lapozz a [321](#)-re. Ha akarsz, elmenekülhetsz. Rohanj ki a beugróból, és fuss fel a lépcsőkön - lapozz a [107](#)-re.

## 213.

Fák és bokrok között kanyarog az ösvény, majd egy újabb útkereszteződéshez ér. Úgy látod, hogy a dél felé vezető ösvény visszavisz a völgybe, és ezért úgy döntesz, hogy nem erre mész tovább, hanem északnak fordulsz. Lapozz a [306](#)-ra.

## 214.

Benyúlsz a hátizsákodba és előveszed belőle a Gyógyítalt. A lábad iszonyatosan sajog, de amint a szer hatni kezd, fájdalmad azonnal elmúlik. Lábad csakhamar rendbe jön, és képes vagy talpra állni. Szemed mostanra már megszokta a sötétséget, és így jól látod, hogy a barlang csupán egy méter magas, ezért négykézláb mászva kell átkutatnod. Lapozz a [69](#)-re.

### 215.

A hordóban egy masszív vassisakot találsz. Ha magaddal akarod vinni - lapozz a [248](#)-ra. Ha nem akarsz hozzányúlni - lapozz a [201](#)-re.

### 216.

Az ösvény a hegygerincen fut végig, és egy útke-resztesződésbe torkollik. A dél felé vezető út visszavisz, a folyóhoz, ezért úgy döntesz, hogy északnak folytatod az utadat. Lapozz a [278](#)-ra.

### 217.

Megkerülsz a féreg élettelen testét, majd megvizsgálod a fészket. Számos csontvázat találsz benne, mely valószínűleg az előző, szerencsétlenül járt kalandoroké lehet. Az egyik csontváz mellett egy bőr hátizsákra lelsz, melyben 4 Aranytallér lapul, valamint egy színtelen folyadékot tartalmazó, dugóval lezárt üveget. Ha inni akarsz az üvegből - lapozz a [262](#)-re. Ha inkább elhagyod ezt a sötét barlangot, és a 2 aranyat magadhoz véve visszamészol az ösvényre - lapozz a [337](#)-re.

### 218.

Nagyot káromkodsz, miközben azon tűnődsz, vajon ki helyezte el itt ezt az átkozott csapdát. Úgy tíz perc múlva léptek zaját hallod, és ijedten kapálózva megpróbálsz a hurokból kiszabadítani a lábadat. Ekkor egy kisfiút veszel észre, aki rövid zöld bőrnadrágot és zöld inget visel. Úgy látod, egy csirkecsontot rágcsál. Odamegy alád, felnéz, s nevetve így szól: - Nahahaha! Valaki fennakadt az Ogre csapdáján! - Szépen megkéred, hogy adja fel neked a kardodat. - 5 Aranytallérért megteszem,

de elfogadok egy szép varázstárgyat is! - mondja tágra nyílt szemmel. Nem vagy abban a helyzetben, hogy alkudozz vele, és így vagy oda kell adnod neki az aranyakat, vagy egy varázstárgyadat (ha rendelkezel vele). Jelöld a változást a Kalandlapodon. A kisfiú feladja neked a kardodat, majd elfut az ösvényen. Átvágod a lábadat fogva tartó kötelet, és lezuhansz a földre. Feltápászkodsz és leporolod a ruhádat. Észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [274](#)-re.

### **219.**

Észreveszed, hogy a Medve melléből kiálló parányi nyílvesző ezüsből van. 5 Aranytallért ér, és ha akarod, elteheted a hátzsidóba. Nyersz 1 szerencse pontot, amiért rátaláltál. Visszamész az ösvényhez, és folytatod az utadat észak felé. Lapozz a [300](#)-ra.

### **220.**

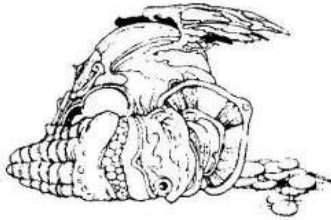
A keskeny ösvényen haladva bal kéz felől hatalmas fát veszel észre, melynek törzsében egy nagy lyuk tátong, kissé magasabban, mint ameddig a fejed ér. Ha fel akarsz nyúlni a lyukba - lapozz a [275](#)-re. Ha inkább folytatod az utadat észak felé - lapozz a [115](#)-re.

### **221.**

A völgyet buja zöld fű borítja. Csakhamar egy újabb útelágazáshoz érsz az ösvényen. Innen vagy nyugat felé mehetsz tovább - lapozz a [378](#)-ra, vagy továbbra is északnak - lapozz a [199](#)-re.

## 222.

Nem tudsz menekülni a mérges gáztól, mely teljesen elborít. Úgy érzed, mintha szétpattanna a tüdőd, de nem tudsz mit tenni, be kell szívnod a gázt. Dobj egy kockával, és a kapott számot vond le életerő pontjaidból. Ha még mindig életben vagy, a gázfelhő szép lassan eloszlik, és ismét szabadon lélegezhetsz. Nincs értelme, hogy tovább itt maradj, ezért odamész a barlang túlsó oldalába vájt lépcsőkhöz. Lapozz a [293](#)-ra.



## 223.

A nyakadban lógó ékszer izzani kezd. Lehet, hogy Arragon nem az, akinek mondja magát! Arcáról eltűnik a bizalom jele, és azt a félelem váltja fel. Kardot rántasz, és felelősségre vonod. Ekkor bocsánatot kér tőled, amiért ilyen agresszív volt veled szemben, de egyúttal elmondja, hogy ez a vidék tele van banditákkal és gyilkosokkal, s ezért úgy védekezik, hogy hatalmas erejű varázslónak adja ki magát. Bocsánatodért esedezik, és felajánl neked 5 Aranytallért, ha szabadon engeded, és senkinek nem árulod el, hogy milyen álruhában van. Elfogadod az ajánlatát és elhagyod a házát. Visszatérsz az útelágazáshoz, és északnak mész tovább. Lapozz a [150](#)-re.

## 224.

Az egyik Halálsólyom egyik lábán egy ezüstgyűrűt találsz. A következő felirat áll rajta: "Halál vár rád!" Úgy döntesz, nem nyúlsz az ezüstgyűrűhöz, hanem gyorsan továbbmész nyugat felé. Lapozz a [332](#)-re.



## 225.

Káromkodva vonszolod oda magad a vízből az alagút bejáratához. Meglepetten látod, hogy az alagút mindkét oldalát szabályos távolságokban elhelyezett fáklyák világítják meg. Ha végig akarsz mászni az alagúton, lapozz a [135](#)-re. Ha visszamászol a létrán és visszamész az ösvényre - lapozz a [362](#)-re.





## 226.

Az ösvénytől jobbra, számodra ismeretlen nyelvű veszekedés hangjait halod a fák közül. Ha letérsz az útról, és megnézed, mi történik ott - lapozz a [29](#)-re. Ha nem törődsz a veszekedésekkel, és inkább továbbmész északnak az ösvényen - lapozz a [254](#)-re.



## 227.

Egy Ghoul akar megragadni karmaival.

*Ghoul*

Ügyesség 9

Életerő 7

Ha ez a teremtmény ebben a harcban négyszer sebez meg, akkor képes teljesen megbénítani. Ha legyőzöd a Ghoul - lapozz a [312](#)-re. Ha ő öl meg téged vagy megbénít - lapozz a [2](#)-re.



## 228.

A verem kör alakú, az oldala sima, te pedig az eséstől igen gyenge vagy. Hátzszakodból előveszed a barna bőrcsizmádat. Olyan, mintha semmi sem lenne a lábodon, amikor felveszed. Legugolsz, és nagy lendülettel kiugrasz a veremből. Leporolod magad, és észak felé mész tovább a szurdokban. Lapozz a [255](#)-re.



## 229.

Amikor hozzáérsz a faládához, anélkül hogy felnyitnád, azonnal felpattan a teteje. A ládából egy apró termetű, nagy fejű, zöld bőrű teremtmény pattan ki. Hosszú orra, hegyes füle van, és zsákvaszon ruhát visel. Meglepődsz, amikor a Gremlin tőrével rád támad. Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, sikerül elugranod a tőr pengéje elől - lapozz a [165](#)-re. Ha nincs szerencséd, a tőr beleáll a combodba - lapozz a [45](#)-re.





### 230.

Lassan belesel a barlangba, ahonnan épp egy óriás termetű Ogre cammog ki egy ketrechez, hatalmas kezében egy csésze vízzel. Testét állatbőrök borítják, és öve mögé dugva egy kőből készült bunkósbot lóg ki. A ketrecben egy parányi teremtmény ugrándozik. Mit teszel?

Felkapsz egy követ és az Ogréhoz

vágod?

Lapozz a [137](#)-re.

Karddal támadsz az Ogréra?

Lapozz a [290](#)-re.

Kimész a barlangból és folytatod az utadat

az ösvényen?

Lapozz a [358](#)-ra.

### 231.

A kanyargós ösvény hirtelen nyugatnak indul. Ezen az új szakaszon hatalmas vijjogást és szárnycsapkodást hallasz a fák között. Amikor felnézel, három hatalmas madarat láatsz, amelyek épp lecsapni készülnek rád. Csőrük és karmuk borotvaéles. Másodperceid vannak arra, hogy kardot ránts, és megvédd magad a Halálsólymoktól.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Halálsólyom</i>	4	4
<i>Második Halálsólyom</i>	4	3
<i>Harmadik Halálsólyom</i>	5	4

Küzdj meg velük egyenként, és ha te győzöl - lapozz a [224](#)-re. Elmenekülhetsz, ha akarsz, fuss nyugat felé az ösvényen - lapozz a [332](#)-re.

### 232.

Lehajolsz az őrjögő Goblin élettelen teste fölé, és megvizsgálod a nyakában lógó, apró kis rudacs-kát. Ébenfából készült, és az egyik végén egy csavarmenet látszik. Izgatottan veszed észre, hogy a rudacska másik végébe egy G betűt véstek. Ebből arra következtetsz, hogy csakis ez lehet a törpék elvesztett pörölyének a nyele. Szerzeményedet beleteszed a hátizsákodba. Nyersz 1 Szerencse pontot. Ha át akarod kutatni a barlangot - lapozz a [263](#)-ra. Ha kimész a barlangból, és észak felé folytatod az utadat - lapozz a [358](#)-ra.

### 233.

Az ösvény jobb oldalán egy kőkutat látsz, a hozzá tartozó vödörrel és vízfelhúzó kerékkel. Ha közelebbről meg akarod nézni a kutat - lapozz a [17](#)-re. Ha inkább továbbmész nyugatnak - lapozz a [238](#)-ra.

### 234.

Visszatérsz az ösvényen lévő elágazáshoz. A nyugat felé vezető úton mész tovább, nem pedig délre. Lapozz a [382](#)-re.

### 235.

Gyorsan előveszed a hátizsákodból a gyógyító elixírral teli bedugaszolt üvegcsét. Miután kiiszod a folyadékot, a körülötted lévő zűrzavar ellenére teljesen megnyugszol. A kunyhó hirtelen összedől. Úgy érzed, ez az a pillanat, amikor el kell hagynod ezt a helyet, és visszafutsz az ösvényhez, ahol északnak folytatod az utadat. Nyersz 1 szerencse pontot. Lapozz a [149](#)-re.

### 236.

Az ösvény egy zsúpfedeles kőháznál ér véget. Az ajtó felett egy táblán ezt olvasod: "Arragon, a Főmágus." Ha be akarsz menni a házba - lapozz a [170](#)-re. Ha inkább visszamész az útelágazáshoz, és ott északnak fordulsz - lapozz a [150](#)-re.

### 237.

Lezuhansz a földre, és ekkor ronda csattanó hangot hallasz. Fájdalom hasít a lábadba, és amikor megnézed, látod, hogy eltörött. Vesztesz 2 Szerencse pontot! Van-e nálad Gyógyír? Ha van - lapozz a [214](#)-re. Ha nincs - lapozz a [304](#)-re.

### 238.

Nyugat felé mész a völgyben, és egy útkereszteződéshez érsz. Az egyik út délnek visz, vissza a dombok közé. Úgy döntesz, hogy továbbra is nyugatnak mész tovább. Lapozz a [221](#)-re.

### 239.

Az ösvény a sűrű aljnövényzetben vezet át az erdőn, és kissé szorongasz a fák rengetegében. Kis idő múlva az ösvény éles kanyart vesz balra egy különös gyümölcsöt termő fánál. Ha meg akarsz állni ennél a fánál és eszel a gyümölcséből - lapozz a [37](#)-re. Ha nem állsz meg enni, hanem továbbmész észak felé - lapozz a [226](#)-ra.

### 240.

Óvatosan felfeszíted a doboz tetejét, de ekkor sárga gáz csap ki belőle, egyenesen az arcodba. Ha van nálad Orrszűrő - lapozz a [338](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [169](#)-re.

### 241.

Amint átvágsz a fák között a morgó hang irányába, hirtelen egy hatalmas barna Medvével találod szembe magad. Melléből egy apró nyílvevő áll ki, és alig lát a fájdalomtól és a dühtől. Előrántod a kardodat, és felkészülsz a küzdelemre.

*Medve*                      *Ügyesség* 7      *Életerő* 8

Ha legyőzöd - lapozz a [219](#)-re.

### 242.

Amikor átkutatod a fiókos szekrényt, egy aranyrudat találsz benne, 28 Aranytallért ér. Igen nehéz, és ezért ha magaddal akarod vinni néhány tárgyról le kell mondanod. Vedd ki a hátizsákodból ezeket a tárgyakat és jelöld a Kalandlapodon is a hiányukat. Nincs másik kijárat a barlangból, és így vissza kell másznod az alagúton, egészen az elágazásig - lapozz a [121](#)-re.

### 243.

Azt mondd neki, hogy nagyon sajnálod, de nem láttad a rézcsengettyűjét. A szegény öreg barát felhúzza a szemöldökét, és megkérdi, nem. Segítenéd e meg 1 Aranytallérral. Ha adsz neki 1 Aranyat - lapozz a [166](#)-ra. Ha nem adsz neki semmit - lapozz a [33](#)-ra. '

### 244.

Végül is a lázad elmúlik, és sikerül ismét elaludnod. Reggel összeszedelődzködsz, és elindulsz észak felé, a dombok irányába. Lapozz a [198](#)-ra.

### 245.

Amikor a völgyhöz érsz, az ösvény háromfelé ágazik. Ha északnak mész tovább Lapozz a [163](#)-ra. Ha nyugatnak mész Lapozz a [233](#)-ra. Ha keletnek mész Lapozz a [393](#)-ra.

### 246.

A Bandita nő átveszi tőled a tárgyakat, és megengedi, hogy továbbmenj. Ismét északnak veszed az utadat, és csakhamar észreveszed, hogy a fák ritkulni kezdenek körülötted az ösvény mindkét oldalán. Végül az ösvény egy szántóföldnél ér véget. Lapozz a [204](#)-re.

### 247.

Az undorító Pterodactylus, miután kardoddal ráérted a végzetes csapást, ott fekszik összegörnyedve, összezúzva a földön. Amikor odamész hozzá, az ösvény melletti fűben egy sárga nyilat pillantasz meg, mely nyugat felé mutat. Ha a nyíl irányába mész tovább - lapozz a [3](#)-ra. Ha északnak mész továbbra is az ösvényen - lapozz a [144](#)-re.





### 248.

Egy híres fegyverkészítő mester keze munkáját dicsérő régi császári pajzs birtokába jutottál. Nyersz 1 szerencse pontot. Az elkövetkező csatákban nagyobb védelmet nyújt majd neked ez a pajzs. Dobj egy kockával, hogy megtudd, vajon a teremtmény megsebzett-e. Ha 4-et vagy 6-ot dobsz, a sebesülésért 1 ponttal kevesebbet vonj le magadtól. Ha még nem tetted volna, most vagy kinyithatod a faládát - lapozz a [389-re](#), vagy elhagyhatod a beugrót, és továbbmehetsz a lépcsőkön - lapozz a [88-ra](#).



### 249.

Visszanézel a különös barlangba, ahol a humanoid rabszolgák tovább dolgoznak a gombamezőn. Hitetlenkedve csóválod a fejedet, és felrohansz a lépcsőkön a barlangnyíláshoz. Lapozz a [164-re](#).

### 250.

A vázát földhöz vágta, de az nem tört el, csupán megrepedt. Ekkor megrepeg a föld és hatalmas repedések támadnak a veranda kövezetén meg a ház falain. A remegés egyre erősödik - egész tested reszketni kezd, és úgy érzed, mintha szét

akarna robbanni a fejed. Vesztesz 2 életerő pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a [82](#)-re.

### 251.

Amikor kardot rántasz, a Kentaur előveszi az íját és a nyílvezzőit. Mielőtt még kardoddal rávágatnál, egy nyílvezzőt lő ki rád. Dobj két kockával. Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint ügyesség pontjaid száma, sikerül kivédened a nyílvezzőt - lapozz a [63](#)-ra. Ha a dobott összeg nagyobb, mint ügyesség pontjaid száma, akkor nem tudod kivédeni a nyílvezzőt, és az beleáll a válladba. Vesztesz 4 életerő pontot! Ha még mindig életben vagy, húzd ki a válladból a nyílvezzőt, és lapozz a [260](#)-ra.



### 252.

Egy útkereszteződéshez érsz. A dél felé tartó ösvény visszavisz az erdőbe, ezért nem erre mész. Ha északnak folytatod az utadat - lapozz a [309](#)-re. Ha kelet felé mész tovább - lapozz a [72](#)-re.





### 253.

A göcsörtös gyökerek között bukdácsolva a kiáltó hang irányába mész. Néhány perc múlva egy hosszú sötét kaftánba öltözött férfit pillantasz meg, akinek lábát becsípte egy rozsdás nyúlcsapda. Az arcát fedő kendő mögül csupán két sötétbarna szeme látszik ki. Ha segítesz kiszabadítani a férfi lábát - lapozz a [344](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy nem segítesz neki, menj vissza az ösvényhez, és indulj tovább északnak - lapozz a [187](#)-re.

### 254.

Kissé följebb, s keskeny ösvénytől balra, a fák közül mély morgást hallasz. Ha meg akarod nézni, milyen lény az, amely ezt a hangot kiadja - lapozz a [241](#)-re. Ha nem törődsz ezzel a lénnel, és inkább folytatod az utadat északnak az ösvényen - lapozz a [300](#)-ra.

### 255.

A szurdokban mész, amikor az ösvény szélén, egy nagy szikla mögött, egy földbe szúrt kard kiálló nyelét pillantod meg. Ha megpróbálsz kihúzni a kardot a földből - lapozz a [182](#)-re. Ha továbbmész a szurdokban - lapozz a [334](#)-re.

### 256.

Amikor lemászol a létrán, nem veszed észre, hogy az egyik fok hiányzik. Megcsúszol, és elvéted a fokot. Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, sikerül megkapaszkodnod a létrában - lapozz a [122](#)-re. Ha nincs szerencséd, lezuhansz a létráról és belepottyansz a vízbe. Lapozz a [295](#)-re.

### 257.

A hátizsákban találsz egy kevés Elf kenyeret, s 4 életerő pontot nyerhetsz, ha megeszed. Kapsz 1 szerencse pontot is, és lapozz a [31](#)-re.

### 258.

Belenyúlsz a hátizsákodba és előhúzol belőle egy aprócska sárgaréz furulyát. Valami furcsa oknál fogva úgy érzed, hogy most kell rajta játszaniod ez előtt a dühödt Sárkány előtt. Amikor játszani kezdesz, és felhangzik a lágy furulyaszó, a Sárkány arcán nevetséges kifejezés jelenik meg. Szája becsukódik és már a szemét is alig-alig tudja nyitva tartani. A mágikus Sárkányaltató Furulyán játszol, melynek a Sárkány képtelen ellenállni. Szép lassan elterül a földön és elalszik. Lapozz a [305](#)-re.

### 259.

Szinte ég a tested a hatalmas láztól. Lehet, hogy magad is Farkasemberré fogsz most változni? Vesztesz 3 Életerő pontot és tedd próbára a Szerencsédet, ha még mindig életben vagy. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint szerencse pontjaid száma, a lázad elmúlik - lapozz a [244](#)-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint szerencse pontjaid száma, a lázad egyre fokozódik, és rémülten veszed észre, hogy kézfejedet sűrű barna szőr kezdi elborítani. A sokkhatástól újabb 2 életerő pontot vesztesz. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [19](#)-re.

## 260.

Amikor a Kentaur észreveszi, hogy a nyílvesző nem ölt meg, felemelkedik két hátsó lábára, és vágatva indul el feléd. Vissza kell ugranod, ne-hogy letaposson. Hatalmas porfelhőt kavarva vág-tat el melletted, majd vagy tíz méterrel lejjebb megáll azon az ösvényen, amelyen idejöttél. Le-het, hogy nem volt igazán jó ötlet harcba szállni ezzel a pompás Kentaurral. Visszadugod a kardodat a hüvelyébe, és úgy döntesz, hogy átgázolsz a folyón. Lapozz a [178](#)-ra.



## 261.

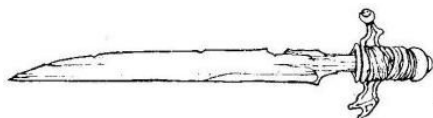
Követed az erősen ziháló, fújtató, szakadt ruhát viselő öreget felfelé a csigalépcsőn, a torony tetejében lévő nagy szobába. A falakat mindenütt pol-cok, szekrények, vitrinek borítják, melyekben üve-gek, kancsók, fegyverek, páncélruhák és minden-féle egyéb tárgyak sorakoznak. Yaztromo a hatal-mas rendetlenségben odamegy egy öreg tölgyfa-székhez és lerogy rá. Benyúl mellényzsebébe, és elővesz egy kecses aranykeretes okulárét. Az orrára helyezi, majd a mellette lévő asztalról elvesz

egy palatáblát meg egy darabka krétát, és sebesen írni kezd. Amikor végez, átnyújtja a palatáblát.

<u>TÁRGY</u>	<u>ÁR</u>
Gyógyital	3 Aranytallér
Növényelleni szer	2 Aranytallér
Nyugtatószer	3 Aranytallér
Rovarelleni szer	2 Aranytallér
Ellenméreg	2 Aranytallér
Szentelt Víz	3 Aranytallér
Fénygyűrű	3 Aranytallér
Szökkenő Csizma	2 Aranytallér
Mászókötel	3 Aranytallér
Hajító háló	3 Aranytallér
Erőkarszalag	3 Aranytallér
Hajító kesztyű	2 Aranytallér
Vízkutató pálca	2 Aranytallér
Fokhagymagerezd	2 Aranytallér
Koncentrálást elősegítő fejpánt	3 Aranytallér
Tűzkapszulák	3 Aranytallér
Orrszűrő	3 Aranytallér

Elmondja még, hogy minden tárgyhoz használati utasítást mellékel, melyből világosan megtudod, miképp kell azt alkalmazni. Közben nagyot sóhajtsz, közli még, hogy sajnos ezek a varázstárgyak csupán egy alkalommal hatnak, de ennyi pénzért jobbat nem kapsz sehol. Ha úgy döntesz, hogy valamelyik tárgyat megveszed, vond le annak árát a Kalandlapon meglévő Aranyaidból, valamint jegyezd be a megfelelő rovatba azt is, hogy mit vettél. Ekkor Yaztromo megkérdezi tőled, vajon mi szükséged ezekre a tárgyakra. Elmeséled neki találkozásodat Nagylábbal, és azt, hogy folytatod

az általa megkezdett kutatást. - Ó, igen - mondta lassan Yaztromo, állát vakargatva, hallottam hírét, hogy a jóságos kőhidafalvai törpék elvesztették mesebeli Harci Pörölyüket, amely nélkül királyuk képtelen csatasorba állítani népét, annak ellenére, hogy a hegyi trollok igencsak fenyegetik a falujukat. Az a hír járja, hogy egy másik törpe falu irigy királya egy sast küldött Kőhidafalvára, hogy lopja el a pörölyt, amit sikerrel meg is tett. Ám miközben a pörölyvel visszafelé röpült az erdő fái közé, az eltűnt. Úgy hírlik, hogy két erdei goblin talált rá, de képtelenek voltak megegyezni abban, melyikük tartsa meg. Órákon át civakodtak egymással, míg nem feladták. Ekkor észrevették, hogy a pöröly fejét le lehet csavarni a nyélről, így a dolog megoldódott. Egyikük megtartotta a pöröly fejét, a másik meg a nyelét, majd elváltak egymástól. Boldogan folytatta mindenki a maga útját. Ki tudja, náluk van-e még a szerzeményük. Az az érzésem, súlyos gondok előtt állsz. Annyit tudok, hogy a pöröly feje bronzból készült, a nyele pedig fényesre csiszolt ébenfából. Mind a fejbe, mint pedig a nyélbe egy G betű van belevésve. Feladatod nem könnyű. Sok szerencsét hozzá. Megköszönöd Yaztromo értékes tanácsát, majd elbúcsúzol tőle és lemész a csigalépcsőn. Lapozz a [177](#)-re.





## 262.

Ránézet a kezekben lévő üvegre, majd kiteszed a tartalmát. Néhány másodpercig vársz, hátha érzel valami változást, de nem érzel semmit. Mikor azonban fölemeled a kardodat, melyet akkor tettél le, amikor átvizsgáltad a hátizsákosodat, hatalmas önbizalom tölt el. A folyadék, amit ittál, Kardforgató Tehetséget növelő varázsital, mely ezt követően 1 ponttal növelni fogja Támadóerő pontjaid számát, amelyeket dobókockával állapítasz majd meg a harc kezdetén. Hatása a következő két ellenfeleddel való összezsapás idejére tart ki. Magadhoz veszed az aranyat, és négykézláb mászva nagy nehezen kikecmeregsz a föld alatti barlangból a felette lévő ösvényre, ahol észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [337](#)-re.



## 263.

Nincs túl sok érdekes dolog a barlangban. Egy szalmamatrac, néhány kőkorsó, egy asztal meg egy szék az összes bútor, de az ágy fölötti kőpolcon észreveszel egy ezüstládikót. Ha ki akarod

nyitni a ládikót - lapozz a [126](#)-ra. Ha inkább kimész a barlangból, és az ezüst ládikó nélkül folytatod az ösvényen északnak az utadat - lapozz a [358](#)-ra.

### 264.

Az apró humanoid egy bábu, melynek nincs önálló akarata. Ellenállást nem tanúsít. Karddal lekasza-bolod a fejét, mely a földre hullik. A többiek észre sem veszik. Kíváncsi vagy, vajon ki felügyel rájuk. Hirtelen észreveszed, hogy az általad lefejezett humanoid bábu bíborszínű folyadékká válik, és a talajból egy újabb gomba nő ki. Ahogy a gomba nő, úgy szívódik fel a talajba a folyadék. A kinőtt gomba kalapja bíborszínű, és szembefordul veled. Mit teszel?

Ott maradsz, és tovább nézed a bíborkalapos gombát? Lapozz a [367](#)-re.

Odamész a zöld kalapos gombához? Lapozz a [189](#)-re.

Odamész a piros kalapos gombához? Lapozz a [282](#)-re.





## 265.

A dobogás és a hatalmas robaj egyre közelebbről hallatszik, majd hirtelen egy óriási méretű láb jelenik meg előtted. Fel nézel, és ekkor látod, hogy a láb gazdája egy közel öt méter magas ember. Barna vászonruha van rajta és szőrmezsizma. Úgy látod, sietős az útja, és úgy gázol át a bokrokon, mintha azok ott sem lennének. Ez egy Erdei óriás. Amikor meglát, a magasba emeli hatalmas méretű fabunkóját. Meg kell küzdened vele.

*Erdi óriás*

Ügyesség 9

Életerő 9

Ha legyőzöd - lapozz a [356](#)-ra.

## 266.

Quin közli veled, hogy némi Lebegtető port tud felajánlani egy 10 Aranytallért érő tárgyért vagy érméért cserébe. Leülsz vele szemben az asztalhoz. Könyököd az asztal lapjára helyezed és összekulcsolod a kezedet az ő kezével. Marka akár a vassatu, és fekete, ferde metszésű szeme szentelen pillantást vet rád. Bicepsze megfeszül, és ekkor jelzi, hogy kezdetét veszi a verseny. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg kevesebb, mint ügyessed, nagy erőfeszítések árán sikerül a karját kissé lenyomnod. Ellenfeled erős, és nem hagyja könnyen legyőzni magát. Egymás után kétszer kell sikerrel dobnod ahhoz, hogy kezét az asztal lapjára fektesd. Ha sikerrel jársz - lapozz a [354](#)-re. Ha a három dobásod közül bármelyik összege meghaladja ügyesség pontjaid számát, Quin fogja a te kezedet az asztal lapjára lenyomni. Lapozz a [129](#)-re.

### 267.

Az ösvény egy hatalmas barlang bejáratához vezet. Ha be akarsz menni a barlangba - lapozz a [196](#)-ra. Ha inkább visszatérsz az elágazáshoz, és ott északnak fordulsz - lapozz a [25](#)-re.

### 268.

Gyorsan belenyúlsz a hátizsákodba és előveszed belőle a fokhagymagerezdeket. A Vámpír Denevérek már-már elérnek, amikor az utolsó pillanatban hangosan rikoztozva tovaröppennek. Ott köröznek vérszomjasan fölötted, de a fokhagyma távol tartja őket tőled. Végül más áldozat után vetik magukat. Odateszed magad mellé a fokhagymát, és aludni térsz. Reggel felszedelődzködsz, és továbbmész az ösvényen északnak. Lapozz a [119](#)-re.

### 269.

Odakiáltasz a zöld kalapos gombákat gondozó humanoidoknak. Rád se hederítenek, csak dolgoznak tovább. Megragadod az egyik gomba kalapját és letörsz belőle egy darabkát, majd eszegetni kezded. Nagyon ízletes és erőre kapsz tőle. Nyersz 4 életerő pontot. Nem látod értelmét, hogy tovább maradj itt, és odamész a barlang túloldalán lévő lépcsőkhöz. Lapozz a [293](#)-ra



### 270.

Az alagút egy barlang szájánál ér véget. Amikor belépsz a nyíláson, észreveszed, hogy a barlang semmivel sem magasabb, mint az alagút volt, és képtelen vagy benne felállni. Az apró bútorokból ítélve valamiféle értelmes lény lakhat itt. A barlang mélyében egy közel egy méter hosszú faládát látsz. Ha fel akarod emelni a láda fedelét - lapozz a [229](#)-re. Ha visszamész az alagúton az útelágazásig - lapozz a [121](#)-re.

### 271.

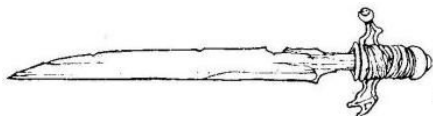
Kinyújtott kézzel közelítesz a Gnóm felé, és kezet akarsz rázni vele, amit ő kételkedve fogad. Elmondod neki, mi járatban vagy errefelé, meg azt is, miként találkoztál szegény Nagylábbal, és hogy miért döntöttél úgy, hogy segítesz Kőhidafalva törpeinek. Megkérdezed, tud-e mondani neked olyasmit, ami a segítségedre lehet. Közli veled, hogy a törpék ugyan nem igazán érdeklik, de tud szolgálni némi hasznos információval. Ezt azonban nem adja ingyen: vagy 5 Aranytallért fizetsz érte, vagy adsz neki egy kincset a hátizsákodból. Ha fizetsz a kapzsi Gnómnak az információért - lapozz a [297](#)-re. Ha ezt nem teheted, vagy nem akarod megtenni, közöld vele a véleményed, és folytasd az utadat nyugat felé. Lapozz a [67](#)-re.

### 272.

Utoljára tettél szívességet bárkinek is! Visszamész az ösvényhez és ott ismét észak felé indulsz. Lapozz a [394](#)-re.

### 273.

Leveszed a medált a halott Gremlin nyakából. Aranyból van, és 9 Aranytallért ér. Semmi egyéb hasznosat vagy értékeset nem találsz a barlangban. Nincs más kijárat a barlangból, s ezért vissza kell másznod az alagúton az útelágazáshoz. Lapozz a [296](#)-ra.



### 274.

Tőled balra a faágról egy csavart vastag inda lóg le. Amikor fölnézel, az ágak között egy gallyakból összetákolt kis házikót pillantasz meg. Ha fel akarsz mászni az indán a házhoz - lapozz a [195](#)-re. Ha továbbmész északra - lapozz a [109](#)-re.

### 275.

Óvatosan benyúlsz a sötét lyukba, és valami kemény, hideg tárgyat tapintasz ki. Mintha egy fémedény lenne, úgy érzed. Amikor megpróbálsz kihúzni, hirtelen fájdalom hasít a kezédbbe, mintha valami apró lény mart volna beléd a fogaival. Gyorsan kihúszod a kezédet, és magaddal rántod a tárgyat is. Sebedből patakokban folyik a vér. Vesztesz 1 életerő pontot! Amikor szerzeményedet jobban megnézed, akkor látod, hogy az egyáltalán nem fémedény, hanem egy bronzsisak, mely, úgy látod, épp a te méreted. Mit teszel?

Felpróbálsz a sisakot? Lapozz a [179](#)-re.  
Elhajítod a sisakot, és továbbmész  
északnak? Lapozz a [115](#)-re.

## 276.

Amikor rátámadsz a maszkos lovasra, a négy kutyából a legnagyobb rád veti magát, és meg kell küzdened vele.

*Vadászkutya*                      Ügyesség 7      Életerő 6

Ha legyőzöd a vadászkutyát, ezt követően a másik három kutyával és a gazdájukkal kell megvívnod. Párosával harcolj velük. A párok mindegyik tagja külön-külön támad rád minden Fordulóban, és neked kell eldöntened, melyikkel csapsz össze. Küzdj meg az egyes párokkal a szokott módon. A másik pár ellenében dobókockával kell megállapítanod a Támadóerődöt, ugyancsak a szokott módon. Ha a te Támadóerőd a nagyobb - vedd úgy, mintha kivédted volna a támadást. Ha azonban ellenfeled Támadóereje a tiédnél nagyobb - ő sebzett meg téged.

		Ügyesség	Életerő
Első pár	<i>Vadászkutya</i>	6	6
	<i>Vadászkutya</i>	5	6
Második pár	<i>Vadászkutya</i>	6	5
	<i>Álarcos Férfi</i>	8	7

Ha te győzöl - lapozz a [62](#)-re.





### 277.

Az ösvény egy ideig kelet felé tart, majd éles kanyart vesz észak felé, és kissé keskenyebbé válik. A fák egyre sűrűbben nőnek be az utat, és a gerincen végigfutó furcsa bizsergésből arra következtetsz, hogy itt valami nincs rendben. Hirtelen az egyik fa ága feléd nyúl és a földre taszít. Vesztesz 1 Életerő pontot. Amikor feltápászkodsz, akkor látod, hogy a fa elmozdult a helyéről, és elállja az utadat az ösvényen. Öreg fa ez, kérge vastag, repedezett. Ekkor a törzsén észreveszed rejtett két szemét meg a száját - és azonnal rájössz, hogy egy Faember támadott meg. Mit teszel? Elmenekülsz és visszaro Hansz az útkereszteződéshez? Lapozz a [234](#)-re. Megküzdesz a Faemberrel? Lapozz a [114](#)-re.

### 278.

Az ösvény egy keskeny szurdokban vezet tovább két domb között. Attól félsz, hogy bármelyik pillanatban megtámadhatnak, ezért előhúzod a kardodat. Mivel az ösvény két oldalát figyeled, sajnos nem veszed észre az ösvényen előtted lévő, levelekkel és ágakkal letakart foltot. Egyenesen belelépsz a csapdát befedő vékony álcába, és belezu Hansz egy közel négy méter mély sziklaverembe. Szerencsétlenségedet csak növeli az a hatalmas, hegyes végű fakaró, melyet a verem közepébe szúrtak le. Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, nem zuhansz bele a karóba, hanem mellette landolsz a földön. Vesztesz 2 Életerő pontot, és lapozz a [319](#)-re, ha még életben vagy. Ha nincs szerencséd, a karó átszúrja a lábadat. Vesztesz 2 életerő pontot az esésért és még 2-öt a sebesülésért. Ha még mindig életben vagy, lapozz a [319](#)-re.

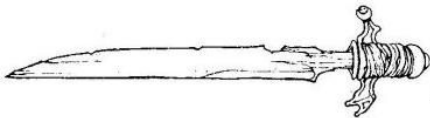
**279.**

Tekintsd egy tárgyának a hátizsákosban lévő összes holmit, beleértve az Aranytallérjaidat is. Végezd el a szükséges változtatásokat a Kalandlapodon. Lapozz a [246](#)-ra.



**280.**

Fáradtságos, de eseménytelen az utad. Nyugat felé haladsz az ösvényen, és elmész két elágazás mellett, amelyek délnek vezetnek. Végül ismét egy útkereszteződéshez érsz. Most sem mész délnek, hanem észak felé fordulsz - lapozz a [306](#)-ra.



**281.**

Egy útkereszteződéshez érsz. A déli út visszavezet a dombokhoz, s úgy döntesz, nem mész erre. Ha északnak akarsz továbbmenni - lapozz a [163](#)-ra. Ha keletnek akarsz menni - lapozz a [393](#)-ra.

### 282.

A piros kalapos gombákat három humanoid gondozza. Ha akarsz egy keveset enni ezekből a gombákból - lapozz a [16](#)-ra. Ha a barlang túloldalán lévő lépcsőkön inkább kimennél innen - lapozz a [293](#)-ra.

### 283.

Sebeid a szemed láttára gyógyulnak be az iszap mágikus hatására. Nyersz 4 életerő pontot. Sokkal jobban érzed magad, és folytatod az utadat az ösvényen észak felé - lapozz a [303](#)-ra.



### 284.

Csakhamar egy újabb elágazáshoz érsz az alagútban. Ha észak felé mész tovább - lapozz a [81](#)-re. Ha délnek tartasz inkább - lapozz a [270](#)-re.





## 285.

Egy órája alszol már, amikor mély morgásra ébredsz. Szép csendben felállsz, és megragadod a kardodat. Vársz és hallgatózol. Telihold van, melynek fénye titokzatos árnyakat világít meg. Könnyű léptek zaját hallod, amit szimatolás és egy újabb mély morgás követ. Ekkor az árnyékból egy emberszerű alak bukkan elő tőled jobbra; amikor közelebb ér hozzád, akkor látod csak, hogy mellét, karját és arcát sűrű barna szőr fedi, és szájából hosszú fogak állnak ki. Ez egy Farkasember, és meg kell küzdened vele.

*Farkasember*

Ügyesség 8

Életerő 9

Ha legyőzöd - lapozz a [388](#)-ra.

## 286.

Mikor fölemeled a kardodat, hogy lesújts vele, a lény a szemed láttára változtatja az alakját. Teste megnő, és zöld színűvé válik. Hatalmas tuskés farok nyúlik ki belőle, karja megvastagszik, ujjai végén éles karmok nőnek. Arca eltorzul, és hullőszerűvé válik. Szeme vörös lesz, szájában több tucat borotvaéles fog jelenik meg. Nem Goblin ez, hanem az Alakváltoztató, és meg kell küzdened vele.

*Alakváltoztató*

Ügyesség 10

Életerő 10

Ha legyőzöd - lapozz a [373](#)-ra.

### 287.

A barlang bejáratánál sietve belenézel a bõrzsákba. 5 Aranytallért és egy kis sárgaréz csengettyút találsz benne. Szerzeményedet elteszed a hátizsákodba és visszafutsz az útelágazáshoz, ahol északnak mész tovább. Lapozz a [25](#)-re.

### 288.

A dombról levezetõ ösvényen mész, amikor feltáru előtted egy füves völgy és mögötte a Fekete Erdõ baljós szegélye! A fákon túl van Kõhidafalva, utad végcélja. Amikor a dombok lábához érsz, az ösvény mindkét oldalán nagy kõdarabokat veszel, észre. Meglepetten látod, hogy az egyik kő úgy imbolyog a levegõben, akár egy falevél a lágyszellõben. Ha meg akarod nézni ezt a kõtõmbõt - lapozz a [84](#)-re. Ha inkább északnak mész tovább a völgyben - lapozz a [245](#)-re.

### 289.

A keskeny, növényekkel benõtt ösvény kanyarogva vezet be a sűrű erdőbe. Különös madárhangok visszhangoznak a fák között. Nemsokára egy útelágazáshoz érsz. Ha nyugat felé mész tovább - lapozz a [76](#)-ra. Ha északnak folytatod az utadat - lapozz a [147](#)-re.

### 290.

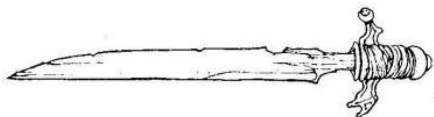
Kivont karddal lépsz be a barlangba. Az Ogre kiejti a kezébõl a facsészét és kihúzza õvébõl a kõbutogányt. Morogva támad rád. Készülj fel a harcra:

Ogre

Ügyesség 8

Életerõ 12

Ha legyőzöd - lapozz a [385](#)-re. Elmenekülhetsz, ha akarsz - rohanj vissza az ösvényhez és fordul északra - lapozz a [358](#)-ra.



### 291.

Amint észak felé mész a mezőn át, a fű egyre alacsonyabb lesz, és a föld felszíne lágyan emelkedni kezd. A távolból alázúduló víz moraját hallod. Csakhamar egy széles folyóparthoz érsz. A folyó egyik részén a víz csendes, nyugodt, de veled szemben, ott, ahol a folyómeder összeszűkül, és a sziklákon és köveken át hömpölyög, egy sziklafalról hevesen zúdul alá a vízesés. A vízesés szélén lépcsősor vezet le a mélybe, de ezt alig lehet látni a permetező víz miatt. A folyó túlszélén egy ösvényt látsz, mely észak felé vezet. A folyó csendes részén, tőled jobbra, egy cölöphöz kikötött csónak ring a vízen. Mit teszel?

Lemész a lépcsőkön a vízesés aljába?

Lapozz a [335](#)-re.

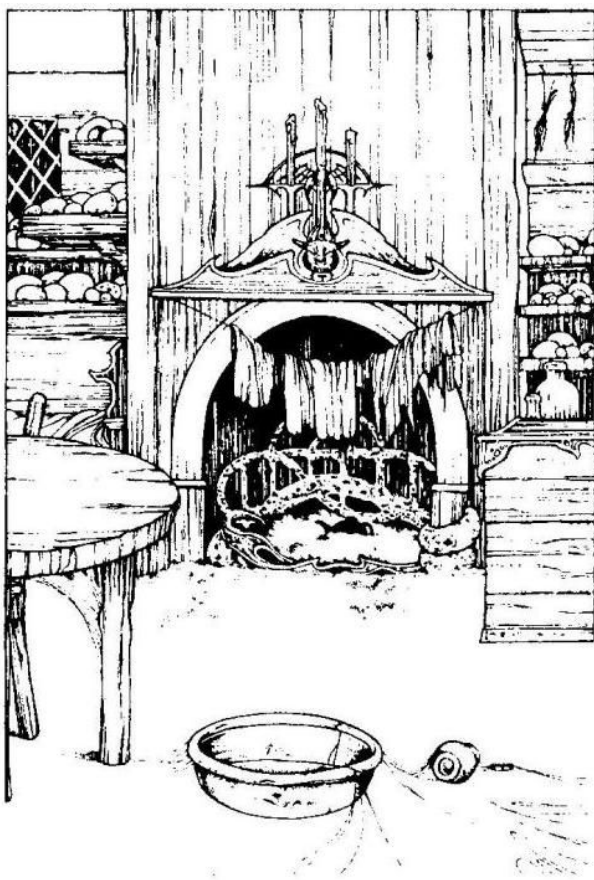
Átevezel a csónakkal a túlszélre?

Lapozz a [145](#)-re.

### 292.

A gyertya fénye baljós árnyakat rajzol a szoba falára. A halovány fény megvilágítja a doboztető lapjára vésett öregember arcát. Ekkor hirtelen a szoba túlsó sarkából, az árnyékból egy csontváz lép elő. Odamész hozzá, és közelebből szemügyre veszed. A csontváz kicsiny, és koponyájából





éles fogak állnak ki. Vagy egy Ork, vagy egy Goblin csontváza lehet ez. Odamész a kődobozhoz. Úgy látod, mintha a tetején lévő kőlapot el lehetne mozdítani. Ha fel akarod emelni a kőlapot, lapozz a [95](#)-re. Ha nem törődsz a kőlappal, és visszamész az ösvényhez, ahol északnak fordulsz - lapozz a [112](#)-re.

### 293.

A barlang falába gondosan bevált lépcsőkön mész föl, melyek nedvesek a falról lecsöpögő nyálkától. A tetőig három, egymástól különböző távolságra lévő kis beugró nyílik a lépcsők mellett lévő falból. Mindegyik három méter magas. Az első beugrónál megállsz és benézel a sötét félhomályba. Egy hordót és egy faládát látsz bent. Mit teszel?

Benézel a hordóba?

Lapozz a [215](#)-re.

Megpróbálsz kinyitni a faládát?

Lapozz a [389](#)-re.

Továbbmész a lépcsőn?

Lapozz a [88](#)-ra.

### 294.

A kunyhó egyetlen szobájában egy tűzhely, egy faágy, egy asztal, két szék, egy mosogatótál és egy faláda van, meg madártojással megrakott polcok. A padlót vastagon borítja a por, és úgy nézed, hónapok óta nem lakik itt senki. Mit teszel?

Átkutatod a tűzhelyet?

Lapozz a [106](#)-ra.

Kinyitod a faládát?

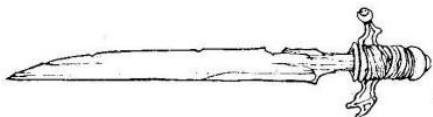
Lapozz a [175](#)-re.

Kimész a szobából, és északnak folytatod az utadat?

Lapozz a [288](#)-ra.

### 295.

Zuhanás közben beütöd a fejedet a kút oldalába. Van-e rajtad sisak? Ha van - lapozz a [225](#)-re. Ha nincs - lapozz a [30](#)-ra.



### 296.

Amikor visszaérsz az útelágazáshoz, onnan vagy délnek mész vissza a kúthoz - lapozz a [398](#)-ra, vagy nyugat felé folytatod az utadat - lapozz a [284](#)-re.

### 297.

Amikor átveszi a fizetségét, a Gnóm elmosolyodik, és közli veled, hogy a kőkriftában egy Goblin csontvázát látta. Lehetséges, hogy az általad keresett két Goblin közül az egyiké volt a csontváz, de az is lehet, hogy nem. Azt is elmondja, hogy a kripta valahol északra van az erdőben, de hogy hol, azt pontosan nem tudja. Mérges vagy, amiért a Gnóm nem tud többet mondani, és gyors léptekkel elindulsz ismét nyugat felé - lapozz a [67](#)-re.

### 298.

Már vagy egy órája alszol, amikor velőtrázó ordításra ébredsz. Az üvöltést a közelből, nyugat felől hallod. Az éjszakai égen telihold világít. Miközben a holdat nézed, hirtelen egy hatalmas fekete alakot pillantasz meg, mely feléd közelít a bokrok közül. Azonnal megfélemedezel az üvöltésről és kardodat

megragadva talpra szökkensz. Ebben a pillanatban egy Óriáspók ereszkedik le melléd, és fekete tüskés lábain cipelve ormóttanul nagy gömbölyű testét, elindul feléd. Mivel nem akarod itt hagyni a holmidat, kénytelen vagy megküzdeni vele.

Óriáspók

Ügyesség 7

Életerő 8

Ha legyőzöd - lapozz a [140](#)-re.



### 299.

Úgy rohansz a vízubogás irányába, amilyen gyorsan csak tudsz, nyomodban a Gyilkos Méhek rajával. Csakhamar elérsz a folyópartra, ahol gondolkodás nélkül beleveted magad a vízbe. Visszatarod a levegőt, ameddig csak tudod, és nem bújsz ki a víz alól. Amikor ismét felbuksz, a Gyilkos Méheknek nyomát sem látod. Kievíckélsz a vízből a partra, és szárítkozni kezdesz. Átvizsgálod a hátizsákod tartalmát, és rémülten veszed észre, hogy az összes Élelmed tönkrement a vízben. Körülnézel és látod, hogy az ösvény egy öreg, roskatag fahíd túloldalán észak felé folytatódik. Ha átmész a hídon a túlsó partra - lapozz a [65](#)-re. Ha nem bízol a hídban, és inkább átúszol a folyón - lapozz a [75](#)-re.

### 300.

Az ösvény mindkét oldalát megvilágítja a fák között átszűrődő napfény. Az erdő egyre ritkul körülötted. Az ösvény csakhamar egy széles tisztáshoz ér, melyen hatalmas fű nő. A rét mögött dombok emelkednek. Néhány ösvény innen nyugat felé vezet. Mit teszel?

Továbbra is északnak tartasz? Lapozz a [138](#)-ra.  
Nyugatnak folytatod az utadat? Lapozz a [331](#)-re.

### 301.

Átkutatod a Hobgoblinok zsebeit, és találsz bennük 3 Aranytallért, egy picinyke rézfurulyát meg két kukacrágta kekszet. Egyikük nyakában még egy egérkoponyával díszített nyakláncot is találsz. Ha bármelyik tárgyra igényt tartasz ezek közül, megteheted, és jelöld a Felszerelési Tárgyak listáján. Lapozz a [157](#)-re.

### 302.

A helyére fordítod a csuklódon a karkötőt. Erő hatja át a karodat, és felugrasz örömdben. Az Ügyesség Karkötője került hozzád, és általa minden alkalommal, amikor majd a jövőben kockadózással fogod megállapítani a Támadóerődöt, a kapott pontszámhoz hozzáadhatsz 1-et mindaddig, amíg ezt a karperecet viseled. Jelöld ezt a Kalandlapodon! Lemászol az indán, és észak felé indulsz tovább az ösvényen. Lapozz a [109](#)-re.

### 303.

Magasan az égen egy hatalmas repülő lényt pillantasz meg. Sokkal nagyobb, mint bármely más, általad eddig látott madár. Amikor a közeledbe ér,

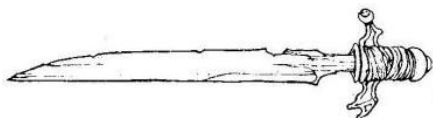
ránths kardot. Hangosan vijjog, hosszúkás feje és éles fogakkal teli szája van. Hüllőhöz hasonló zöld bőr fedi a testét, szárnyainak átmérője pedig öt méter lehet. Nem tudsz elrejtőzni sehol a völgyben, így hát meg kell küzdened a lecsapni készülő Pterodactylusszal.

*Pterodactylusz*

Ügyesség 7

Életerő 8

Ha legyőzöd - lapozz a [247](#)-re.



### 304.

Lábad csak sokára fog meggyógyulni. Találsz két ágat a földön és derékszíjjaddal a lábadhoz kötöd őket. Leülsz pihenni. Öt Élelemadagot kell elfogyasztanod ahhoz, hogy kellő erőre kapj. Csak ezt követően tudsz továbbmenni. Ha nincs öt adagnyi Élelmed - éhen halsz. Ha van ennyi Élelmed és így életben maradsz, csökkentsd ügyességedet 2 ponttal. Szemed most már kellően alkalmazkodott a sötétséghez, és így jól látod, hogy az alagút csupán alig egy méter magas. Négykézláb mászva kell átkutatnod. Lapozz a [69](#)-re.

### 305.

Megkerülsz a Sárkány mozdulatlan tetemét, és nekiállsz átkutatni a fészket meg a sok szerteheverő törmelékét. Találsz egy páncélkesztyűt, egy

Hajítókést, 10 Aranytallért meg egy aranygyűrűt.  
Elrakod a kést meg az Aranyat a hátizsákodba. Mit  
teszel?

Felpróbálsz a páncélkesztyűt? Lapozz a [374](#)-re.  
Felhúszod az aranygyűrűt? Lapozz a [133](#)-ra.  
Nem nyúlsz semmihez, hanem továbbmész  
az ösvényen északnak? Lapozz a [360](#)-ra.



### 306.

Az ösvény bal oldalán, a fák között egy repkénnyel  
és mohával benőtt házat pillantasz meg. Ha meg  
akarod nézni ezt a házat - lapozz a [391](#)-re. Ha  
továbbmész északnak az ösvényen - lapozz a  
[112](#)-re.

### 307.

Az apró emberke felriad álmából, és egyensúlyát  
vesztve leesik a gomba tetejéről. Káromkodik egy  
nagyot, majd visszapattan a gomba tetejére. - Ki  
tette ezt? Ki tette ezt? - kiabálja mérgesen. Ha  
akarod, megtámadhatod a Gnómot - lapozz a [192](#)-  
re. Ha akarod, elbeszélgethatsz vele - lapozz a  
[271](#)-re.

### 308.

Miután megettél néhány gombát, rettenetesen  
felkavarodik a gyomrod. Arra gondolsz, hátha

Alakváltoztatóvá válsz tőle! Végül azonban megkönnyebbülten tapasztalod, hogy ez nem következett be, és a gyomorfájásod is elmúlik. Hogy örömd mégse legyen teljes, meg kell tudnod, hogy az úgynevezett Összekeverő gombából ettől, s ezért eddigi ügyesség pontjaid lesznek a szerencse pontjaid, és fordítva, szerencse pontjaid lesznek eddigi ügyesség pontjaid. Kissé furcsán érzed ugyan magad, de azért továbbmész északnak. Lapozz a [148](#)-ra.

### 309.

Az ösvény derékig érő fűben visz tovább. Bár kelőképpen tájékozódsz, mégis tartasz kissé azoktól a teremtményektől, amelyek esetleg odalopakodhatnak hozzád. Bal kéz felől a fű hirtelen megmozdul, két facső emelkedik ki belőle, és egyenesen téged vesz célba. Két Pigmeus fúvócsöve ez, melyből egy-egy nyílvesszőt lőnek ki rád. Kétszer Tedd próbára a szerencsédet. Ha mindkét alkalommal szerencséd van, egyik nyílvessző sem talál el. Lapozz a [77](#)-re. Ha nincs szerencséd, egy vagy két nyílvessző talál el a nyakadon. Lapozz a [197](#)-re.

### 310.

A Barlangi Troll feláll, és hangosan rád mordul. Igen mérges, amiért betolakodtál a barlangjába, és bunkósbotját lengetve rád támad. Meg kell küzdened vele!

*Barlangi Troll*

Ügyesség 8

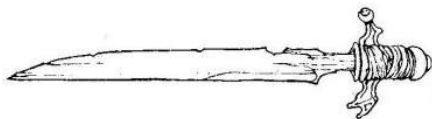
Életerő 9

Ha legyőzöd - lapozz a [101](#)-re.



### 311.

Átkutatod a ruhájukat és erszényeiket, de csupán 2 Aranytallért találsz, amit elteszel a hátzszakodba. Ismét elindulsz északnak az ösvényen, és csak hamar azt veszed észre, hogy a fák ritkulni kezdenek körülötted az ösvény mindkét oldalán. Végül az ösvény kiér a fák közül, és egy szántóföld szélénél találsz magad. Kiértél a Fekete Erdőből! Lapozz a [204](#)-re.



### 312.

Átlépsz a Ghoul tetemén, és belenézel a koporsóba. Találsz benne 25 Aranytallért, de örömöd még sokkal nagyobb, amikor felfedezed azt a tárgyat, amit a Ghoul fejtámaszként használt - egy bronzból készült kalapácsfejet, melybe egy G betűt véstek. Boldogan teszed el szerzeményeidet a hátzszakodba, és elindulsz északnak az ösvényen. Lapozz a [112](#)-re.

### 313.

Nincs túl sok érdekes dolog a barlangban. Egy szalmamatrac, néhány kőkorsó, egy szék és egy asztal az, ami azonnal a szemedbe tűnik, de az ágy fölötti kőpolcon egy kicsinyke ezüstdobozt veszel észre. Ha ki akarod nyitni a dobozt - lapozz a [240](#)-re. Ha nem törődsz az ezüstdobozzal, és odamész a ketrecbe zárt lényhez - lapozz a [85](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy azonnal elhagyod a barlangot, és nem viszed magaddal az ezüstdobozt, hanem folytatod az utadat északnak - lapozz a [358](#)-ra.

### 314.

Az ösvény meredeken kanyarogva visz fel a dombra. Mire felérsz a dombtetőre, már melegen süt a nap. A távolban körös-körül a Fekete Erdő sűrű zöldjét látod. A hátad mögött a magas fűvet köd üli meg, de előtted már ott a napsütötte völgy. Minden csendes. Amikor elindulsz lefelé, a domb túloldalán, az ösvény jobb oldalán egy aprócska fakunyhót pillantasz meg, melynek ajtaja kissé nyitva van. Ha be akarsz menni a kunyhóba - lapozz a [294](#)-re. Ha inkább továbbmész északnak - lapozz a [288](#)-ra.

### 315.

Benyitsz a durva faajtón és belépsz a kopottas kunyhóba. Mit teszel?

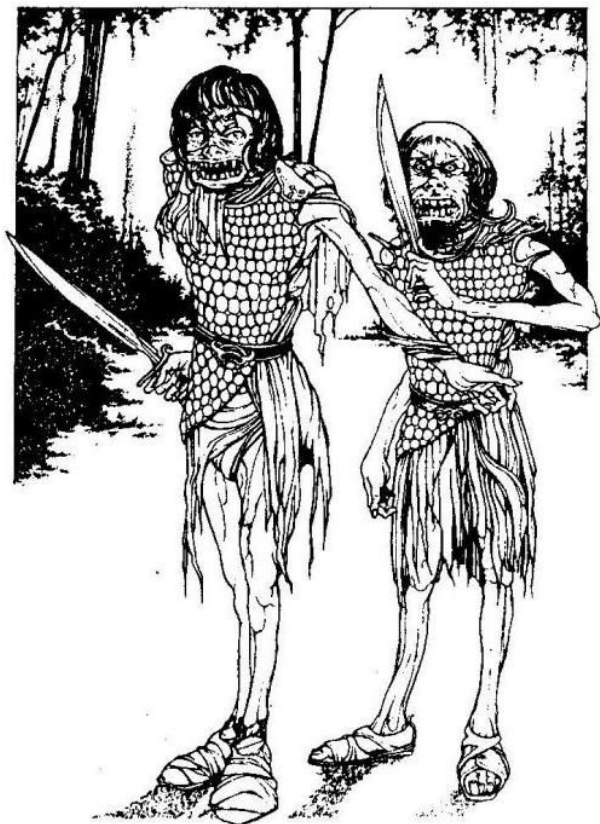
Megszólítod az öregasszonyt? Lapozz a [42](#)-re.

Kardot rántasz? Lapozz a [342](#)-re.

### 316.

Végül is visszafekszel aludni, de nyugtalanul töltöd az éjszakát. Reggel összeszeded a holmidat, és elindulsz az ösvényen északnak a dombok felé. Lapozz a [198](#)-ra.





### 317.

Kardot rántasz, és úgy várod a veszekedő hangok tulajdonosait. Két nyurga teremtmény bukkan fel előtted, rongyos ruha van rajtuk, melyet páncéling takar. Amint megpillantanak, nyomban elhallgatnak. Hobgoblinokkal állsz szemben, akik kardjukkal támadnak rád.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Hobgoblin</i>	6	6
<i>Második Hobgoblin</i>	5	7

Ha legyőzöd őket - lapozz a [301](#)-re. Ha Elmenekülsz csata közben - lapozz a [41](#)-re.

### 318.

Beugrasz az ösvény melletti sűrű bokrok közé. Amikor kilesel a levelek közül, két hatalmas lábat láatsz, mely egy óriás termetű férfihoz tartozik, aki ott megy el előtted az ösvényen. Amint eltűnik, előbújsz rejtekhelyedről, és tovább folytatod az utadat észak felé - lapozz a [231](#)-re.

### 319.

Van-e nálad Szökkenő Csizma? Ha van - lapozz a [228](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [14](#)-re.

### 320.

Megragadod a lábat, és teljes erőből lerántod. Egy aprócska termetű zöld bőrű Gremlin zuhan le hangerővel a vízbe. Kihasznaod a kedvező alkalmat, és amíg a Gremlin ott kapálódzik a vízben, felmászol a létrán. Kimászol a kútból, és visszamész az ösvényhez - lapozz a [362](#)-re.

### 321.

Haláluk pillanatában a Harcos Bábuk színes tócsává válnak. Egy perccel sem akarsz tovább itt maradni, ebben a nyirkos, dohos üregben, és felmész a lépcsőkön. Lapozz a [107](#)-re.

### 322.

Az ujjadon lévő gyűrű fénye áthatol a fatörzs és az alagút sötétjén. Karnyújtásnyira tőled egy selyemzsinóron lógó aranymedált pillantasz meg, mely a fa tövének belsejében egy faszögön lóg. 5 Aranytallért ér. Elteszed a hátizsákodba. Az alagút körülbelül öt méter mély. Van-e nálad Mászókötel? Ha van - lapozz a [94](#)-re. Ha nincs - lapozz a [380](#)-ra.

### 323.

Észak felé mész, és csakhamar elérsz egy útelágazáshoz. Merre mész tovább?

Északnak?

Lapozz a [291](#)-re.

Nyugatnak?

Lapozz a [99](#)-re.

Keletnek?

Lapozz a [102](#)-re.

### 324.

Megkerülsz a kunyhót, és odamész a bejáratához, ahol egy kis oszlop tetején egy nagy kék vázát találsz. Egy lelket sem látsz sehol. Benyitasz az ajtón, de bent sincs senki. A kunyhó teljesen üres, egyetlenegy bútor vagy tárgy sincs benne. Kimész, és megvizsgálod a kék vázát. Belenézel. Bár a nap ragyogóan süt, mégsem látsz a pereménél mélyebbre. A vázában titokzatos sötétség honol.

Megrázod, és ekkor a belsejéből valami zörgést hallasz. Mit teszel?

A földhöz vágod a vázát? Lapozz a [250](#)-re.

Belenyúlsz a vázába? Lapozz a [161](#)-re.

Nem foglalkozol a vázával, hanem visszamész az ösvényhez, és továbbmész északra? Lapozz a [149](#)-re.

### 325.

Már vagy egy fél órája alszol, amikor lágy szárny-csapkodás hangja ébreszt fel. Felülsz és megmarkolod a kardodat. A telihold fényénél három nagy alakot veszel észre, amint feléd repülnek. Denevérnek nézed őket, de amikor a közeledbe érnek, akkor a fogukról kétséget kizáróan kiderül számodra, hogy ezek Vámpír denevérek. Ha van nálad Fokhagymagerezd - lapozz a [268](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [79](#)-re.

### 326.

Ott állsz a folyóparton, és úgy látod, hogy a túlsátra csak és kizárólag csónakkal tudsz átjutni. Lapozz a [145](#)-re.

### 327.

Bent kőlépcsők vezetnek le az ajtótól a sötét mélységbe. Oly sötét van, hogy semmit sem lehet látni. Ha le akarsz menni a lépcsőkön - lapozz a [351](#)-re. Ha el akarod hagyni a házat, térj vissza az ösvényhez, és ott menj tovább északra. Lapozz a [112](#)-re.

### 328.

Annak ellenére, hogy a szék kemény tölgyfából készült, igencsak kényelmesnek bizonyul. Neki állsz enni, de ahelyett hogy erősebbnek éreznéd magad, egyre gyengülsz. Az Életerő-elszívó széken ülsz, s így annak ellenére, hogy egész Élelmi-szeradagodat elfogyasztottad, mégis 4 életerő pontot vesztesz. Ha életben maradsz, sikerül lassan felállnod a székről, és elvonszolod magad az ösvényen észak felé. Lapozz a [118](#)-ra.

### 329.

Az egyre ritkuló fák között átsüt a napfény és megvilágítja az ösvényt. Lassan kijutsz a fák közül, és egy magas fűvel benőtt nagy rétre érsz. A rét mögött dombok emelkednek. Néhány ösvény keletnek vezet. Mit teszel?

Északnak folytatod az utadat? Lapozz a [180](#)-ra.  
Keletnek mész tovább? Lapozz a [252](#)-re.

### 330.

Már vagy egy órája alszol, amikor rémisztő üvöltés ver fel álmodból. Fát teszel az izzó parázsra és feléleszted a tüzet. Telihold van. Háttal a sziklának, a tűzzel szemben kivont karddal felállsz és vársz. Csakhamar meggyőződsz róla, hogy figyelnek, és ekkor három szempánt veszel észre, mely a tűz fényében izzva mered rád. Újabb üvöltés hasít bele az éjszakába, melyet mély morgás kísér. A három szempár lassan közeledik feléd. Az árnyékból három Farkas bukkan elő, és rád veti magát. Egyenként támadnak rád.

	Ügyesség	Életerő
<i>Első Farkas</i>	7	7
<i>Második Farkas</i>	8	7
<i>Harmadik Farkas</i>	7	9

Ha legyőzöd őket - lapozz a [116](#)-ra.

### 331.

Csakhamar egy újabb útélágazáshoz érsz. A dél felé tartó ösvény visszavezet az erdőbe, ezért úgy döntesz, nem mész arra. Merre mész tovább? Nyugat felé? Lapozz a [124](#)-re. Észak felé? Lapozz a [309](#)-re.

### 332.

Egy újabb elágazáshoz érsz az ösvényen. Miután megnézed Nagyláb térképét, úgy döntesz, hogy ismét északnak mész tovább Kőhidafalva felé, nem pedig a keskeny ösvényen nyugatnak. Lapozz a [103](#)-ra.

### 333.

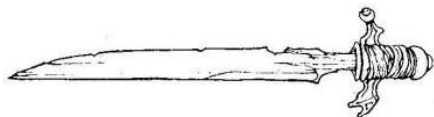
A korona ragyogóan illik a fejedre. A két Harcos Bábu félelemmel vegyes tisztelettel tekint fel rád. Fejeden a koronával valami beszédfélét hallasz, s rögtön rájössz, hogy a Harcos Bábuk telepatikus úton kívánnak veled kapcsolatot teremteni. Közlik veled, hogy te vagy az új uruk, és parancsaidat várva megkérdezik tőled, vajon mit tegyenek a piros kalapos új gombasorral. Úgy döntesz, hogy nem akarsz a Harcos Bábuk és dolgozók ura lenni, és a koronád felé nyúlsz. Ekkor rémülten veszed észre, hogy kezeden a bőr ijesztően megfonnyad,



elszürkül. Megpróbálsz levenni a koronát a fejedről, de az meg sem moccan. Ez a gonosz koronája, és most új gazdára lelt. Külsőd fokozatosan megváltozik, felöltöd a Tűzdémon alakját és színét. Sorsod megpecsételődött, és kalandod itt véget ér...

### 334.

A dombok között feltűnik a hosszan elterülő völgy zöldje és a mögötte húzódó Fekete Erdő baljós szegélye! A fákon túl ott van Kőhidafalva - utad vége. Amikor a völgy széléhez érsz, az ösvény kétfelé ágazik el: Ha nyugat felé mész tovább - lapozz a [113](#)-ra. Ha keletnek mész - lapozz az [51](#)-re.



### 335.

Lemész a csúszós lépcsőn a vízesés aljába. Amikor feltekintesz, egy csodálatos szivárványt pillantasz meg a vízcseppek özönében. Lenn olyan sötét van a vízesés aljában, hogy egyszerűen nem látod, hová vezetnek a lépcsők. Ha át akarsz menni a vízfüggönyön - lapozz a [181](#)-re. Ha visszamész a lépcsőkön - lapozz a [326](#)-ra.

### 336.

Iszonyatos fájdalmat érzel a gyomrodban, mely kezd szétterjedni az egész testedben. Ha van nálad Ellenmérég - lapozz a [21](#)-re. Ha nincs - lapozz a [108](#)-ra.

### 337.

Végül a fák ritkulni kezdenek, és az ágak között áttörő napsugár megvilágítja az ösvény mindkét oldalát. Az ösvény kiszélesedik, és ekkor, néhány méterre jobbra egy hatalmas barlang bejárata tárul fel előtted. Ha be akarsz menni a barlangba, hogy megnézd, mi van benn - lapozz a [230](#)-ra. Ha inkább továbbmész északnak az ösvényen - lapozz a [358](#)-ra.

### 338.

A mérges gáztól könnyezni kezdesz. Amíg megtalálod az Orrszűrődöt és beleteszed az orrodba, visszatartod a levegőt. Megpróbálsz levegőt venni, és úgy látod, minden rendben van. Egy idő után a gázfelhő eloszlik az arcod körül. Berakod az ezüstdobozt a hátizsákodba. Ha oda akarsz menni a ketrecbe zárt teremtményhez - lapozz a [85](#)-re. Ha inkább elhagyod a barlangot, és északnak folytatod az utadat - lapozz a [358](#)-ra.

### 339.

Lágyan hömpölygő folyó partjához érsz. A folyón egy roskatag öreg fahíd ível át, és a túlparton az ösvény észak felé folytatódik. Ha a hídon akarsz átmenni a túlpartra - lapozz a [65](#)-re. Ha nem bízol a hídban, és inkább átúszol a folyón a hátizsákadat a kezvedben tartva, hogy megvédd a víztől - lapozz a [75](#)-re.





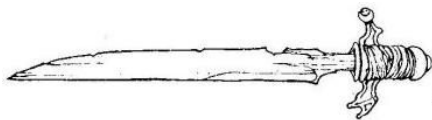
### 340.

Amint ott mész az ösvényen, egy apró emberkét pillantasz meg, aki egy fatönkön ül az út szélén, vassisakkal a fején, páncélingben. Ez egy Törpe, és nem örül igazán a jelenlétednek. Mit teszel?

Megpróbálsz beszélni vele? Lapozz a [141](#)-re.  
Kardot rántasz és rátámadsz? Lapozz a [347](#)-re.  
Lelököd a fatönkről, és továbbfutsz keletnek az ösvényen? Lapozz az [59](#)-re.

### 341.

Kezedben szinte elviselhetetlen a fájdalom, de mégis kibírod. A váza aljában számos tárgyat tápintasz ki. Marokra fogod őket, és kihúzod a vázából. Kezeden sérülésnek még a nyomát sem fedezed fel. Amikor megnézed, mit találtál, a következő dolgokat látod: 5 Aranytallér, egy sárkányfog, egy üvegfiola, benne az Erő Itala, mely 5 Életerő ponttal növeli erődöt, ha megiszod. Nyersz még 1 szerencse pontot, és menj vissza az ösvényre, és indulj tovább északnak. Lapozz a [149](#)-re.



### 342.

Amikor kardot rántasz, az öregasszony, aki eddig semmi érdeklődést nem tanúsított irántad, dühös lesz. Az asztal fiókjából elővesz néhány száraz virágot, és a szirmokat szédörzsöli a tenyerében.

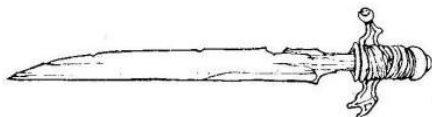
Édes illat tölti be a szoba levegőjét, és ekkor hirtelen úgy érzed, mintha forogni kezdene körülötted a világ. Ha van nálad Koncentrálást elősegítő fejpánt - lapozz a [158](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [11](#)-re.

### 343.

Odateszed az Aranytallért az útjelző oszlop tetejére, ahogy azt a varjú kérte. Ekkor a madár így szól: - Menj észak felé. - Megkérdezed a varjút, vajon miért van szüksége az Aranyakra, erre elmondja, hogy 30 Aranytallért kell fizetnie Yaztromónak azért, hogy az ismét visszaváltoztassa emberré. Elbúcsúzol a varjútól, és ha a tanácsát megfogadva észak felé mész tovább - lapozz a [8](#)-ra. Ha inkább kelet felé folytatod az utadat - lapozz a [239](#)-re.

### 344.

Kardod élével megpróbálsz felfeszíteni a csapdát. A hosszú köntöst viselő idegen belülről nekiveselkedik a csapdának, és az végül kinyílik. Miközben egyre csak hálálkodik, elmondja, hogy rég eltűnt. testvére után kutat itt az erdőben, aki valószínűleg remeteként él valahol az erdő mélyén. A gyökereken átbukdácsolva visszatértek az ösvényhez. Felajánlod neki, hogy tartson veled északnak, de ő udvariasan elutasít, mondván, hogy úgy hiszi, a testvére valahol délen él. Kezet ráztok és elbúcsúztok. Lapozz a [36](#)-ra.



### 345.

Egyre jobban fáj a gyomrod, és homlokodat kiveri a veríték. Ráz a hideg. Vesztesz 4 életerő pontot. Ha még mindig életben vagy, lassan-lassan elmúlik a fájdalom. Nincs értelme, hogy továbbra is itt maradj, és odamész a barlang túlsó falába vájt lépcsőkhöz. Lapozz a [293](#)-ra.

### 346.

Arragon fölemeli a jobb kezét, széttárja ujjait és így szól: - Nos, idegen, hogyan döntöttél? Ha átadod Arragonnak azt, amit kíván tőled - lapozz a [32](#)-re. Ha nem törődsz a fenyegetőzésével - lapozz a [111](#)-re.

### 347.

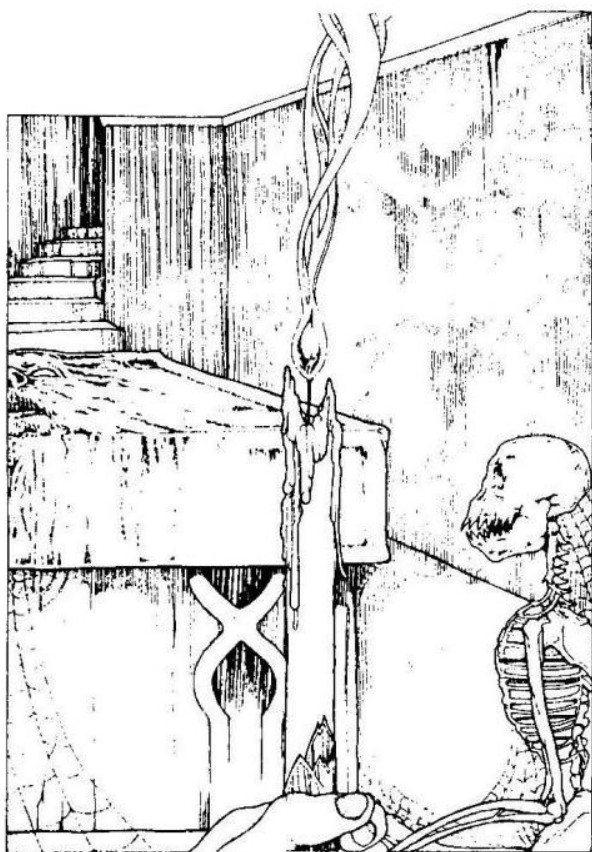
A Törpe bátor öreg harcos, és ügyesen bánik bal-tájával.

*Törpe*                      *Ügyesség 8*            *Életerő 5*

Ha legyőzöd - lapozz a [363](#)-ra.

### 348.

A férfiak karjukat a magasba emelve vígan ugrándoznak örömben, amikor látják, hogy megpróbálsz kihúzni a nyílveesszőt a karodból. Összeszorítod a fogadat, és húzni kezded kifelé a nyílveesszőt, mely végül is kijön. A két férfi, szinte teljesen meglepedkezve magáról, hangosan nevet. Úgy látod, rólad is meglepedkeztek. Ha meg akarod támadni a Vad Dombi Embereket - lapozz a [43](#)-ra. Ha elmész mellettük az ösvényen, amíg ők nevetgélnek - lapozz a [188](#)-ra.

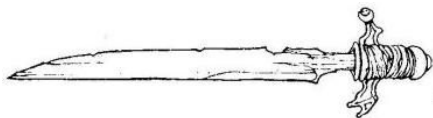


### 349.

Odaérsz az útelágazáshoz. Nem mész tovább a déli úton, mely visszavezet az erdőbe, hanem mész északnak - lapozz a [291](#)-re, vagy folytathatod az utadat keletnek - lapozz a [102](#)-re.

### 350.

Benyúlsz a hátizsákodba, előveszed azt a kis szövzacskót, amelyben a kapszulákat tartod: Öt fényesen csillogó, piros kapszula van benne. Egyet kiveszel, és a feléd közeledő Faember felé hajítod. A lába előtt csapódik a földhöz, és fehér füstfelhőt lövellve felrobban. Lángnyelvek csapnak fel a földről, és meghátrálásra kényszerítik a Faembert. Kihasználod a kedvező alkalmat, és a maradék kapszuláidat is odahajítod a Faemberhez. A lángok körbeölelik a fát, és így sikerül elfutnod mellette. Nem sokkal később már jó messzire jársz tőle, és abbahagyod a futást. Amint észak felé mész, örömmel tapasztalod, hogy a fák egyre ritkulnak körülötted. Lapozz a [329](#)-re.



### 351.

Óvatosan tapogatózva lépkedsz lefelé a kőlépcsőkön. Szemed lassan megbarátkozik a sötétséggel, és ekkor a lépcső aljában sikerül kivenned néhány alakot. Egy magas mennyezetű, kerek kis szobában állsz. A padlót vastag porréteg takarja, és pókhálók szövik be a szoba minden zugát. A szoba közepén egy közel két méter magas, egy méter



széles kőláda áll. A tetejét hatalmas kőlap zárja le. A szoba kőfalából egy kis beugró nyílik, melyben egy gyertya áll. Ha meg akarod gyújtani a gyertyát - lapozz a [292](#)-re. Ha visszamész a lépcsőkön az ösvényhez, és ott északra indulsz tovább - lapozz a [112](#)-re.

### 352.

A Majomember igen fürgén mozog a fa körül, és csak nehezen tudsz a kardoddal bánni. 2 pontot le kell vonnod minden Fordulóban a Támadóerődből.

*Majomember*

Ügyesség 8

Életerő 7

Ha te győzől - lapozz a [207](#)-re. Elmenekülhetsz, ha leugrasz az emelvényről az ötméteres mélységbe. Lapozz a [156](#)-ra.

### 353.

Amikor magadhoz térsz, ott fekszel a kunyhó előtt a földön. Felülsz és megnézed a hátizsákadat. Az összes Élelmed eltűnt! Szerencsére más nem hiányzik, és a kardod is megvan. Benézel a kunyhóba, de nincs már bent senki. Ha át akarod kutatni a kunyhót, hátha találsz benne valami hasznosat - lapozz a [26](#)-ra. Ha inkább elhagyod ezt a helyet, és északra felé folytatod az ösvényen az utadat - lapozz a [220](#)-ra.

### 354.

Quin hitetlenkedve rázza meg a fejét. Feláll, és némán odamegy a kunyhó végében álló faláadához. Felemeli a fedelét, és egy apró üvegfiolát vesz ki belőle. Átadja neked, majd visszamegy az asztalhoz, ahol búsan lehuppan a székére. A fiolában

lévő por megcsillan a fényben, amikor elteszed a hátizsákodba, majd távozol a kunyhóból. Amikor már kinn vagy, visszamész az ösvényen az elágazáshoz. Lapozz a [349](#)-re.

### 355.

Egy újabb útelágazáshoz érsz. Itt kelet felé mész és nem délnek. Lapozz a [340](#)-re.

### 356.

Az Erdei Óriás ruhái között egy rézlámpást találsz, melynek belsejében egy zöld kanóc van, viszont folyadék nincs a lámpásban. Lehet, hogy ez egy varázslámpa. Mit teszel?

Megdörzsölöd a lámpást és kívánsz valamit?

Lapozz a [34](#)-re.

Megpróbálod meggyújtani a kanócot?

Lapozz a [395](#)-re.

Eldobod a lámpást, és továbbmész északnak?

Lapozz a [231](#)-re.

### 357.

Nyugat felé mész a kanyargós ösvényen, amikor a völgy felé néhány újabb út ágazik el. Nem veszel rólok tudomást, és továbbmész nyugat felé. Végül az ösvény egy útkereszteződésbe torkollik. Most nem a völgy felé mész délnek, hanem észak felé fordulsz - lapozz a [306](#)-ra.

### 358.

Amint mész az ösvényen, nem veszed észre a falevelek alatt megbújó kötélcsapdát, melyet valaki egy rugósan működő faághoz erősített. Beleakad a



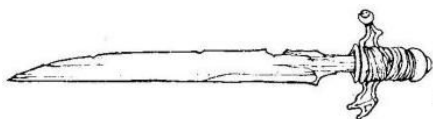
lábad, és ekkor a kötél hirtelen felránt a magasba. Pillanatok alatt ott lógsz fejjel lefelé, lábodon a kötéllal. Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, a kardod nem csúszik ki a hüvelyéből, így sikerül átvágnod a kötelet, és kiszabadulsz a csapdából. Lapozz a [40](#)-re. Ha nincs szerencséd, kardod kicsúszik a hüvelyéből a földre, és ott maradsz a levegőben csüngve. Lapozz a [218](#)-ra.

### 359.

Az ösvény bal oldalán egy kerek kőkutat láatsz, a szélén egy vödörrel. Ha közelebről meg akarod nézni a kutat - lapozz a [172](#)-re. Ha inkább keletnek folytatod az utadat - lapozz a [281](#)-re.

### 360.

Amint a keskeny ösvényen mész, hirtelen ágak reccsenését hallod, és halk suttogást. Kardot rántasz, és egy nagy tölgyfának támaszkodva kíváncsian vársz. Ekkor a fák mögül négy férfi és egy nő lép eléd zöld tunikában. Kardokkal és baltával felfegyverezve fenyegetően néznek rád. Az ifjú nő odalép hozzád, közli veled, hogy behatoltál az ő területükre, és vagy adsz nekik öt tárgyat a hátizsákodból, vagy viselned kell a következményeket. Ha odaadod nekik a kért holmikat - lapozz a [279](#)-re. Ha válaszképpen köpsz egyet, és rájuk támadsz - lapozz a [104](#)-re.



### 361.

Nem túl messziről kutyaugatást hallasz. Hirtelen egy rémülettől tágra nyílt szemű barna róka rohan el melletted keletnek. A kutyák őrült nyüszítése egyre közelebről hallatszik. Ha megvárod a falkát - lapozz a [396](#)-ra. Ha az ösvény melletti magas fűben elrejtőzve hagyod, hogy azok tovább üldözzék a rókát - lapozz a [86](#)-ra.

### 362.

Merre mész tovább? Ha kelet felé - lapozz a [281](#)-re. Ha nyugat felé - lapozz a [238](#)-ra.

### 363.

Átkutatod a Törpe hátzísákját, melyben egy átlátzó folyadékkal teli, ledugaszolt üvegfíolát találsz. Ha ki akarod inni a fiola tartalmát - lapozz a [68](#)-ra. Ha inkább itt hagyod az üveget, és kelet felé folytatod az utadat - lapozz az [59](#)-re.

### 364.

Biccentesz a maszkot viselő lovas felé, és jó napot kívánsz neki. Bólint, de nem szól semmit. Elmondod neki, hogy a kőhidafalvai törpéken akarsz segíteni, erre lepattan a lováról, köpenyének galériját hátraveti és jobb kezét feléd nyújtja, hogy üdvözljön. Észreveszed, hogy mindegyik ujján egy-egy nagy aranygyűrű csillog. Mit teszel?

Megtámadod, hogy elvedd az aranyát?

Lapozz a [276](#)-ra.

Tovább beszélgetsz vele?

Lapozz a [194](#)-re.

### 365.

A felszálló gáz mérgező, és könnyezni kezdesz. Visszatartod a lélegzetedet, a hátizsákból előbányászod az Orrszűrőt és behelyezed az orrodba. Óvatosan levegőt veszel, nincs semmi baj. Egy idő múlva a gázfelhő eloszlik. Az ezüstitáskát beteszted a hátizsákodba, kimész a barlangból, és folytatod az utadat északnak - lapozz a [358](#)-ra.

### 366.

Jó napot kívánsz a Kentaurnak, mire ő hasonlóképpen válaszol. Örülsz, hogy végre olyasvalakivel találkozol, aki nem támad azonnal rád! Megkérdezed tőle, vajon tud-e mondani neked valamit, ami hozzásegít ahhoz, hogy célodhoz eljuss, de semmilyen ötlete nincs. Annyit mond csak, hogy ő már öreg, és nem igazán érdeklik a világ dolgai. Nem akar mást, csak egy kevés aranyat öreg napjaira. Felajánlja, hogy 5 Aranytallérért átvisz a túlpartra. Mit teszel?

Elfogadod az ajánlatát? Lapozz a [127](#)-re.  
Udvariasan elutasítod az ajánlatát, és  
beleveted magad a vízbe? Lapozz a [178](#)-ra.

### 367.

Halk pukkanást hallasz, és a gomba feje szétnyílik, miközben gáz tör ki belőle. Elborít a mérges gáz. Van-e nálad Orrszűrő? Ha van - lapozz a [60](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [222](#)-re.

### 368.

Nincs már semmi keresnivalód ebben a szobában, ezért úgy döntesz, hogy visszamész a lépcsőkön az ösvényhez, ahol északnak folytatod az utadat. Lapozz a [112](#)-re.



### 369.

A völgy gyönyörű, üde zöld, szinte csodálkozol, hogy egy ilyen kellemes, nyugodt hely miképp lehet annyi undorító teremtmény otthona. Az ösvényen feltűnik előtted egy jókora termetű, kopaszodó férfi, aki hosszú barna csuhában közeledik feléd. Amikor odaér hozzád, akkor látod, hogy egy barát. Mit teszel?

Ha beszélgetésbe elegyedsz  
vele

Lapozz a [191](#)-re.

Ha biccentesz felé, és elmész  
mellette

Lapozz a [390](#)-re.

### 370.

Vaksötétben botorkálsz. Lassan visszanyered látásodat, és felállsz. Az ösvényen ismét északnak mész tovább. Tudnod kell azonban, hogy amíg a földön feküdtél, egy tárgy kiesett a hátizsákodból. Húzz ki egy tárgyat a Felszerelési tárgyaid közül, és lapozz a [231](#)-re.

### 371.

A földön rengeteg különböző formájú és alakú, emberi kezet ábrázoló agyagfigura hever. Mind-egyiket élénk vörös színűre festették. Egy rézvázában 3 Aranytallért találsz, amit beteszelsz a hátságodba. Semmi más hasznos dolgot nem találsz a barlangban. Visszamaszol az alagúton az útelágazáshoz, és ha akarsz, magaddal viszel egy agyagkezet. Lapozz a [93](#)-ra.

### 372.

Lehajolsz és megpróbálsz felemelni a ládát, de az rettenetesen nehéz. Dobj két kockával. Ha a kapott összeg kevesebb, vagy ugyanannyi, mint ügyesség pontjaid száma, sikerrel jársz - lapozz a [48](#)-ra. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ügyességed, megsérül a hátad, vesztesz 1 életerő pontot. Annyiszor próbálhatod meg fölemelni a ládát, ahányszor csak akarod. Ha sikerrel jársz - lapozz a [48](#)-ra. Ha nem sikerül felemelned a ládát, úgy döntesz, nem kísérletezel tovább, nehogy újabb sérüléseket szenvedj, és mérgesen hagyod el a szobát. Folytasd az utadat észak felé, és lapozz a [288](#)-ra.





### 373.

Fáradtan rogyasz le a fatörzsre a hosszú csata után. A fekete pálca csupán az Alakváltoztató varázslatának kelléke volt, és már el is tűnt. Akkor a fatörzs tövében néhány lila gombát pillantasz meg. Sose láttál még ehhez hasonlót, de ízletesnek tűnik. Ha enni akarsz belőle - lapozz a [308](#)-ra. Ha inkább északnak folytatod az utadat - lapozz a [148](#)-ra.

### 374.

Felhúzod a kezedre a páncélkesztyűt és megragadod a kardodat. Belesuhintasz vele a levegőbe, és úgy érzed, most sokkal ügyesebben teszed ezt, mint korábban. A Kardforgató Ügyességet növelő Páncélkesztyű van a kezeden, és mindaddig, amíg rajtad van, Támadóerődöt 1 ponttal növelheted. Jegyezd fel ezt a Kalandlapodon. Ha fel akarod próbálni az aranygyűrűt - lapozz a [133](#)-ra. Ha nem törődsz az aranygyűrűvel (vagy esetleg már felpróbáltad), tovább kell folytatnod az utadat az ösvényen észak felé - lapozz a [360](#)-ra.

### 375.

Egy útkereszteződéshez érsz. Ha továbbra is észak felé folytatod az utadat - lapozz a [150](#)-re. Ha nyugat felé mész innen - lapozz a [236](#)-ra.

### 376.

Tedd próbára a Szerencsédet! Ha szerencséd van, a Troll nem ébred fel - lapozz a [74](#)-re. Ha nincs szerencséd, véletlenül belerúgsz egy kis kavicsba, mely végiggurul a barlang kővén és felébreszti a Barlangi Trollt - lapozz a [310](#)-re.

### 377.

Gyorsan utoléred a két barna bőrű Pigmeust. Fűvekből készült szoknya van rajtuk, és amikor megállnak és szembefordulnak veled, akkor látod, hogy mindkettőnek az orra egy kis csonttal van átszúrva. Előrántják a törüket, és mindketten egyszerre támadnak rád. Minden Fordulóban külön fognak megküzdeni veled, és neked kell eldöntened, vajon melyikükkel küzdesz meg elsőnek. Az általad kiválasztott Pigmeussal küzdj meg a szokásos módon. A másikkal szemben dobj Támadóerőt magadnak, ugyancsak a szokásos módon, de ha a te Támadóerőd nagyobb, mint az ellenfeledé, akkor nem sebzéd meg, csupán kivéded a támadását. Természetesen ha az ellenfeled Támadóereje nagyobb, mint a tiéd, akkor ő sebzett meg téged.

	Ügyesség	Életerő
<i>Pigmeus A</i>	5	5
<i>Pigmeus B</i>	5	6

Ha legyőzted - lapozz a [205](#)-re. Ha Elmenekülsz, fuss vissza az ösvényhez, és rohanj tovább észak felé. Lapozz a [92](#)-re.





### 378.

Az ösvény bal oldalán egy apró termetű, hosszú ősz szakállú embert láatsz, aki egy gomba tetején ül törökülésben, Élénkpiros zakó, egy sipka és fekete térdnadrág van rajta. Hangosan horkolva alszik. Ha óvatosan megveregeted a vállát, és felébreszted - lapozz a [307](#)-re. Ha szép nyugodtan elmész mellette, és nyugat felé folytatod az utadat - lapozz a [67](#)-re.

### 379.

Ha megpróbálsz befeszíteni az ajtót - lapozz a [73](#)-ra. Ha visszamész az ösvényhez, és ott észak felé fordulsz - lapozz a [112](#)-re.

### 380.

Ha be akarsz ugrani a fa üregének mélyén meghúzódó alagútba - lapozz a [237](#)-re. Ha visszamész az ösvényhez, és ott északnak fordulsz - lapozz a [144](#)-re.

### 381.

Nem segítettél utadon a törpéknek, és mivel így nem tudsz Gillibrannak, a királyuknak sem a segítségére lenni, úgy döntesz, hogy keletnek mész tovább, és keresel egy helyet, ahol megpihenhetsz veszélyes kalandod után. Talán majd egyszer ismét nekivághatsz ennek az útnak. Ha ezt teszed, meg kell kerülnöd a Fekete Erdőt, és vissza kell menned Yaztromo tornyáig, hogy még több varázstárgyra tégy szert - lapozz a [98](#)-ra.



### 382.

Nyugat felé mész az ösvényen és csakhamar egy újabb útkereszteződéshez érsz. Az észak felé vezető utat választod a déli út helyett - lapozz a [97](#)-re.

### 383.

Miután átkutatod az Orkok zsákjait és ruháit, 2 Aranytallért és egy apró fasípot találsz. Jelöld ezeket a tárgyakat a Kalandlapodon, ha akarod. Ha eszel a nyárson sült nyúlból, nyersz 2 Életerő pontot. Frissen, kipihenten mész vissza az ösvényhez, és ott észak felé folytatod az utadat. Lapozz a [254](#)-re.

### 384.

A fű közül nyögéseket hallasz. Fönt a magasban a keselyűk türelmesen várakozva köröznek. Néhány lépés megtétele után egy hatalmas testű, acélizomzatú, undorító külsejű férfit pillantasz meg, aki cölöpökhöz kikötve fekszik a földön. Mindkét kezét és lábát mélyen a földbe vert cölöpökhöz kötözték. A férfi teljesen meztelen, csupán egy ágyékkötő van rajta, és bőrét szétegette a nap. Arcán és testén erős kínszerek nyomát fedezed fel. Elfogói szemmel láthatóan nem tudták kiszedni belőle az információt, mivel ő egy Barbár! Ha kiszabadítod a fogságából - lapozz a [128](#)-ra. Ha haldoklásában magára hagyod és visszamész az ösvényhez, amelyen észak felé folytatod az utadat - lapozz a [394](#)-re.

### 385.

Amikor az Ogre elzúg a földön, a ketrecbe zárt teremtmény még vadabb ugrándozásba kezd. Mit teszel?

Közelebbről megnézed a ketrecbe zárt teremtményt?

Lapozz a [168](#)-ra.

Átkutatod a barlangot?

Lapozz a [313](#)-ra.

Azonnal elhagyod a barlangot, és észak

felé folytatod az utadat?

Lapozz a [358](#)-ra.

### 386.

Ismét álmra hajtod a fejedet, de nem jön álom a szemedre. Kora hajnalban már talpon vagy. Öszszeszeded a holmidat, és ismét észak felé folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a [119](#)-re.



### 387.

Egy Aranytallér hever előtted a földön. Fölveszed, és ujjaddal felpöccinted a levegőbe, majd zsebre vágod. Nyersz 1 szerencse pontot, és lapozz a [340](#)-re.

### 388.

Ha a Farkasember harc közben megsebzett - lapozz a [155](#)-re. Ha nem sebesültél meg, nyersz 1 szerencse pontot, és lapozz a [316](#)-ra.

### 389.

A magasba emeled a kardodat és rávágsz vele a faládára, mely apró darabokra török. A faszilánkok között 1 Aranytallért találsz. Nyersz 1 szerencse pontot. Ha még nem tetted volna, belenézhetsz a hordóba - lapoz a [215](#)-re. Ha akarsz, továbbmehetsz a lépcsőkön - lapozz a [88](#)-ra.



### 390.

A távolban feltűnik előtted az erdő sötétbarna fáinak tömör sora. Az ösvény egyenesen a Fekete Erdőbe vezet, és ott kanyarog a kusza gyökerek és bokrok között. Hirtelen kettéágazik az ösvény. Ha észak felé folytatod az utadat - lapozz a [190](#)-re. Ha nyugat felé mész tovább - lapozz a [280](#)-ra.





### 391.

Az épület háromszor három méteres, és nincs rajta ablak. Az ajtaja kőből készült, és igencsak masszívnak látszik. Nincs rajta kilincs, de úgy látod, hogy a háznak más bejárata nincs. Ekkor a kőajtóban felfedezel egy aprócska kulcslyukat. Van-e nálad ezüstkulcs? Ha van - lapozz a [200](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [379](#)-re.



### 392.

Amikor leguggolsz az ösvény melletti bokrokban, a hangok egyre erősebben hallatszának. Ekkor két pár, rongyokba bugyolált nyurga láb húz el melletted, hatalmas port kavarva az úton. A hangok csakhamar elhálnak a távolban. Ekkor előmászol a rejtekhelyedről, és elindulsz észak felé az ösvényen. Lapozz a [157](#)-re.



### 393.

Az ösvény, mely a nyugodt völgy mentén vezet, csakhamar egy útelágazásba torkollik. A déli irányba tartó út visszavezet a dombokhoz, s ezért úgy döntesz, hogy inkább észak felé mész tovább - lapozz a [369](#)-re.

### 394.

A fű egyre kisebb és kisebb lesz, és a talaj emelkedni kezd a lábad alatt. A távolból vízzubogást hallasz. Csakhamar egy lassan hömpölygő folyó pattjára érsz. A folyó igen sekély, és a túlpartra a vízbe lefektetett köveken lehet átjutni, ahonnan az ösvény tovább folytatódik észak felé. Mit teszel?

Átkelsz a folyón a köveken?

Lapozz a [66](#)-ra.

Átgázolsz a sekély vízen?

Lapozz a [186](#)-ra.



### 395.

Anélkül, hogy a kanócot meggyújtottad volna, a lámpából oly erős fény csap ki, hogy szinte vakít. Megbotlasz és elesel. Tedd próbára a szerencsédet! Ha szerencséd van, nem sérülsz meg - lapozz a [154](#)-re. Ha nincs szerencséd, beütöd a fejedet egy fatuskóba - vesztesz 3 életerő pontot. Ha még mindig életben vagy - lapozz a [370](#)-re.



### 396.

Kardot rántva várod a kutyák falkáját. Hatalmas porfelhőt kavarva érnek oda hozzád, mögöttük egy fehér csődörön egy arcán maszkot, testén hosszú, libegő köpenyt viselő lovas vágdat feléd. A lovas belefúj a kürtjébe, mire a kutyák hirtelen megtorpannak előtted. Négy vadászkutya mered rád, mögöttük mozdulatlanul áll a csődör, orrlyukából hatalmas párat fújva. A maszkot viselő férfi szótlanul néz rád. Mit teszel?

Megszólítod?

Lapozz a [364](#)-re.

Rátámadsz a hozzád legközelebb álló

kutyára?

Lapozz a [96](#)-ra.

### 397.

A völgyben folytatod az utadat, ahol elmész egy útkereszteződés mellett, mely délnek visz a dombok közé. Csakhamar egy útelágazáshoz érsz. Itt is az egyik út délnek visz a dombok felé. Ha északnak indulsz - lapozz a [163](#)-ra. Ha inkább kelet felé tartasz - lapozz a [393](#)-ra.

### 398.

Elérsz az alagút végébe és már éppen le akarsz mászni a kút oldalához támasztott létrán, amikor föntről léptek zaja üti meg a füledet. Ha kinyúlsz a kútból, és megkísérléd elkapni az első arra jövő lábát - lapozz a [320](#)-ra. Ha inkább megvárod, hogy a jövevény belépjen az alagútba - lapozz a [193](#)-ra.

### 399.

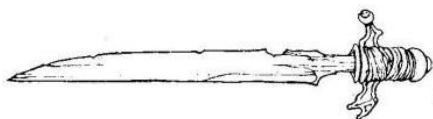
Megcélozod Yaztromót, de csak az első lépcsőfokot talárod el. Ekkor a varázsló a magasba emeli jobb kezét, és közömbösen néhány szót mormol. Úgy érzed, mintha megállt volna az idő, csupán a villámok fényét látod, és közben úgy érzed, mintha a testedben minden forna. Amikor bensőd kezd kissé megnyugodni, már tudod, hogy valami rettenetes dolog történt. Testeddel érzed a lépcsők hidegét, és békaperspektívából látod az életet! Yaztromo lehajol hozzád, felemel, és dörgő hangon így szól: - Nos, te bolond harcos, élvezd új életedet! - mondja, és fülsiketítően felkacag. Téged pedig majdnem elejt. Odacsoszog a tölgyfa ajtóhoz, kinyitja, majd kihajít a magas fűbe. Békaként élsz tovább, de kalandod itt véget ér!



### 400.

Odamész a törpékhez és megkéred őket, hogy vezessenek el Gillibranhoz. Gyanakodva méregetnek, de végül is, sebeidet és szakadt ruhádat látva, ráállnak a dologra. - Ezeket, ugye, a Fekete Erdőben szerezted - mondja az egyik törpe, agyagpipájával a testedet díszítő mély vágásokra mutatva. - Vannak emberek, akik sose tanulnak. A

kalandorok mind egyformák. Én ennek nem látom értelmét. Nyomodban a két törpével elindulsz a falun át, s közben érzed, hogy a törpék népe minden mozdulatodat lesi. Valamennyien mögéd szegődnek, és most már egész díszkíséret halad mögötted. Reménykedve suttognak, morognak egymás között. Csakhamar elérsz egy kőlépcsősor aljába, mely egy kőházba vezet fel. A ház előtt egy fából faragott, díszes trónuson parányi, hosszú szakállas öregember ül. Korona van a fején, de arcát két kezébe temeti, és igencsak szomorú. Felszaladsz a lépcsőkön, és közben előveszed a hátizsákodból a kalapács fejét és nyelét. Amikor az öreg törpe ezeket a tárgyakat megpillantja, felcsillan a szeme, és talpra szökken. Mohón magához ragadja őket és közben így kiált: - A pörölyöm! A pörölyöm! Megmenekültünk! Emberek, most megküzdehetünk a trollokkal! A többiek baltákat és kardokat lengetve éljenzésben törnek ki. Elmeséled Gillibrannak, milyen szerencsétlenül járt Nagyláb, és miért döntöttél úgy, hogy te folytatod a küldetését. Az utadba került szörnyekről is említést tesz neki. Gillibran végighallgat, és szomorúan vonja össze a szemöldökét hűséges szolgájának, Nagylábnak halálhírére. Ezt követően trónusának lábánál kinyit egy kis fiókos szekrényt, és kivesz belőle egy kis ezüstdobozkát meg egy arany szárnyas sisakot és átnyújtja.



RAKÉTA KÖNYVKIADÓ Kft.  
Felelős kiadó: Veress Mariann  
Alföldi Nyomda 7955.66-14-2 Debrecen, 1992  
Felelős vezető: György Géza  
Felelős szerkesztő: Németh Margit  
Műszaki szerkesztő: Horváth Márta  
Kiadványszám 98 • Megjelent 8,9 (A/5) ív  
terjedelemben, Platin betűtípusból szedve  
ISBN 963 7485 72 4  
ISSN 0864-814X

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

Ki tudja, miféle szörnyű teremtmények várnak  
Rád a Fekete Erdőben? Mégis odamerész-  
kedsz,

s ha kell, életed kockáztatásával is megkü-  
desz velük, mert a végére akarsz járni izgal-  
mas, veszélyes küldetésednek: meg kell talál-  
nod a kőhidafalvi törpék legendás pörölyét,  
amelyet ellenségeik loptak el tőlük, és nélküle  
nem tudják megvédeni otthonukat. Ügyessé-  
geden,

életerődön és szerencsédén múlik, hogy képes  
vagy-e megbirkózni ezzel a feladattal, vagy  
mindörökre elnyel a kanyargós ösvényekkel  
teli, baljós, végzetes Fekete Erdő...

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